DESAIN Pembelajaran INOVATIF

Dari Teori ke Praktik

Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag.
Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag.

DESAIN Pembelajaran INOVATIF

Dari Teori ke Praktik

Saat ini pemerintah sedang menggalakkan profesionalisasi pendidikan, terutama dimulai dari pendidiknya terlebih dahulu haruslah profesional. Pendidik profesional dilihat dari praktik pembelajarannya yang profesional. Pembelajaran yang profesional diukur tidak saja saat seseorang guru mengajar di kelas, tapi dimulai dari saat dia merencanakan dan mendesain pembelajaran,. proses pelaksanaan pembelajaran, setelah selesai pembelajaran dan tindak lanjut untuk pembelajaran berikutnya. Pada masing-masing tahapan tersebut memerlukan ilmu (teori) sekaligus praktiknya.

Buku yang ada di tangan pembaca ini akan memberikan teori bagaimana cara mendesain pembelajaran yang baik, sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman, dan bagaimana aplikasinya dalam praktik pembelajaran di kelas.

Penulis buku adalah orang yang selama ini banyak menggeluti bidang pembelajaran baik secara teoretik dan sekaligus praktiknya karena mereka adalah dosen mata kuliah ilmu pendidikan dan pembelajaran, sehingga relevan dengan yang mereka ajarkan kepada para mahasiswa.

Semoga dengan membaca buku ini pembaca yang budiman memperoleh manfaatnya guna peningkatan kualitas pendidikan di masa yang akan datang.

RajaGrafindo Persada

RAJAWALI PERS
DIVISI BUKU PERGURUAN TINGGI
ISBN 978-979-769-913-0

Bab I
Teori-teori Belajar

A. Teori Belajar Behaviorisik

Teori belajar behavioristik merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dengan respons yang menyebabkan siswa mempunyai pengalaman baru. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon (Budiningsih, 2004) Aplikasinya dalam pembelajaran adalah guru memiliki kemampuan dalam mengelola hubungan stimulus respons dalam situasi pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat optimal.

Menurut teori ini, masukan dari guru yang berupa stimulus dan keluaran siswa yang berupa respon. Sedangkan apa yang terjadi diantara stimulus dan respon dianggap tidak penting diperhatikan karena tidak dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadinya perubahan tingkah laku. Faktor lain yang dianggap penting dalam aliran ini adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Penguatan yang dimaksud disini adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon dengan demikian penguatan merupakan bentuk stimulus yang penting diberikan atau dihilangkan untuk memungkinkan terjadinya respon.

Adapun tokoh-tokoh dalam teori belajar behavioristik antara lain :

1. Edward Lee Thorndike (1874-1949)

   Seorang pendidik & psikolog berkebangsaan Amerika, mengemukakan bahwa belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa

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

yang disebut stimulus (S) dengan respon (R). Stimulus adalah suatu perubahan dari lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme untuk beraksi atau berbuat, sedang respon adalah sembarang tingkah laku yang dimunculkan karena adanya perangsang. Teori belajar yang dikemukakan Thorndike sering disebut dengan teori koneksionisme atau teori asosiasi.

Dari eksperimen kucing lapar yang dimasukkan dalam sangkar (*puzzle box*) diketahui bahwa supaya tercapai hubungan antara stimulus dan respon perlu adanya kemampuan untuk memilih respon yang tepat serta melalui usaha-usaha atau percobaan-percobaan (*trials*) dan kegagalan-kegagalan (*errors*) terlebih dahulu. Bentuk paling dasar dari belajar adalah *trials and errors learning* atau *selecting and connecting learning*

Selanjutnya, Thorndike (dalam Orton, 1991; Resnick, 1981) mengemukakan bahwa terjadinya asosiasi antara stimulus dan respon ini mengikuti hukum-hukum berikut:

a. Hukum kesiapan (*law of readiness*), semakin siap suatu organisme memperoleh suatu perubahan tingkah laku maka pelaksanaan tingkah laku tersebut akan menimbulkan kepuasan individu sehingga asosiasi cenderung diperkuat.
b. Hukum latihan (*law of exercise*), yaitu apabila asosiasi antara stimulus dan respon serting terjadi, maka asosiasi itu akan terbentuk semakin kuat. Interpretasi dari hukum ini adalah semakin sering suatu pengetahuan yang telah terbentuk akibat tejadinya asosiasi antara stimulus dan respon yang dilatih (digunakan), maka asosiasi tersebut akan semakin kuat
c. Hukum akibat (*law of effect*), yaitu apabila asosiasi yang terbentuk antara stimulus dan respon diikuti oleh suatu kepuasan maka asosiasi akan semakin meningkat. Hal

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

ini berarti (idealnya), jika suatu respon yang diberikan oleh seseorang terhadap suatu stimulus adalah benar dan ia mengetahuinya, maka kepuasan akan tercapai dan asosiasi akan diperkuat.

2. Burrhus Frederic Skinner (1904- 1990)

B. Frederic Skinner merupakan tokoh behavioris berkebangsaan Amerika serikat dengan pendekatan model instruksi langsung (*directed instruction*) , dia menyakini bahwa perilaku dikontrol melalui proses *operant conditioning* . Gaya mengajar guru dilakukan secara searah & dikontrol melalui pengulangan (*drill*) & latihan (*exercise*). Manajemen kelas menurut Skinner berupa usaha untuk memodifikasi perilaku (*behavior modification*) antara lain dengan proses penguatan (*reinforcement*) yaitu memberi penghargaan pada perilaku yang diinginkan & tidak memberi ingatan apa pun pada perilaku yang tidak tepat.

Dalam sebuah laboratorium, Skinner memasukkan tikus yang telah dilaparkan dalam kotak yang disebut Skinner *box*, yang sudah dilengkapi dengan berbagai peralatan, yaitu tombol, alat pemberi makanan, penampung makanan, lampu yang dapat diatur nyalanya dan lantai yang dapat dialiri listrik.

Karena dorongan lapar *(hunger drive),* tikus berusaha keluar untuk mencari makanan. Selama tikus bergerak kesana kemari untuk keluar dari *box*, tidak sengaja ia menekan tombol, makanan ke luar. Secara terjadwal diberikan makanan secara bertahap sesuai peningkatan perilaku yang ditunjukkan si tikus, proses ini disebut *shaping*.

Berdasarkan hasil percobannya pada tikus dan burung merpati, Skinner menyatakan bahwa unsur terpenting dalam belajar adalah penguatan *(reinforcement).*

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

Maksudnya adalah pengetahuan yang terbentuk melalaui stimulus-respon akan semakin kuat bila diberi penguatan. Skinner membagi penguatan ini menjadi dua, yaitu penguatan negatif dan penguatan negatif. Penguatan positif sebagai stimulus, dapat meningkatkan terjadinya pengulangan tingkah laku, sedangkan penguatan negatif dapat mengakibatkan perilaku berkurang atau menghilang.

Skinner membagi penguatan menjadi 2 yaitu penguatan positif & penguatan negative. Bentuk –bentuk penguatan positif antara lain :hadiah, permen, kado, makanan, perilaku (senyum, menganggukkan kepala untuk menyetujui, bertepuk tangan, mengacungkan jempol) atau penghargaan. Bentuk –bentuk penguatan negative berupa menunda atau tidak memberi penghargaan, memberikan tugas tambahan atau menunjukkan perilaku tidak senang Beberapa prinsip belajar Skinner:

a. Hasil belajar harus segera diberitahukan pada siswa ,jika salah dibetulkan jika benar diberi penguat
b. Proses belajar harus mengikuti irama dari yang belajar
c. Materi pelajaran digunakan sistem modul
d. Dalam proses pembelajaran lebih dipentingkan aktivitas sendiri
e. Dalam proses pembelajaran tidak digunakan hukuman. Untuk ini lingkungan perlu diubah untuk menghindari adanya hukuman
f. Tingkah laku yang diinginkan pendidik, diberi hadiah & hadiah diberikan dengan digunakannya jadwal variable rasio *reinforcer*
g. Dalam pembelajaran digunakan *shaping*

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. Ivan Petrovich Pavlov (1849- 1936)

Ivan Petrovich Pavlov lahir 14 September 1849 di Ryazan Rusia. Ia mempelopori munculnya proses kondisioning responden (*respondent conditioning*) atau kondisioning klasik (*classical conditioning*).

Ivan Pavlov melakukan penelitian terhadap anjing dimana Pavlov melihat selama pelatihan ada perubahan dalam waktu dan rata-rata keliuarnya air liur pada anjing. Pavlov mengamati jika daging diletakkan dekat mulut anjing yang lapar anjing akan mengeluarkan air liur. Hal ini terjadi karena daging telah menyebabkan rangsangan kepada anjing secara otomatis meskipun tanpa latihan. Dalam percobaan ini daging disebut stimulus yang tidak dikondisikan (*unconditioned stimulus*) dank arena air liur yang keluar akibat adanya daging tersebut kelaur secara otomatis maka respon tersebut disebut respon yang tidak dikondisikan (*unconditioned response*).

Kalau daging bisa menimbulkan air liur pada anjing tanpa latihan tidak demikian yang terjadi pada stimulus yang lain misalnya bel. Karena stimulus tersebut tidak menimbulkan respon maka disebut stimulus netral (*neutral stimulus*). Menurut eksperimen Pavlov jika stimulus netral (bel) dipasangkan dengan daging (*unconditioning stimulus*) dan dilakukan secara berulang-ulang maka stimulus netral berubah menjadi stimulus yang terkondisikan dan memiliki kekuatan yang sama untuk mengarahkan respon anjing seperti ketika ia melihat daging. Proses ini dinamakan *clasical conditioning.* (Baharudin, 2007 ; 58)

Dari eksperimen dengan mengunakan anjing tersebut Pavlov menemukan hukum pengkodisian 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

a. Pemerolehan (*acquisition*) yaitu membuat pasangan stimulus netral dengan stimulus tidak bersyarat berulang-ulang hingga muncul respon bersyarat atau biasa disebut *acquisition training* (latihan untuk memperoleh sesuatu)

b. Pemadaman (*extinction*) setelah respon terbentuk, maka respon akan tetap ada selama masih diberikan rangsangan bersyarat yang dipasangkan dengan rangsangan yang tidak bersyarat. Kalau rangsangan tersebut diberikan dalam jangka waktu yang lama tanpa ada penguat maka besar kemungkinan respon bersyarat tersebut menurun atau padam.

c. Generalisasi dan dikriminasi dimana respon bersyarat dapat dikenakan pada kejadian lain dengan situasi yang mirip gejala ini disebut *generalisasi stimulus* dan begitu juga sebaliknya dapat juga dilakukan pembedaan atau diskriminasi yang dikondisikan dapat timbul melalui penguatan dan pemadaman.

d. Conditioning tandingan (*counter conditioning*), pada kondtioning jenis ini respon bersyarat yang khusus digantikan respon bersyarat yang lain yang baru dan bertentangan, tidak saling cocok dengan respon bersyarat sebelumnya misalnya respon bersyarat berupa perasaan tidak suka diganti dengan respon bersyarat perasaan suka sehingga reaksi tersebut dapat disebut dengan *incompatible* atau saling mengganti.

4. kelebihan dan Kelemahan Teori Belajar Behavioristik

a. Kelebihan Teori Behavioristik

1). Model Behavioristik sangat cocok untuk pemerolehan praktek dan pembiasaan yang mengandung unsur-unsur seperti kecepatan, spontanitas, kelenturan, refleks,

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

daya tahan dan sebagainya, contohnya: percakapan bahasa asing, mengetik, menari, menggunakan komputer, berenang, olahraga, dan sebagainya.

2). Teori behavioristik juga cocok diterapkan untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominasi peran orang dewasa, suka mengulangi dan harus dibiasakan, suka meniru dan senang dengan bentuk-bentuk penghargaan langsung seperti diberi permen atau pujian.

b. Kelemahan Teori Behavioristik

1) Pembelajaran siswa yang berpusat pada guru *(teacher centered learning),* bersifat mekanistik dan hanya berorientasi hasil yang dapat diamati dan diukur. Sehingga kejelian dan kepekaan guru pada situasi dan kondisi belajar sangat penting untuk menerapkan kondisi behavioristik

2) Penerapan metode ini yang salah akan mengakibatkan terjadinya proses pembelajaran tidak menyenangkan bagi siswa yaitu guru sebagai sentral, bersikap otoriter, komunikasi berlangsung satu arah guru melatih dan menentukan apa yang harus dilakukan oleh murid. Murid dipandang pasif.

3) Murid hanya mendengarkan dengan penjelasan dari guru dan menghafalkan apa yang didengar dan dipandang sebagai belajar yang efektif.

4) Penggunaan hukuman yang sangat dihindari oleh para tokoh behavioristik justru dianggap metode yang paling efektif untuk menertibkan siswa.

B. Teori Belajar kognitif

Belajar menurut teori belajar kognitif merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, informasi dan aspek kejiwaan lainnya

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

dengan kata lain belajar merupakan aktifitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat komplek. Proses belajar terjadi antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikan dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki dan terbentuk didalam pikiran seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya (Budiningsih, 2004) .

Berbeda dengan teori belajar behavioristik , teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya . Para penganut teori ini mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon saja tetapi belajar merupakan suatu perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang tampak, dengan demikian teori belajar kognitif sering juga disebut *model perceptual* . Model belajar kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.

Adapun teori dan tokoh yang termasuk dalam kelompok teori belajar kognitif antara lain :

1. Teori perkembangan kognitif (*Cognitive Development Theory*) Jean Piaget

   Menurut Piaget perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan demikian semakin bertambah usia seseorang makin kompleklah susunan syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan, akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif didalam struktur kognitifnya (Budiningsih, 2004)

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

Proses adaptasi mempunyai dua bentuk dan terjadi secara simultan yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi yaitu apabila individu menerima informasi atau pengalaman baru maka informasi tersebut akan dimodifikasi sehingga cocok dengan struktur kognitif yang dipunyai sedangkan proses adaptasi yaitu suatu proses apabila struktur kognitif yang sudah dimiliki yang harus disesuaikan dengan informasi yang diterima oleh individu tersebut.

Menurut Piaget proses belajar akan terjadi jika mengikuti tahap-tahap asimilasi, akomodasi, dan ekualibrasi (penyeimbangan). Proses asimilasi merupakan proses pengintegrasian informasi baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki individu. Proses akomodasi merupakan proses penyesuaian struktur kognitifke dalam situasi yang baru. Sedangkan proses ekualibrasi adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.Ada empat faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu lingkungan fisik, kematangan, pengaruh sosial, dan proses pengendalian diri (*equilibration*)

(Piaget, 1977)

Tahap perkembangan kognitif menurut Piaget terbagi dalam empat tahapan yaitu:

a. Periode Sensori motor (sejak lahir – 1,5 – 2 tahun) ciri pokok perkembangan pada tahap ini berdasarkan tindakan dan dilakukan langkah demi langkah.
b. Periode Pra Operasional (umur 2-3 tahun sampai 7-8 tahun) ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah pada penggunaan simbol atau bahasa tanda dan mulai berkembanganya konsep-konsep intuitif
c. Periode operasi yang nyata (umur 7-8 tahun sampai 12-14 tahun) ciri pokok perkembangan pada tahapi ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan

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

yang jelas dan logis. Anak telah memiliki kecakapan berpikir logis akan tetapi hanya dengan benda- benda yang bersifat kongkret.

d. Periode operasi formal (umur 11- 14 tahun sampai 18 tahun) ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola pikir kemungkinan.

2. Teori *Conditioning Of Learning*, Robert M. Gagne

Teori ini ditemukan oleh Gagne yang didasarkan atas hasil riset tentang faktor-faktor yang kompleks pada proses belajar manusia. Penelitiannya dimaksudkan untuk menemukan teori pembelajaran yang efektif. Analisanya dimulai dari identifikasi konsep hirarki belajar, yaitu urut-urutan kemampuan yang harus dikuasai oleh pembelajar (peserta didik) agar dapat mempelajari hal-hal yang lebih sulit atau lebih kompleks.

Menurut Gagne belajar memberi kontribusi terhadap adaptasi yang diperlukan untuk mengembangkan proses yang logis, sehingga perkembangan tingkah laku (behavior) adalah hasil dari efek belajar yang komulatif (Gagne, 1968). Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa belajar itu bukan proses tunggal. Belajar menurut Gagne tidak dapat didefinisikan dengan mudah, karena belajar bersifat kompleks.

a. Gagne (1972) mendefinisikan belajar adalah : mekanisme dimana seseorang menjadi anggota masyarakat yang berfungsi secara kompleks. Kompetensi itu meliputi, skill, pengetahuan, attitude (perilaku), dan nilai-nilai yang diperlukan oleh manusia, sehingga belajar adalah hasil dalam berbagai macam tingkah laku yang selanjutnya disebut kapasitas atau outcome. Kemampuan-kemampuan tersebut diperoleh siswa dari Stimulus dan lingkungandan proses kognitif

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

Menurut Gagne belajar dapat dikategorikan sebagai berikut (Medsker, 2001) :

Verbal Information (Informasi Verbal)

Belajar informasi verbal merupakan kemampuan yang dinyatakan , seperti membuat label, menyusun fakta-fakta, dan menjelaskan. Kemampuan / unjuk kerja dari hasil belajar, seperti membuat pernyataan, penyusunan frase, atau melaporkan informasi.

b. *Intellectual Skill* (Skil Intelektual)

Kemampuan skil intelektual adalah kemampuan siswa yang dapat menunjukkan kompetensinya sebagai anggota masyarakat seperti; menganalisa berita-berita. Membuat keseimbangan keuangan, menggunakan bahasa untuk mengungkapkan konsep, menggunakan rumus-rumus matematika. Dengan kata lain ia tahu " *Knowing how*"

c. *Attitude* (perilaku)

Attitude (perilaku) merupakan kemampuan yang mempengaruhi pilihan siswa untuk melakukan suatu tindakan. Belajar melalui model ini diperoleh melalui pemodelan atau orang yang ditokohkan, atau orang yang diidolakan.

d. *Cognitive strategy* (strategi kognitif)

Strategi kognitif adalah kemampuan yang mengontrol manajemen belajar siswa mengingat dan berpikir. Cara yang terbaik untuk mengembangkan kemampuan tersebut adalah dengan melatih siswa memecahkan masalah, penelitian dan menerapkan teori-teori untuk memecahkan masalah ril dilapangan. Melalui pendidikan formal diharapkan siswa menjadi *self learner* dan *independent tinker.*

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. Konstruktivistik

Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivistik memandang subyek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya ini, subyek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri terjadi secara terus menerus melalui proses rekonstruksi.

Teori konstruktivisme yang terpenting adalah bahwa dalam proses pembelajaran, siswa yang harus mendapatkan penekanan. Merekalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan pembelajar atau orang lain. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Penekanan belajar siswa secara aktif ini perlu dikembangkan. Kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif siswa.

Belajar lebih diarahkan pada *experimental learning* yaitu merupakan adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkrit di laboratorium, diskusi dengan teman sekelas, yang kemudian dikontemplasikan dan dijadikan ide dan pengembangan konsep baru. Karenanya aksentuasi dari mendidik dan mengajar tidak terfokus pada si pendidik melainkan pada pebelajar.

Beberapa hal yang mendapat perhatian pembelajaran konstruktivistik, yaitu:

a. Mengutamakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam kontek yang relevan
b. Mengutamakan proses
c. Menanamkan pembelajran dalam konteks pengalaman sosial

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

d. Pembelajaran dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman

Hakikat pembelajaran konstruktivistik oleh Brooks & Brooks mengatakan bahwa pengetahuan adalah non-objective, bersifat temporer, selalu berubah, dan tidak menentu. Belajar dilihat sebagai penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkrit, aktivitas kolaboratif, dan refleksi serta interpretasi. Mengajar berarti menata lingkungan agar si belajar termotivasi dalam menggali makna serta menghargai ketidakmenentuan. Atas dasar ini maka si belajar akan memiliki pemahaman yang berbeda terhadap pengetahuan tergantung pada pengalamannya, dan perspektif yang dipakai dalam menginterpretasikannya.

Fosnot (1999) mengemukakan aaspek-aspek model pembelajaran konstruktivitik sebagai berikut: adaptasi (*adaptation*), konsep pada lingkungan (*the concept of envieronmet*), dan pembentukan makna (*the construction of meaning*). Dari ketiga aspek tersebut oleh J. Piaget memberi makna yaitu adaptasi terhadap lingkungan dilakukan melalui dua proses yaitu asimilasi dan akomodasi.

Asimilasi adalah proses kognitif dimana seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep ataupun pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada dalam pikirannya. Asimilasi dipandang sebagai suatu proses kognitif yang menempatkan dan mengklasifikasikan kejadian atau rangsangan baru dalam skema yang telah ada. Proses asimilasi ini berjalan terus. Asimilasi tidak akan menyebabkan perubahan/pergantian skemata melainkan perkembangan skemata. Asimilasi adalah salah satu proses individu dalam mengadaptasikan dan mengorganisasikan diri dengan lingkungan baru perngertian orang itu berkembang.

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

Akomodasi, dalam menghadapi rangsangan atau pengalaman baru seseorang tidak dapat mengasimilasikan pengalaman yang baru dengan skemata yang telah dipunyai. Pengalaman yang baru itu bias, jadi sama sekali tidak cocok dengan skema yang telah ada. Dalam keadaan demikian orang akan mengadakan akomodasi. Akomodasi terjadi untuk membentuk skema baru yang cocok dengan rangsangan yang baru atau memodifikasi skema yang telah ada sehingga cocok dengan rangsangan itu. Bagi Piaget adaptasi merupakan suatu kesetimbangan antara asimilasi dan akomodasi. Bila dalam proses asimilasi seseorang tidak dapat mengadakan adaptasi terhadap lingkungannya maka terjadilah ketidaksetimbangan (disequilibrium). Akibat ketidaksetimbangan itu maka tercapailah akomodasi dan struktur kognitif yang ada yang akan mengalami atau munculnya struktur yang baru. Pertumbuhan intelektual ini merupakan proses terus menerus tentang keadaan ketidaksetimbangan dan keadaan setimbang (disequilibrium-equilibrium). Tetapi bila terjadi kesetimbangan maka individu akan berada pada tingkat yang lebih tinggi daripada sebelumnya. Oleh karena itu Jean Paige dikenal dengan konstruktivisme individual.

Tingkatan pengetahuan atau pengetahuan berjenjang ini oleh Vygotskian disebutnya sebagai *scaffolding. Scaffolding,* berarti memberikan kepada seorang individu sejumlah besar bantuan selama tahap-tahap awal pembelajaran dan kemudian mengurangi bantuan tersebut dan memberikan kesempatan kepada anak tersebut mengambil alih tanggung jawab setelah mampu mengerjakan sendiri. Bantuan yang diberikan pembelajar dapat berupa petunjuk, peringatan, dorongan, menguraikan masalah ke dalam bentuk lain yang memungkinkan siswa dapat mandiri. Vygotsky dikenal dengan konstruktivisme sosial. Vygotsky mengemukakan tiga kategori

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

pencapaian siswa dalam upayanya memecahkan permasalahan, yaitu (1) siswa mencapai keberhasilan dengan baik, (2) siswa mencapai keberhasilan dengan bantuan, (3) siswa gagal meraih keberhasilan. *Scaffolding,* berarti upaya guru untuk membimbing siswa dalam upayanya mencapai keberhasilan. Dorongan guru sangat dibutuhkan agar pencapaian siswa ke jenjang yang lebih tinggi menjadi optimum.

Konstruktivisme Vygotskian memandang bahwa pengetahuan dikonstruksi secara kolaboratif antar individual dan keadaan tersebut dapat disesuaikan oleh setiap individu. Proses dalam kognisi diarahkan memalui adaptasi intelektual dalam konteks social budaya. Proses penyesuaian itu equivalent dengan pengkonstruksian pengetahuan secara intra individual yakni melalui proses regulasi diri internal. Dalam hubungan ini, para konstruktivis Vygotskian lebih menekankan pada penerapan teknik saling tukar gagasan antar individual.

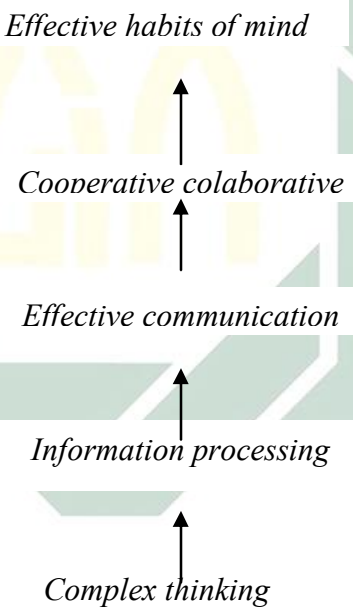
Dua prinsip penting yang diturunkan dari teori Vygotsky adalah:

a. Mengenai fungsi dan pentingnya bahasa dalam komunikasi sosial yang dimulai proses penginderaan terhadap tanda (sign) sampai kepada tukar menukar informasi dan pengetahuan
b. *Zona of proximal development*. Pembelajar sebagai mediator memiliki peran mendorong dan menjembatani siswa dalam upayanya membangun pengetahuan, pengertian dan kompetensi.

Sumbangan penting teori Vygotsky adalah penekanan pada hakikat pembelajaran sosiakultural. Inti teori Vygotsky adalah menekankan interaksi antara aspek internal dan eksternal dari pembelajaran dan penekanannya pada lingkungan sosial pembelajaran. Menurut teori Vygotsky, fungsi kognitif manusia berasal dari

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

interaksi sosial masing-masing individu dalam konteks budaya. Vygotsky juga yakin bahwa pembelajaran terjadi saat siswa bekerja menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas tersebut masih dalam jangkauan kemampuannya atau tugas-tugas itu berada dalam *zona of proximal development* mereka. *Zona of proximal development* adalah daerah antar tingkat perkembangan sesungguhnya yang didefinisikan sebagai kemampuan memecahkan masalah secara mandiri dan tingkat perkembangan potensial yang didefinisikan sebagai kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Pengetahuan berjenjang tersebut seperti pada skema berikut.



Pengetahuan dan pengertian dikonstruksi bila seseorang terlibat secara sosial dalam dialog dan aktif dalam percobaan-percobaan dan pengalaman. Pembentukan makna adalah dialog antar pribadi.dalam hal ini pebelajar tidak hanya memerlukan akses pengalaman fisik tetapi juga interaksi dengan pengalaman yang dimiliki oleh individu lain. Pembelajaran yang sifatnya kooperatif *(cooperative learning*) ini muncul ketika

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 bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar yang diinginka oleh siswa. Pengelolaan kelas menurut *cooperative learning* bertujuan membantu siswa untuk mengembangkan niat dan kiat bekerja sama dan berinteraksi dengna siswa yang lain. Ada tiga hal penting yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan kelas yaitu: pengelompokan, semangat kooperatif dan penataan kelas.

Berdasarkan teori J. Peaget dan Vygotsky yang telah dikemukakan di atas maka pembelajaran dapat dirancang didesain model pembelajaran konstruktivis di kelas sebagai berikut (Duffy and Jonassen, 1992) :

Pertama	**Identifikasi *prior knowledge dan miskonsepsi***. Identifikasi awal terhadap gagasan intuitif yang mereka miliki terhadap lingkungannya dijaring untuk mengetahui kemungkinan-kemungkinan akan munculnya miskonsepsi yang menghinggapi struktur kognitif siswa. Identifikasi ini dilakukan dengan tes awal, dan interview.
Kedua	**Penyusunan program pembelajaran**. Program pembelajaran dijabarkan dalam bentuk satuan pelajaran
Ketiga	**Orientasi dan elicitasi**. Situasi pembelajaran yang kondusif dan mengasyikkan sangatlah perlu diciptakan pada awal-awal pembelajaran untuk membangkitkan minat mereka terhadap topik yang akan dibahas. Siswa dituntun agar mereka mau mengemukakan gagasan intuitifnya sebanyak mungkin tentang gejala-gejala fisika yang mereka amati dalam lingkungan hidupnya sehari-hari. pengungkapan gagasan tersebut dapat memalui diskusi, menulis, ilustrasi gambar dan sebagainya. Gagasan-gagasan tersebut kemudian dipertimbangkan bersama. Suasana pembelajaran dibuat santai dan tidak menakutkan agar siswa tidak khawatir dicemooh dan ditertawakan bila gagasan-gagasannya salah. Guru harus menahan diri untuk tidak menghakiminya. Kebenaran akan gagasan siswa akan terjawab dan terungkap dengan sendirinya melalui penalarannya dalam tahap konflik kognitif.
Keempat	**Refleksi**. Dalam tahap ini, berbagai macam gagasan-gagasan yang bersifat miskonsepsi yang muncul pada tahap orientasi dan elicitasi direflesikan dengan miskonsepsi yang telah dijaring pada tahap awal. Miskonsepsi ini diklasifikasi berdasarkan tingkat kesalahan dan kekonsistenannya untuk memudahkan merestrukturisasikannya.
Kelima	**Restrukturisasi ide**; (a) tantangan, siswa diberikan pertanyaan-pertanyaan tentang gejala-gejala yang kemudian dapat diperagakan atau diselidiki dalam praktikum. Mereka diminta untuk meramalkan hasil percobaan dan memberikan alas an untuk mendukung ramalannya 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

	(b) konflik kognitif dan diskusi kelas. Siswa akan dapat melihat sendiri apakah ramalan mereka benar atau salah. Mereka didorong untuk menguji keyakinan dengan melakukan percobaan. Bila ramalan mereka meleset, mereka akan mengalami konflik kognitif dan mulai tidak puas dengan gagasan mereka. Kemudian mereka didorong untuk memikirkan penjelasan paling sederhana yang dapat menerangkan sebanyak mungkin gejala yang telah mereka lihat. Usaha untuk mencari penjelasan ini dilakukan dengan proses konfrontasi melalui diskusi dengan teman atau guru yang pada kapasistasnya sebagai fasilitator dan mediator. (c) membangun ulang kerangka konseptual. Siswa dituntun untuk menemukan sendiri bahwa konsep-konsep yang baru itu memiliki konsistensi internal. Menunjukkan bahwa konsep ilmiah yang baru itu memiliki keunggulan dari gagasan yang lama.
Keenam	**Aplikasi**. Menyakinkan siswa akan manfaat untuk beralih konsepsi dari miskonsepsi menuju konsepsi ilmiah. Menganjurkan mereka untuk menerapkan konsep ilmiahnya tersebut dalam berbagai macam situasi untuk memecahkan masalah yang instruktif dan kemudia menguji penyelesaian secara empiris. Mereka akan mampu membandingkan secara eksplisit miskonsepsi mereka dengan penjelasa secara keilmuan
Ketujuh	**Review** dilakukan untuk meninjau keberhasilan strategi pembelajaran yang telah berlangsung dalam upaya mereduksi miskonsepsi yang muncul pada awal pembelajaran. Revisi terhadap strategi pembelajaran dilakukan bila miskonsepsi yang muncul kembali bersifat sangar resisten. Hal ini penting dilakukan agar miskonsepsi yang resisten tersebut tidak selamanya menghinggapi struktur kognitif, yang pada akhirnya akan bermuara pada kesulitan belajar dan rendahnya prestasi siswa bersangkutan

4. Kelebihan dan Kelemahan

a. Kelebihan teori belajar kognitif

1) Pembelajaran berdasarkan kemampuan struktur kognitif siswa sehingga kemampuan siswa tidak terlalu dipaksakan. Hal demikian sebagai wujud penghargaan bahwa masing-masing siswa memiliki potensi yang berbeda-beda sehingga pendekatan dalam belajarnya pun harus berbeda-beda

2) Pembelajaran berpusat pada siswa (*student cente*) yang mengakibatkan dinamisasi kelas yang tinggi, sehingga tidak menimbulkan pembelajaran yang membosankan

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. Kelemahan teori belajar kognitif

1) Bentuk pendisiplinan yang tidak diambil dari proses stimulus-respon berakibat pada melemahnya disiplin siswa
2) Strategi pembelajaran yang aktif yang dilakukan oleh guru yang tidak mengenal managemen kelas baik akan menimbulkan waktu yang sia-sia dalam proses pembelajaran di kelas

C . Teori Belajar Humanistik

Tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia dan melihat manusia pada aspek filosofis dan psikologisnya. Proses belajar dianggap berhasil jika telah memahami lingkungan dan dirinya sendiri. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang perilakunya bukan sudut pandang pengamatnya. Tujuan utama para pendidik adalah mambantu siswa untuk mengembangkan dirinya yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada pada diri mereka. Para ahli humanistik melihat adanya 2 bagian pada proses belajar yaitu proses pemerolehan informasi baru dan personalisasi informasi ini pada individu

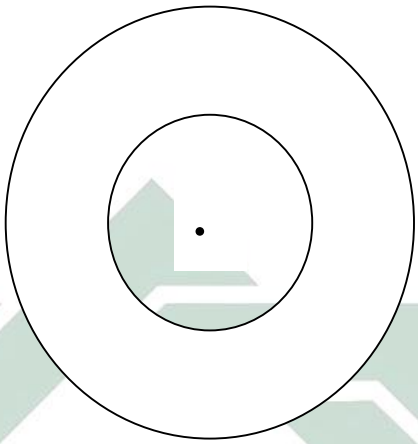
Tokoh penting dalam teori belajar humanistik secara teoritik :

1. Arthur Combs (1912- 1999)

Combs berpendapat bahwa banyak guru membuat kesalahan dengan berasumsi bahwa siswa mau belajar apabila materi pelajarannya disusun dan disajikan sebagaimana mestinya. Combs memberikan lukisan persepsi diri dan dunia seseorang seperti 2 lingkaran yang terdiri dari lingkaran besar dan kecil yang bertitik pusat :

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 1. Lingkaran Persepsi
diri dan dunia manusia



Gambar tersebut memiliki makna bahwa pengalaman manusia bertitik tolak dari gambar titik yang menggambarkan bahwa persepsi diri manusia itu berdasarkan gambaran yang ada dalam benaknya, kemudian dari interaksi manusia dengan sesama dan lingkungannya maka persepsi itu berkembang menjadi lebih besar lagi yang mencitrakan bahwa persepsi itu adalah gambaran dunia nyata yang berada disekitarnya, sehingga oleh Comb digambarkan sebagai lingkaran-lingkaran yang mengelilingi titik pusat. Pemikiran Combs memberikan implikasi terhadap pengakuan potensi siswa, artinya siswa mempunyai potensi sebelum mereka masuk ke dalam ruang kelas, sehingga siswa dalam proses pembelajarannya harus diakui sebagai manusia yang punya potensi.

2. Carl Rogers

Lahir 8 Januari 1902 di Oak Park, Illinois, Chicago. Rogers membedakan 2 tipe belajar yaitu kognitif (kebermaknaan)dan experiential (pengalaman atau signifikansi).

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

Menurut Rogers yang penting dalam proses pembelajaran adalah pentingnya guru memperhatikan prinsip pendidikan & pembelajaran, yaitu :

a. Menjadi manusia berarti memiliki kekuatan yang wajar untuk belajar. Siswa tidak harus belajar tentang hal- hal yang tidak ada artinya.
b. Siswa akan mempelajari hal- hal yang bermakna bagi dirinya. Pengorganisasian bahan pelajaran berarti mengorganisasikan bahan & ide baru sebagai bagian yang bermakna bagi siswa.
c. Pengorganisasian bahan pengajaran berarti mengorganisasikan bahan dan ide baru sebagai bagian yang bermakna bagi siswa.belajar yang bermakna dalam masyarakat modern berarti belajar tentang proses.

Dalam buku *Freedom To Learn*, menunjukkan prinsip- prinsip humanistic sebagai berikut :

a. Manusia itu mempunyai kemampuan belajar secara alami.
b. Belajar yang signifikan terjadi apabila materi pelajaran dirasakan murid mempunyai relevansi dengan maksud – maksud sendiri.
c. Belajar yang menyangkut perubahan didalam persepsi mengenai dirinya sendiri dianggap mengancam dan cenderung untuk ditolaknya.
d. Tugas-tugas belajar yang mengancam diri ialah lebih mudah dirasakan dan diasimilasikan apabila ancaman- ancaman dari luar semakin kecil.
e. Apabila ancaman terhadap diri siswa rendah,pengalaman dapat diperoleh dengan berbagai cara yang berbeda-beda dan terjadilah proses belajar.
f. Belajar yang bermakna diperoleh siswa dengan melakukannya.

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

g. Belajar diperlancar bilamana siswa melibatkan dalam proses belajar dan ikut tanggung jawab terhadap proses belajar itu.

h. Belajar atas inisiatif sendiri yang melibatkan pribadi siswa seutuhnya baik perasaan maupun intelek,merupakan cara yang memberikan hasil yang mendalam dan lestari.

i. Kepercayaan terhadap diri sendiri, kemerdekaan, kreativitas, lebih mudah dicapai terutama jika siswa dibiasakan untuk mawas diri dan mengkritik dirinya sendiri dan penilaian dari orang lain merupakan cara ke dua yang penting.

j. Belajar yang paling berguna secara sosial didalam dunia modern adalah belajar mengenai proses belajar, suatu keterbukaan yang terus menerus terhadap pengalaman dan penyatuaanya terhadap diri sendiri mengenai proses perubahan itu.

k. Belajar dibawah oleh guru yang fasilitatif yang mempunyai ciri-ciri antara lain Merespon perasaan siswa, Menggunakan ide-ide siswa untuk melaksanakan interaksi yang sudah dirancang, Berdialog dan berdiskusi dengan siswa, Menghargai siswa, Kesesuaian antara perilaku dan perbuatan, Menyesuaikan isi kerangka berfikir siswa (penjelasan untuk memantapkan skebutuhan siswa), dan tersenyum pada siswa.

3. Howard Gardner

Kecerdasan tidak hanya dilihat dari segi linguistik dan logika, ada bermacam-macam kecerdasan lain dan cara-cara mengajar yang berbeda, sehingga potensi anak dapat dikembangkan secara maksimal. Teori *multiple Intelligence* yang dapat menjawab semua itu. Teori tersebut ditemukan dan dikembangkan oleh Howard Gardner, seorang profesor pendidikan di Harvard University, Amerika Serikat (Gardner, 1983). Teori dasarnya adalah ia tidak memandang bahwa kecerdasan manusia berdasarkan skor standar semata, melainkan

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

dengan ukuran kemampuan yang diuraikan sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan manusia, kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk diselesaikan, dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau memberikan penghargaan dalam budaya seseorang.

Teori *Multiple Intelligences* dikembangkan oleh Gardner berdasarkan pandangannya bahwa teori kecerdasan sebelumnya hanya dilihat dari segi linguistik dan logika (Gardner, 1993). Padahal ada banyak orang yang mempunyai kecerdasan selain kedua kecerdasan tersebut. *Multiple Intelligences* adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu. Pendekatan ini merupakan alat melihat bagaimana pikiran manusia mengoperasikan dunia, baik itu benda-benda yang kongktit maupun yang abstrak.

Ketidakpuasan terhadap hasil tes atau skor yang mencerminkan potensi manusia lama kelamaan banyak yang tidak mengakuinya, hal tersebut termasuk Gardner, ia beralasan bahwa tes IQ yang menghasilkan skor atau nilai hanya mengukur kecerdasan secara sempit yaitu terfokus pada kecerdasan akademis, tes tersebut tidak dapat memperkirakan keberhasilan anak dimasa mendatang, padahal kecedasan anak tidak hanya dapat diukur keceradsan berbahasanya dan logis matematisnya, oleh karena itu tes standar menawarkan informasi prakiraan yang kurang membantu tentang keberhasilan dalam kehidupan. Hal tersebut membuktikan bahwa telah sangat lama masyarakat bersembunyi dibalik tes objektif yang memberikan hasil konsisten yang dapat dipercaya dan mengabaikan fakta bahwa tes ini hanya mengukur sepenggal kecil sebauah gambar.

Alasan kedua Gardner tidak sependapat dengan tes IQ adalah pada saat dilakukan tes kondisi psikologis siswa bermacam-macam, kadang mereka pada saat kondisinya capek,

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

kadang sakit, kadang jenuh, bahkan kadang bahagia (Kohn, 2005). Kondisi-kondisi tersebut secara signifikan akan mempengaruhi hasil tes IQ siswa, dan belum tentu suatu saat mereka diberikan tes lagi mereka akan mndapatkan skor yang sama pada saat tes pertama dilangsungkan.

Howard Gardner membagi kecerdasan majemuk atau multple intelligent dalam 8 macam kecerdasan. 8 kecerdasan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan Kinestetik berkaitan dengan gerak dan melakukan sesuatu. Anak yang dikategorikan cerdas kinestetik adalah anak yang suka pada kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik, misalnya olahraga, berdansa, dan kegiatan-kegiatan lain yang berhubungan dengan gerak tubuh.

b. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan Interpersonal adalah kecerdasan yang berkaitan dengan ketrampilan seseoarng berintraksi dengan orang lain. Anak yang termasuk dalam kategori ini adalah mereka biasanya ekstrofet dan berkarakter peka terhadap mood, perasaan, dan motivasi.

c. Kecerdasan Verbal-Linguistik

Kecerdasan Verbal-Linguistik adalah kecerdasan yang berkaitan dengan ketrampilan seseorang dalam bekerja dengan kata-kata, bicara, atau menulis. Anak dengan kecerdasan ini mempunyai karakteristik baik dalam membaca, menulis, bercerita, dan menghafa kata-kata atau tanggal kejadian.

d. Kecerdasan Logic-Matematik

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

Kecerdasan Logis-matematis ditandai dengan ketrampilan dalam bekerja dengan logika, abstraksi, berfikir induktif dan deduktif, dan angka-angka. Mereka terampil dalam mengerjakan soal-soal matematika, bermain catur, memprogram komputer, dan kegiatan-kegiatan yang berkiatan logika dan angka yang lainnya. konsep bumi itu bulat.

e. Kecerdasan Naturalistik

Kecerdasan Naturalistik ditandai dengan ketrampilan seseorang bekerja dengan alam, memelihara dan menghubungkan informasi kepada sekitarnya tentang alam. Kecerdasan ini merupakan kecerdasan kedelapan dan penemuan Gardner yang terbaru tentang intelegensi, kecerdasan ini ditemukan pada tahun 1996.

f. Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan Intrapersonal adalah kecerdasan yang berkaitan dengan ketrampilan bekerja dengan motivasi, intuisi, dan kemampuan memahami diri dengan baik.

g. Kecerdasan Spasial

Kecerdasan spatial adalah berkaitan dengan ketrampilan dalam menggambar, melukis, mencorat-coret, menyanyi, membayangkan suatu konsep, membuat kerajinan tangan, mengunjungi berbagai tempat, melakukan permainan konstruktif-kreatif, mengatur, dan merancang.

h. Kecerdasan Musik

Kecerdasan Musik adalah kecerdasan yang berkaitan dengan irama, bermusik, dan mendengan. Anak dengan kecerdasan ini mereka sangat mudah dalam mengenali dan mengingat nada-nada.

4. Kelebihan dan Kelemahan Teori Belajar Humanistik

a. Kelebihan Teori Belajar Humanistik

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). Sangat menghargai karakteristik dan potensi manusia

2). Siswa mempunyai kebebasan dalam mengembangkan potensi diri tanpa ada tekanan dari pihak manapun

b. Kelemahan Teori Humanistik

1). Karakter manusia tidak akan terbentuk sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena humanistik menganggap bahwa potensi manusia adalah punya keinginan untuk belajar

2). Apabila tidak diperlakukan pembimbingan dari guru kepada siswanya secara baik, Pembelajaran yang bebas akan menibulkan motivasi yang bebas pula, apalagi siswa yang masih usia sekolah dasar

D. Perbandingan Teori Belajar Behaviorist, Kognitif, dan Humanist

NO	KOMPONEN	BEHAVIOURISME	KOGNITIF	HUMANISME
1	Dasar teori	Manusia pada dasarnya tidak berakhlak baik atau buruk atau berpotensi bertingkah laku baik atau buruk melalui proses belajar	Orang sebagai pemroses informasi yang aktif. Dasar prilaku manusia adalah kognisi atau pengenalan atau pemikiran dan proses interaksi dengan lingkungan. Komponen tersebut berjalan tidak terpotong-potong, tetapi mengalir, bersambung dan menyeluruh.	Belajar adalah memanusiakan manusia dengan memahami lingkungan dan dirinya sendiri. Manusia berkemampuan belajar secara alami.
2	Prinsip belajar	Pengajaran dilaksanakan secara terprogram/terstruktur. Pola tingkah laku adalah hasil proses belajar dan dapat	Proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan melalui pengenalan, pengamatan dan gestalt. Adanya kesinambungan	Proses pemerolehan informasi baru dan adanya personalisasi informasi 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

		dibentuk pola tingkah laku baru melalui proses belajar.	atau adaptasi antara materi pelajaran dengan struktur kognitif siswa.	sampai dapat mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Hukuman dipandang sebagai metode efektif dalam menertibkan siswa.
3	Waktu belajar	Bisa akselerasi (instruksi yang singkat tentang pelajaran yang telah disiapkan disertai simulasi)	Lama (pembelajaran dengan percobaan agar siswa mengenal dan berfikir)	Lama (pembelajaran dengan percobaan oleh masing-masing individu agar berpengalaman)
4	Keberhasilan	Penguatan stimulus – respon. Penguatan positif= pengulangan tingkah laku / kebiasaan. Penguatan negatif = perilaku berkurang/ menghilang	Struktur kognitif, dimana ada penataan pengetahuan dan pengalaman dalam diri individu.	Adanya motivasi. Siswa mau berinisiatif dalam belajar dan terjadi perubahan pola pikir perilaku atas kemauan sendiri.
5	Materi	Cocok untuk pemberian materi atau kemampuan yang melibatkan praktek dan pembiasaan, seperti unsur kecepatan, spontanitas, kelenturan, refleksi, daya tahan. Contohnya: olahraga.	Materi diberikan dari konkret ke abstrak dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif siswa. Cocok untuk pelajaran bahasa (mengarang,menganalisis isi buku), matematika, fisika, kimia atau biologi.	Cocok untuk materi pelajaran yang bersifat pembentukan pribadi, hati nurani, perubahan sikap dan analistis terhadap fenomena sosial.
6.	Siswa	Siswa sebagai pendengar dan penghafal yang	Siswa membangun pemaknanya melalui eksplorasi, manipulasi	*Student centre*, sehingga mendorong

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

		dipandang sebagai cara belajar efektif. Cocok bagi anak-anak yang masih membutuhkan dominasi peran orang dewasa, suka mengulangi dan harus dibiasakan, suka meniru dan senang dengan bentuk-bentuk penghargaan.	dan berpikir. Siswa merupakan subjek yang aktif dalam proses belajar mengajar *(learner oriented)*	siswa peka, berpikir kritis dan memaknai proses pembelajaran secara mandiri namun jika tidak terkontrol dapat menimbulakan sikap egois, melakukan yang diinginkan tanpa batas.
7.	Guru	Guru sebagai sumber materi pelajaran. Guru sebagai center, otoriter, komunikasi berlangsung satu arah.	Guru sebagai fasilitator, mengecek pengetahuan yang dimiliki siswa sebelumnya, menyediakan sumber-sumber belajar dan menanyakan pertanyaan yang bersifat terbuka.	Guru tidak bisa memaksakan materi kepada siswa. Guru sebagai pendorong siswa dalam kebebasan berpendapat, bertindak, namun disertai sikap siswa yang tanggung jawab atas perilaku yang ditunjukkan dan resiko atas perbuatan dari proses belajarnya.
8.	Evaluasi	Evaluasi terhadap perilaku apakah tepat / tidak tepat merupakan hasil belajar, jika tidak tepat dihapus atau diganti melalui proses belajar agar menjadi kebiasaan.	Evaluasi terhadap kedalaman, keluasan pemakaian bahasa dan kejelasan, keruntutan berfikir dalam mengemukakan pendapat secara lisan atau tulisan.	Evaluasi oleh pelaku/ siswa sendiri. Hasil dapat diamati dan diukur dari sudut pandang pelaku bukan sudut pandang pengamatnya.

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. Aplikasi Teori Belajar Behavioristik, Kognitif, dan Humanistik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Aplikasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran Pendidikan Agam Islam

Dalam teori ini, para guru yang menggunakan paradigma behaviorisme akan menyusun bahan pelajaran dalam bentuk yang sudah siap, sehingga tujuan pembelajaran yang harus dikuasai siswa disampaikan secara utuh oleh guru. Dalam implementasi model ini guru tidak hanya memberikan ceramah, tetapi instruksi singkat yang diikuti contoh-contoh baik dilakukan sendiri maupun melalui simulasi. Bahan pelajaran disusun secara hirarki dan sederhana sampai pada kompleks. Tujuan pembelajaran dibagi dalam bagian-bagian kecil yang ditandai dengan pencapain suatu keterampilan tertentu. Pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati. Kesalahan harus segera diperbaiki. Evaluasi atau penilaian didasari atas perilaku yang tampak.

Implementasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam diantaranya adalah kegiatan hafalan surat-surat pendek atau praktek melakukan kegiatan tayamum, wudlu, atau haji merupakan beberapa contoh implementasi pembelajaran behaviorisme, karena dibutuhkan proses pembiasaan sebagai salah satu ciri dari model pembelajaran ini. Disamping itu proses pembelajaran tersebut membutuhkan proses pembelajaran yang harus diulang-ulang agar daya ingat siswa sebagai produk belajar berhasil dicapai. Adapun evaluasinya adalah seberapa hafal mereka terhadap tugas-tugas hahalan ayat atau bacaan-bacaan dalam sholat, apabila masih banyak yang belum dihafal oleh siswa maka butuh pengulangan.

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. Aplikasi Teori Kognitif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Hakekat belajar menurut teori kognitif adalah sebagai suatu aktifitas belajar yang berkaitan dengan penataan informasi, reorganisasi perceptual, dan proses internal. Kegiatan belajar yang berpijak dengan teori ini sudah banyak digunakan dewasa ini antara lain :

a. Siswa bukan sebagai orang dewasa yang muda dalam proses berpikirnya. Mereka mengalami perkembangan kognitif melalui tahap-tahap tertentu.
b. Anak usia pra sekolah dan awal sekolah dasar akan dapat belajar dengan baik, terutama jika menggunakan benda-benda kongkrit
c. Keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar amat dipentingkan, karena hanya dengan mengaktifkan siswa maka proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan dan pengalaman dapat terjadi dengan baik.
d. Untuk menarik minat dan meningkatkan retensi belajar perlu mengkaitkan pengalaman atau informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa

Adapun implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dari teori belajar kognitif ini adalah ketika pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang perlu diperhatikan adalah kegiatan belajar siswa, apabila kelasnya adalah kelas sekolah dasar maka dibutuhkan pengalaman kongkrit siswa, misalnya menggambarkan bagaimana keindahan surga dan bagaimana panasnya neraka. Hal ini sesuai dengan karakteristik mereka bahwa pengalaman belajar yang mereka butuhkan sesuai dengan usia mereka adalah sesuatu yang kongkrit. Demikian juga kegiatan belajar yang perlu diperhatikan agar dapat meningkatkan retensi siswa adalah dengan cara mengaitkan pembelajaran dengan informasi baru yang meraka dapatkan di sekolah, misalnya apa yang akan mereka

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

dapatkan apabila ada anak yang durhaka kepada orang tua atau berbakti kepada orang tua.

3. Aplikasi Teori Humanistik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Aplikasi teori humanistik lebih menunjuk pada ruh atau spirit selama proses pembelajaran yang mewarnai metode-metode yang diterapkan. Peran guru dalam pembelajaran humanistik adalah menjadi fasilisator bagi para siswa.Tujuan pembelajaran lebih kepada proses belajarnya dari pada hasil belajar proses pada umumnya:

1. Merumuskan tujuan belajar berdasarkan kemauan atau interest siswa
2. Mengusahakan partisipasi aktif siswa melalui kontak belajar yang bersifat jelas, jujur dan positif.
3. Mendorong siswa untuk mengembangkan kesanggupan siswa untuk belajar atas inisiatif sendiri.
4. Mendorong siswa untuk peka berfikir kritis,memaknai proses pembelajaran secara mandiri.
5. Siswa didorong untuk bebas mengemukakan pendapat memilih pelihannya sendiri,melakukan apa yang diinginkan dan menanggung resiko dari prilaku yang ditunjukan.
6. Guru menerima siswa apa adanya,berusaha memahami jalan pikiran siswa,tidak menilai secara normative tetapi mendorong siswa untuk bertanggung jawab atas segala resiko perbuatan / proses belajarnya.
7. Memberikan kesempatan siswa untuk maju sesuai dengan kecepatannya.
8. Evaluasi diberikan secara individual berdasarkan perolehan prestasi siswa.

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 berdasarkan teori humaristik ini cocok diterapkan untuk materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang bersifat pembentukan kepribadian, hati nurani, perubahan sikap,dan analisis terhadap fenomena sosial.Indikator dari keberhasilan aplikasi ini adalah siswa merasa senang bergairah, berinisiatif dalam belajar dan terjadi perubahan pola fikir, prilaku dan sikap atas kemauan sendiri. Siswa diharapkan menjadi manusia yang bebas, berani, tidak terikat oleh pendapat orang lain dan mengatur pribadinya sendiri secara bertanggung jawab tanpa mengurangi hak-hak orang lain atau melanggar aturan, norma,disiplin atau etika yang berlaku.

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

BAB II
MODEL-MODEL DESAIN PEMBELAJARAN

A. Pengertian Desain Pembelajaran

Beberapa tokoh yang mendefenisikan desain pembelajaran antara lain :

1. Reigeluth mendefinisikan desain pembelajaran adalah kisi-kisi dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar seseorang (Reigeluth, 1999).
2. Rothwell dan Kazanas merumuskan desain pembelajaran terkait dengan peningkatan mutu kinerja seseorang dan pengaruhnya bagi organisasi (Rothwhell, Kazanas, 1992).
3. Gagne dkk menyatakan bahwa desain pembalajaran adalah sebuah usaha dalam membantu proses belajar seseorang, dimana proses belajar itu sendiri mempunyai tahapan segera dan jangka panjang (Gagne, 1992).
4. Dick and Carey mendefenisikan desain pembelajaran adalah mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada pendekatan sistem yang terdiri dari analisis, desain , pengembangan, implementasi dan evaluasi (Dick and Carey, 1992).
5. Seels and Richey mendefinisikan desain pembelajaran adalah prosedur yang terorganisasi yang meliputi langkah-langkah penganalisaan, perancangan, pengembangan, pengaplikasian, dan penilian pengembangan. (Sheels and Richey, 1994).

Dari beberapa definisi diatas, dapat dilihat bahwa terdapat aspek kesamaan antara mereka. Kesamaan tersebut dapat dijabarkan bahwa desain pembelajaran merupakan prosedur kerja yang digunakan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara baik dan menghasilkan output yang 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

Prosedur kerja tersebut memiliki tahapan-tahapan, antara lain adalah analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

B. Sifat-sifat Desain Pembelajaran

Sifat-sifat desain pembelajaran merupakan hal yang mendasar dalam desain itu sendiri, karena dari sifat-sifat tersebut dapat diketahui apa kelebihan dan kekurangan suatu desain pembelajaran . Sifat-sifat desain pembelajaran antara lain :

1. Berorientasi pada siswa

   Smaldino (2005) berpendapat bahwa para desainer pembelajaran harus mempertimbangkan siswa, karena mereka mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Perbedaan karaktersitik siswa tersebut antara lain :

   a. karakteristik umum

      sifat internal siswa mempengaruhi penyampaian materi seperti kemampuan membaca, jenjang pendidikan, usia, dan latar belakang sosial

   b.kemampuan awal atau prasyarat

      kemampuan dasar yang harus dimiliki sebelum siswa akan mempelajari kemampuan baru. Jika kurang, kemampuan awal ini sebenarnya yang menjadi mata rantai penguasaan isi atau materi dan menjadi penghambat bagi proses relajar

   c.gaya relajar

      merupakan berbagai aspek psikologis yang berdampak terhadap penguasaan kemampuan atau kompetensi. Cara mempersepsikan sesuatu hal, motivasi, kepercayaan diri, tipe belajar (verbal,visual, kombinasi, 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. Alur Berpikir Sistem atau Sistemik

Konsep sistem dan pendekatan sistem diterapkan secara optimal dalam desain pembelajaran sebagai kerangka berpikir. Sistem sebagai rangkaian komponen dengan masing-masing fungís yang berbeda, bekerjasama dan berkoordinasi dalam melaksanakan suatu tujuan yang telah dirumuskan. Rumusan ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar jika diuraikan terjadi seperti sebagai statu sistem. Keberhasilan dan kegagalan dalam pelaksanaannya dapat disebabkan oleh salah satu komponen saja. Jadi jika ada perbaikan maka seluruh komponen perlu ditinjau kembali

3. Empiris dan Berulang

Setiap model desain pembelajaran bersifat empiris. Model apapun yang diajukan oleh pakar telah melalui hasil kajian teori serta serangkaian uji coba yang mereka lakukan sendiri sebelum dipublikasikan. Pada pelaksanaannya, pengguna dapat menerapkan dan memperbaiki setiap tahap berulangkali sesuai dengan masukan yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

C. Model-model Desain Pembelajaran

1. Model Pembelajaran Menurut Briggs

Model Pembelajaran Briggs berorientasi pada rancangan sistem dengan sasaran guru. Karena guru yang akan bekerja sebagi perancang kegiatan instruktional dan yang akan menjadi tim pengembang instruktional.

Langkah-langkah model pembelajaran Briggs (Prawiradilaga, 2007), adalah :

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. Penentuan tujuan

Langkah awal ini merupakan langkah yang paling urgent, karena guru harus mengidentifikasi tujuan apa yang harus dicapai oleh siswa.

b. Perincian Tujuan

Tujuan yang telah diidentifikasi dirinci berdasarkan ketrampilan-ketrampilan apa yang akan dimiliki oleh siswa.

c. Rumusan Tujuan

Tujuan yang telah dirinci tadi dirumuskan dalam satu kalimat pernyataan yang mengandung kemampuan apa dan tingkat kemampuan apa yang harus dimiliki oleh siswa selama mereka dalam proses pembelajaran

d. Analisis Tujuan

Kegiatan ini dilakukan agar tujuan-tujuan yang dianggap sering ditemukan tingkat kegagalannya diganti dengan tujuan-tujuan yang lebih rasional tingkat keberhasilannya

e. Penyiapan Evaluasi Hasil Belajar

Setelah melakukan hal-hal tersebut diatas, langkah selanjutnya adalah menyiapkan evaluasi hasil belajar, kegiatan ini dilakukan berdasarkan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan, oleh karena itu menyusun evaluasi belajar yang realibel adalah menilai apa yang seharusnya dinilai

f. Skuens dan Jenjang Belajar

Kegiatan ini dilakukan sebagai persiapan bagi guru untuk mempredeksi kegiatan-kegiatan apa yang akan dilakukan dikelas

g. Penentuan kegiatan 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

Setelah guru melakukan tindakan prakiraan tentang kegiatan apa yang akan dilakukan, maka guru harus menentukan bentuk kegiatan belajar yang dikehendaki agar tujuan pembelajaran tercapai. Kegiatan ini dilakukan oleh guru dan tim pengembang pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh guru adalah pemilihan media, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dan evaluasi. Sedangkan Kegiatan yang dilakukan oleh tim pengembang pembelajaran adalah penentuan stimulus, pemilihan media, penentuan kondisi belajar, perumusan strategi pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, evaluasi formatif, dan penyusunan pedoman pemanfaatan.

h. Monitoring pelaksanaan kegiatan yang direncanakan

Setelah melakukan langkah-langkah tersebut, baik dilakukan oleh guru sebagai individu dan sebagai tim, maka guru hendaknya melakukan monitoring atau pengawasan terhadap kegiatan yang direncanakan, hal ini dimaksudkan agar dapat teridentifikasi kegagalan atau keberhasilan tingkat mengajar guru.

i. Uji coba dan revisi (evaluasi formatif)

Evaluasi formatif dilakukan untuk menilai apakah tingkat keberhasilan pembelajaran dapat diukur. Pada tahap ini terdapat proses uji coba dan revisi, berarti bahwa kegiatan yang dianggap gagal akan terlihat hasilnya dan diperbaiki kembali agar kegagalan yang dialami siswa dapat diminimalisir

j. Evaluasi sumatif

Evaluasi ini dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan dari awal sampai akhir telah selesai dilakukan, cakupan tujuan penilaian ini lebih luas, karena yang diukur adalah kegiatan pembelajaran dari awal pertemuan sampai akhir pertemuan,

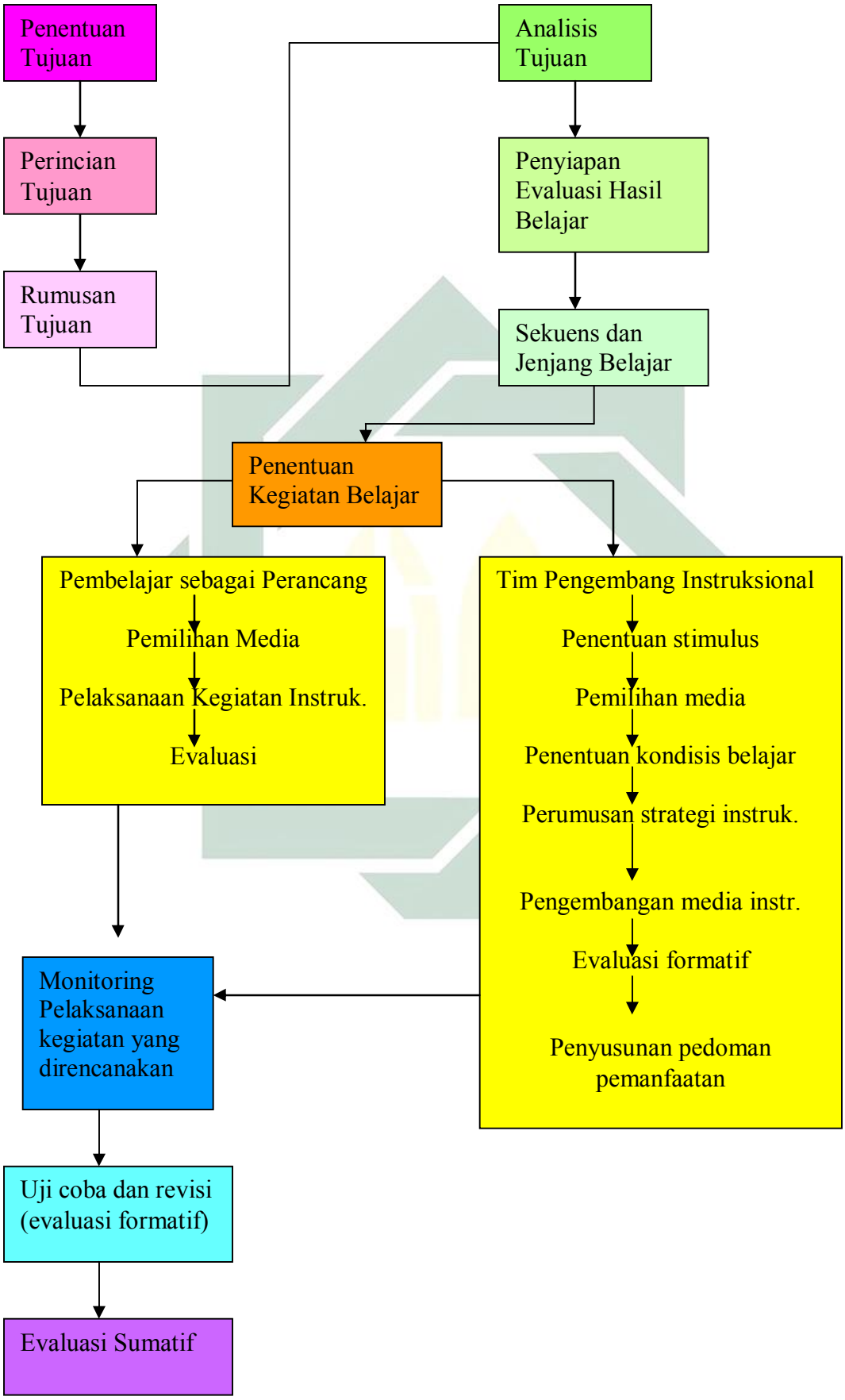
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi-materi secara total.

Pengembangan model pembelajaran menurut Briggs dapat digambarkan dalam bagan berikut.

Bagan 1. Model Briggs.

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



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. Model Pembelajaran Bella H. Banathy

Pengembangan sistem instruksional menurut Banathy dapat dibedakan dalam 6 langkah sebagai berikut (Banathy, 1968) :

a. Langkah 1 : Merumuskan Tujuan

Langkah pertama adalah merumuskan tujuan, yaitu suatu pernyataan pengalaman belajar yang menyatakan apa yang kita harapkan dari siswa untuk dikerjakan, diketahui, dan dirasakan sebagai hasil dari pengalaman belajarnya.

b. Langkah 2 : Mengembengkan Tes (Developing Test)

Dalam langkah ini dikembangkan suatu tes yang didasarkan pada tujuan yang diinginkan dan digunakan untuk mengetahui kemampuan yang diharapkan dicapai sebagai hasil dari pengalaman belajarnya.

c. Langkah 3 : Menganalisa Kegiatan Belajar (*Analyzing of Laerning Task*)

Dalam langkah ini dirumuskan apa yang harus dipelajari sehingga dapat menunjukkan tingkah laku seperti yang digambarkan dalam tujuan yang telah dirumuskan. Dalam kegiatan ini, kemampuan awal siswa harus juga dianalisis atau dinilai, karena mereka tidak perlu mempelajari apa yang mereka telah ketahui atau kuasai.

d. Langkah 4 : Mendesain Sistem Instruksional

Setelah itu perlu dipertimbangkan alternatif-alternatif dan identifikasi apa yang harus dikerjakan untuk menjamin bahwa siswa akan menguasai kegiatan-kegiatan yang telah dianalisis pada langkah ketiga *(functions analyze*).Juga perlu di tentukan siapa atau apa yang mempunyai potensi paling baik untuk mencapai fungsi-fungsi tersebut

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

harus dilaksanakan (*Component analyze*). Perlu ditentukan pula kapan dan dimana fungsi-fungsi tersebut harus dilaksanakan (*design of system)*

e. Langkah 5 : Melaksanakan kegiatan atau mentes hasil (*implement and test output*)

Dalam langkah ini, sistem yang sudah didesain sekarang dapat diujicobakan atau dites dan dilaksanakan. Apa yang dapat dilaksanakan atau dikerjakan siswa sebagai hasil implementasi sistem, harus dinilai agar dapat diketahui seberapa jauh mereka telah menunjukkan tingkah laku seperti yang dimaksudkan dalam rumusan tujuan.

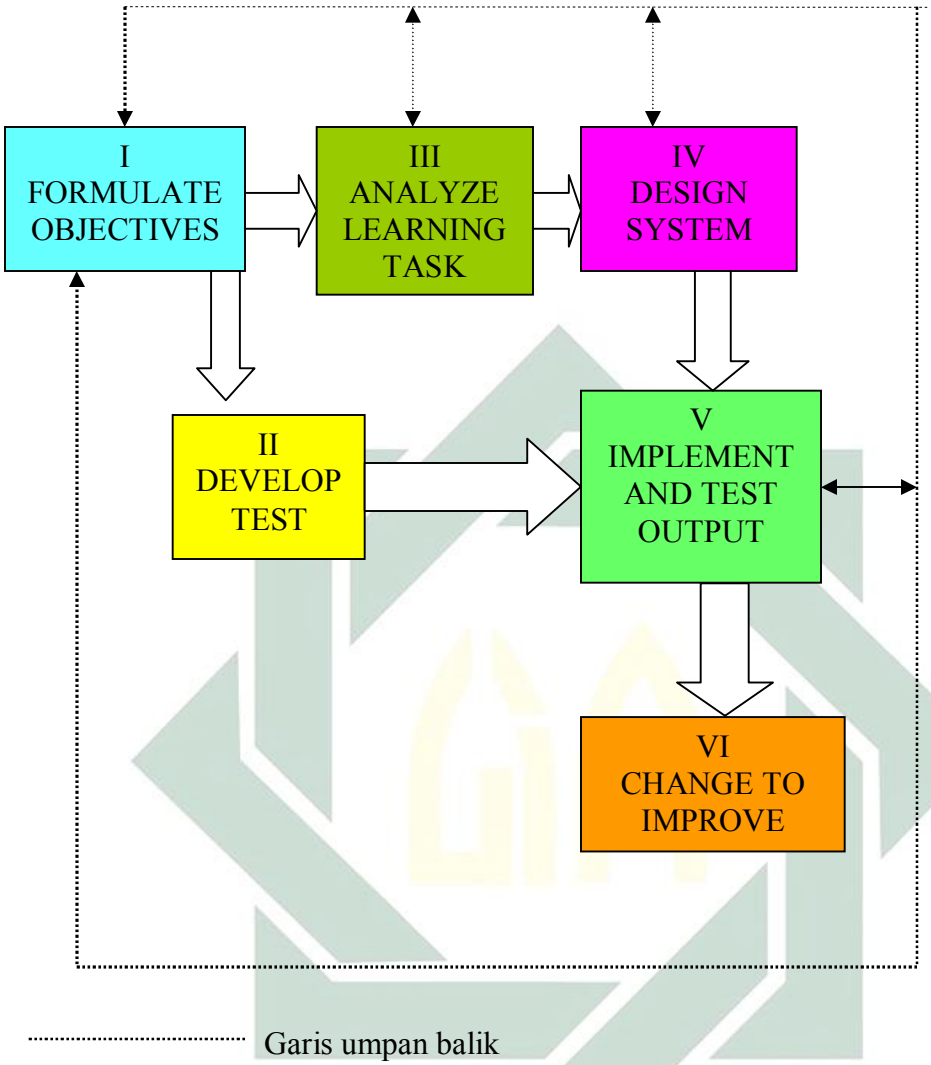
f. Langkah 6 : Mengadakan Perbaikan

Hasil-hasil yang diperoleh dari evaluasi kemudian merupakan umpan balik untuk keseluruhan sistem, sehingga perubahan-perubahan, jika diperlukan dapat dilakukan untuk memperbaiki sistem instruksional.

Langkah-langkah tersebut dapat dilihat dalam bagan berikut ini :

Bagan 2. Bagan Model Banathy

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. Model Pembelajaran PPSI

PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional) digunakan sebagai metode penyampaian dalam rangka kurikulum 1975 untuk SD, SMP, dan SMA dan kurikulum 1976 untuk sekolah-sekolah kejuruan. PPSI menggunakan pendekatan system yang mengutamakan adanya tujuan yang jelas, sehingga dapat dikatakan bahwa PPSI menggunakan pendekatan yang berorientasi pada tujuan. Istilah sistem instruksional dalam PPSI menunjuk pada pengertian sebagai suatu sistem yaitu sebagai suatu kesatuan

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

yang terorganisasikan yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan. Sebagai suatu system, pengajaran mengandung sejumlah antara lain : materi, metode, alat, evaluasi, yang kesemuanya berintraksi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah dirumuskan.

Langkah-langkah pembelajaran PPSI ada kemiripan dengan langkah-langkah pembelajaran Banathy. Terdapat lima langkah pokok dalam PPSI, yaitu :

a. Merumuskan tujuan instruksional khusus

   Tujuan instruksional khusus adalah rumusan yang jelas tentang kemampuan atau tingkah laku yang diharapkan dimilki siswa setelah mengikuti suatu program pengajaran tertentu. Kemampuan-kemampuan atau tingkah laku tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur

b. Menyusun alat evaluasi

   Setelah Tujuan instruksional khusus dirumuskan, langkag selanjutnya adalah mengembangkan tes yang berfungsi untuk menilai sampai dimana siswa telah menguasai kemampuan-kemampuan yang telah dirumuskan dalam tujuan instruksional khusus diatas. Pengambangan alat evaluasi dirumuskan tidak dirumuskan pada akhir langkah, namun pada langkah yang kedua, hal ini didasarkan pada prinsip berorientasi pada tujuan atau hasil yang dicapai. Untuk mengukur apakah rumusan instruksional tersebut dapat dinilai apa tidak, perlu dikembangkan alat evaluasinya terlebih dahulu sebelum melangkah lebih jauh . Dengan dikembangkannya alat evaluasi pada langkah kedua ini, mungkin ada beberapa tujuan yang perlu dirubah atau dipertegas rumusannya sehingga dapat diukur.

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

c. Menetukan kegiatan belajar dan materi pelajaran

Pada langkah ketiga ini, yang perlu dipertimbangkan adalah hal-hal sebagai berikut :

1). merumuskan semua kemungkinan kegiatan belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan

2). menetapkan kegiatan yang tidak perlu ditempuh lagi oleh siswa

3). menetapkan kegiatan belajar yang masih perlu dilaksanakan oleh siswa

setelah kegiatan-kegiatan belajar siswa ditentukan, perlu dirumuskan pokok-pokok materi pelajaran yang akan diberikan kepada siswa sesuai jenis-jenis kegiatan belajar yang telah ditetapkan. Bila dipandang perlu, setiap materi pelajaran tersebut dilengkapi dengan uraian singkat agar memudahkan guru atau dosen menyampaikan materi tersebut.

d. Merencanakan program kegiatan

Titik tolak merencanakan program kegiatan adalah satuan pelajaran yang diambil dari kurikulum yang telah tertentu jumlah jam pelajarannya dan diberikan pada kelas dalam semester tertentu. Pada langkah ini perlu disusun strategi proses pembelajaran dengan jalan merumuskan peranan dalam kegiatan mengajar dan kegiatan belajar yang disusun secara sistematis sesuai dengan keadaan situasi kelas. Metode pengajaran akan digunakan dipilih yang paling sesuai untuk mencapai tujuan, termasuk dalam langkah ini adalah menyusun proses pelaksanaan evaluasi

e. Melaksanakan program

Langkah-langkah yang dilakukan dalam fase ini adalah ;

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). Mengadakan pre-test

Tujuan prestest diberikan adalah untuk mengukur kemampuan awal siswa yang sesuai dengan tujuan instruksional khusus sebelum mereka mengikuti pengajaran. Apabila siswa telah menguasai kemampuan yang tercantum dalam tujuan instruksional yang ingin dicapai, maka hal itu tidak perlu diberikan lagi dalam program pengajaran yang akan dibeikan.

2). Menyampaikan materi ajar

Penyampaian materi harus berpegang pada langkah yang ke-4 yaitu merencanakan program. Pada langkah ini adalah tindakan dari rencana tersebut, oleh karena itu guru harus siap dalam materi, metode, dan alat atau media yang digunakan dalam kelas. Demikian juga pada awal pertemuan guru harus menyampaikan tujuan yang akan dicapai pada pertemuan tersebut.

3). Mengadakan evaluasi (post-test)

Pemberian post-test dimaksudkan untuk mengukur kemampuan siswa setelah materi diberikan, dengan demikian dapat diketahui seberapa jauh program bpengajaran telah berhasil diberikan.

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

Bagan 3. 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

4. Model Pembelajaran IDI

Model IDI dikembangkan oleh *University Consortium for Instructional Development and Technology* (UCIDT). Konsorsium tersebut terdiri dari University of Southern California (USC), International University di San Diego, Michigan State University (MSU), Syracuse University, dan Indiana University. Model ini pada prinsipnya terdiri mempunyai 3 tahapan, yaitu *devine*, *develop*, dan *evaluate*

a. Tahap Pembatasan (*Define*)

Tahap ini terdiri dari :

1). Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dimulai dengan :

a). *Need assesment*.

Langkah ini bertujuan untuk memenuhi harapan kebutuhan siswa, keluarganya dan masyarakat melalui jalur pendidikan. *Need asessment* juga berfungsi untuk menemukan perbedaan antara keadaan sekarang dan apa yang diinginkan secara ideal.

Perbedaan tersebut menyebabkan adanya kebutuhan untuk menyelesaikan masalah. Hal ini berarti timbul masalah. Bila perbedaan dapat ditemukan, tujuan pemecahan masalah dapat kita carikan.

b). *Establish Priorities*

Langkah ini adalah brtujuan untuk memilah dan memilih problem apa yang segera diselesaikan masalahnya. Karena dalam setiap institusi memiliki beraneka ragam problem, maka setiap sekolah harus dapat memilih problem mana yang harus diprioritaskan dan tidak.

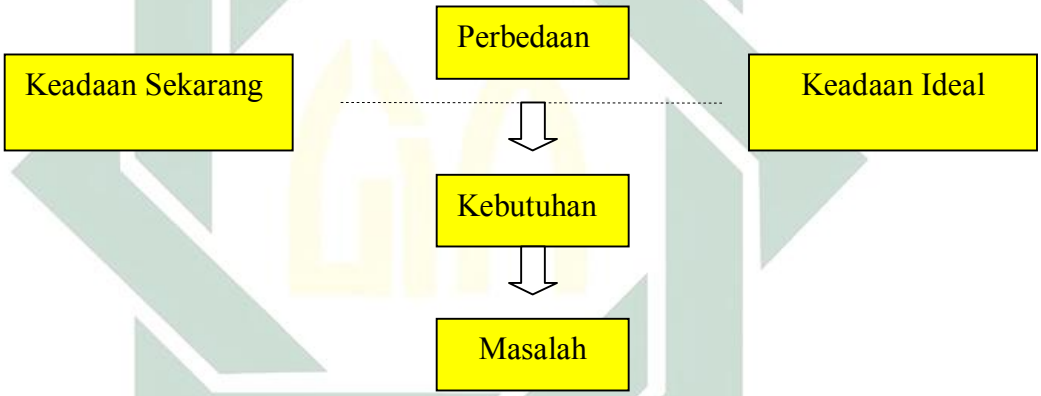
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c). *State Problem*

Langkah ini merupakan langkah akhir dari identifikasi problem. Setelah pengembang mengadakan analisa kebutuhan dan menegakkan problem, maka pengembang harus dapat merumuskan problem apa yang akan diselesaikan masalahnya.

Ketiga langkah dalam identifikasi problem tersebut dapat digambarkan dalam bagan berikut :

Bagan 4 :alur identifikasi problem



2). Analisa Latar (Analyze Setting)

Ada 3 hal yang perlu diperhitungkan pada langkah kedua yaitu :

a). Karakteristik siswa

Karakteristik siswa. Kegiatan instruktional hendaknya berorientasi pada siswa. Siswa tidak lagi dipandang sebagai obyek yang bersifat pasif dan 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

diperlakukan sewenang-wenang oleh guru, tetapi sebagai subyek yang mempunyai ciri dan karakteristik.

Karena perbedaan tersebut, maka kegiatan instruktional yang kita sajikan hendaknya disesuaikan dengan kekhususan tersebut. Informasi tentang siswa yang kita cari dalam mengembangkan program instruktional antara lain meliputi : jumlah, jenis kelamin, latar belakang akademis, latar belakang belakang sosial- budaya-ekonomi, gaya belajar, motivasi dan pengalaman atau pengetahuannya pada bidang akan dipelajari.

b). Kondisi

Kondisi. Berbagai hambatan yang mungkin kita jumpai hendaknya diidentifikasikan juga untuk mempertimbangkan langkah-langkah selanjutnya. Kondisi yang dimaksud adalah kondisi siswa, baik dilihat fisik maupun non fisiknya, lingkungan, dan latar belakangnya. Pengidentifikasin kondisi tersebut diperlukan untuk menentukan setting yang tepat dalam pengembanagn model pembelajaran dengan model ini.

c). Sumber-sumber yang relevan

Sumber-sumber yang tersedia, baik yang bersifat *human* maupun *non human*, baik yang sengaja dirancang maupun yang dapat kita manfaatkan hendaknya diidentifikasi pula. Termasuk kedalam sumber-sumber ini juga ketersediaan biaya.

3). Pengelolaan Organisasi

Pada hakekatnya pengembangan instruktional adalah pekerjaan suatu tim. Hal-hal yang termasuk dalam pengelolaan organisasi adalah :

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). Pembagian tugas

Langkah ini diasumsikan karena proses pengembangan adalah pekerjaan tim, maka pembagian tugas diperlukan agar berbagai macam bentuk pekerjaan tidak dilaksanakan secara tumpang tindih. Pembagian tugas ini juga bermanfaat agar seluruh rangkaian pekerjaan dapat teorganisir secara sistematis.

b). Tanggungjawab

Setelah diberi pembagian tugas, maka langkag selanjutnya adalah ditentukan apa saja tanggung jawab pada masing-masing devisi, hal ini memudahkan dalam melaksanakan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui sejauhmana program dapat dijalankan. Oleh karena itu apabila pengembang menemukan tingkat kegagalan, maka pengembang dapat bertanya langsung kepada siapa yang bertanggungjawab dalam suatu devisi.

c). Jadwal pelaksanaan.

Langkah menyusun jadwal pelaksanaan pengembangan dimaksudkan untuk mengetahui kapan mulai dan berakhirnya suatu desain pengembangan dilaksanakan. Jadwal pelaksanaan ini juga bertujuan apakah pengembangan dapat diselesaikan berdasarkan jadwal apa tidak.

b. Tahap Pengembangan

1). Identifikasi Tujuan

Tujuan ini ada yang bersifat umum dan Khusus. Dalam kurikulum 1994 dikenal dengan TIU dan TIK, pada Kurikulum 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi) dan Kurikulum 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dikenal dengan

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 Kompetesi, Kompetensi Dasar, dan indikator, sedangkan dalam Kurikulum 2013 dikenal dengan Kompetensi Inti, Kompetensi dasar, dan indikator. Terms tersebut memiliki makna:

a) Tujuan yang bersifat umum disebut terminal Objectives (dalam Kurikulum 1994 dikenal dengan TIU-Tujuan Instruksional Umum, dalam Kurikulum 2004 dan 2006 dikenal dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar, sedangkan dalam Kurikulum 2013 dikenal Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar)

b) Tujuan yang bersifat khusus disebut behavioral Objectives atau Enabling Objectives (dalam Kurikulum 1994 dikenal dengan TIK-Tujuan Instruksional Khusus, dalam Kurikulum 2004 dan 2006, dan 2013 dikenal dengan Indikator)

c) Tujuan umum merupakan penjabaran lebih rinci dari tujuan khusus. Apabila tujuan khusus tercapai maka kemungkinan tercapainya tujuan umum lebih besar.

Perumusan tujuan perlu karena beberapa alasan, yaitu :

a) Membantu siswa dan pembelajar memahami dengan jelas apa-apa yang diharapkan sebagai suatu hal kegiatan pembelajaran

b) Tujuan merupakan *Building block* dari kuliah yang kita berikan

c) Tujuan khusus (indikator) merupakan penanda tingkah laku yang harus diperlihatkan siswa sesuai kegitan instruktional. Bersama dengan perumusan tujuan khusus (indikator) hendaknya telah dipikirkan instrumen evaluasi

2). Penentuan Metode

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

Metode adalah bagaimana cara yang akan kita tempuh untuk mencapai tujuan tujuan tersebut diatas. Dalam menentukan metode pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah :

a). Bagaimana kegiatan proses pembelajaran akan dilangsungkan

b). Media apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran tersebut.

3). Penyusunan Prototipe

Pada tahap ini prototipe yang perlu diperhatiakan terdapat dua hal, yaitu :

a). Bahan instruktional dikembangkan sesuai TIK yang sudah dirumuskan. Dengan demikian antara TIK dan bahan instruktional harus ada hubungan yang erat (relevan).

b). Pada tahap ini juga instrument evaluasi perlu disusun. Antara TIK dengan bahan evaluasi harus terdapat kaitan yang erat. Karena evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah TIK telah tercapai atau belum. Pada tahap ini pula media harus dibuatkan prototipenya.

c. Tahap Penilaian

1). Tes Uji Coba

Setelah prototipe program instruktional selesai tersusun, maka harus diuji cobakan. Uji coba ini bisa dilakukan pada *sample audience* atau pada teman-teman sendiri. Tujuan uji coba ini adalah mengumpulkan data tentang kebaikan atau kelemahan dan efisiensi atau efektivitas program yang sudah tersusun

2). Analisa Hasil

Hasil ujicoba perlu dianalisa, dimana ada 3 hal yang perlu perhatikan, 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

a). Apakah tujuan dapat tercapai ? bila tidak dimanakah kesalahannya ? sudah tepatkah perumusannya

b). Apakah metode yang dipakai sudah cocok untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut mengingat karakteristik siswa seperti yang telah diidentifikasikan ?

c). Apakah tidak ada kesalahan dalam pembuatan instrumen evaluasi ? apakah sudah dieavlausi hal-hal yang seharusnya perlu dievaluasi ?

3). Pelaksanaan

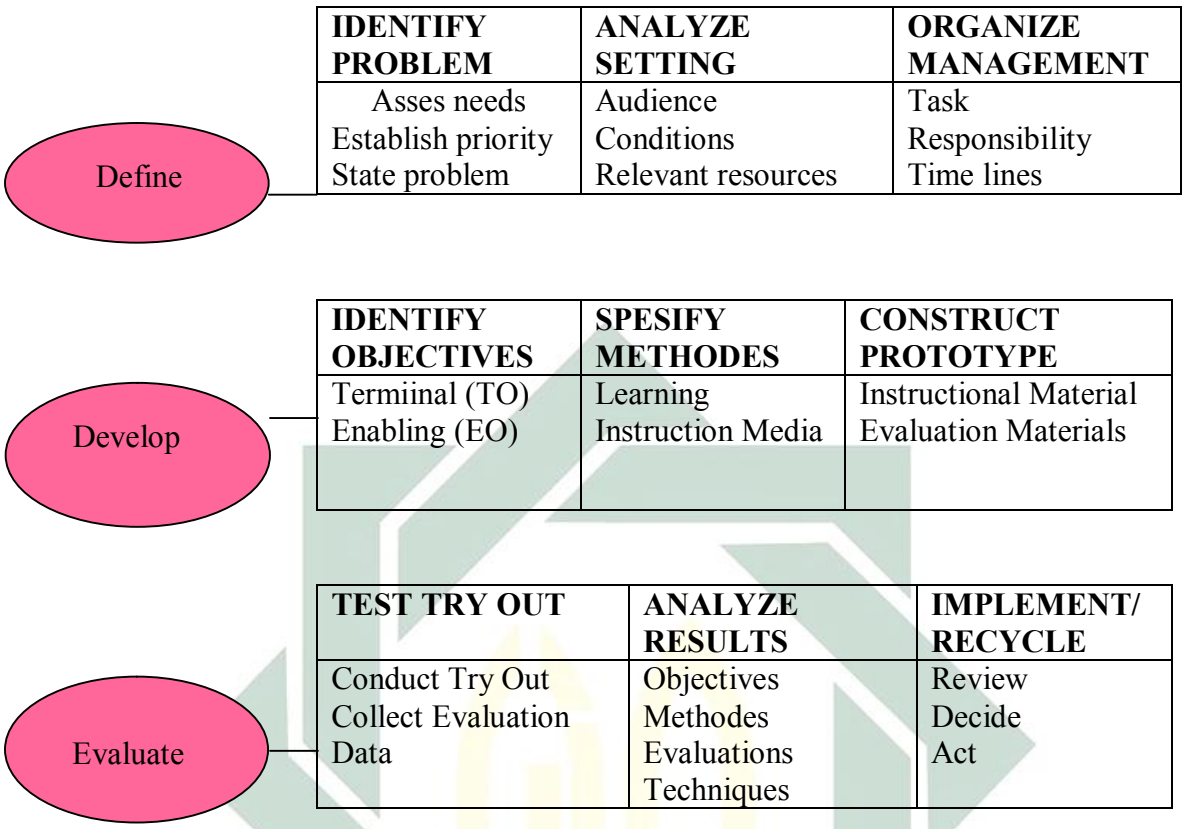
Bila dari analis tersebut ternyata menunjukkan tujuan sudah dapat dicapai, teknik yang dipakai sudah sesuai untuk mencapai tujuan yang dirumuskan dan tidak terjadi kesalahan maka dapat dilaksanakan implementasi. Tetapi apabila ternyata masih ada kesalahan dalam merumuskan tujuan, atau kesalahan dalam teknik penyajian untuk mencapai tujuan maka perlu diadakan revisi.

Masalah tidak akan ada habisnya. Begitu masalah yang satu diatasi, timbul masalah yang lain. Begitulah seterusnya proses pengembangan instruktional itu tidak akan pernah berhenti tapi akan terus berulang dan perlu kesempurnaan.

Beberapa langkah model desain pembelajaran menurut IDI dapat digambarkan 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

Bagan 5. Model IDI



5. Model Pembelajaran Kemp

Model Pengembangan Instruktional menurut Kemp (1977) atau yang disebut Rancangan Instruktional, terdiri dari 8 langkah, yaitu :

a. Langkah Pertama : Menentukan tujuan umum (Kurikulum 1994 disebut TIU, Kurikulum 2004 dan 2006 disebut dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar, sedangkan dalam Kurikulum 2013 disebut dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi dasara). Tujuan umum ini adalah tujuan yang ingin dicapai dalam memfasulitasi pada masing-masing pokok bahasan.

b. Langkah Kedua : Membuat analis tentang karakteristik siswa. Analisa ini diperlukan antara lain untuk mengetahui apakah latar belakang pendidikan, dan sosial budaya

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 memungkinkan untuk mengikuti program dan langkah-langkah apa yang perlu diambil

c. Langkah Ketiga :Menentukan Indikator (tujuan instruktional secara spesifik), yang opersional dan terukur. Dengan demikian siswa akan tahu apa yang harus dikerjakan, bagaimana mengerjakannya dan apa ukurannya bahwa dia telah berhasil. Dari segi pembelajar rumusan itu akan berguna dalam menyusun tes kemampuan/ keberhasilan, dan pemilihan materi yang sesuai

d. Langkah Keempat : Menentukan materi/ bahan pelajaran yang sesuai dengan indikator

e. Langkah Kelima : Menetapkan tes awal (pre tes) ini diperlukan untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa telah memenuhi prasyarat belajar yang dituntut untuk mengikuti program yang bersangkutan. Dengan demikian pembelajar dapat memilih materi yang diperlukan tanpa harus menyajikan yang tidak perlu

f. Langkah Keenam : Menetukan strategi belajar mengajar yang sesuai. Kriteria umum untuk pemilihan strategi belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan instruktional khusus tersebut adalah : (a) efisiensi, (b) efektivitas, (c) ekonomis dan (d) kepraktisan, melalui suatu analisa alternatif

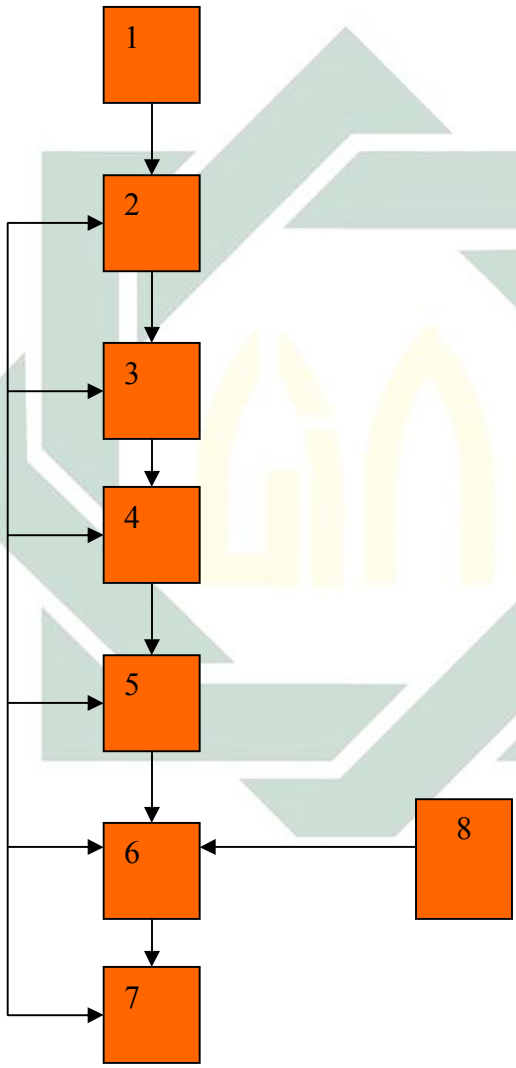
g. Langkah Ketujuh : Mengkoordidasi sarana penunjang yang diperlukan, meliputi biaya, fasilitas, peralatan, waktu dan tenaga

h. Langkah Kedelapan : Mengadakan evaluasi. Evaluasi ini sangat diperlukan untuk mengontrol dan mengkaji keberhasilan program secara keseluruhan, yaitu : siswa, program instruktional, instrumen evaluasi atau tes, dan metode

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

Dalam diagram, bentuk desain instruktional Kemp tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :

Bagan 6. Model Kemp



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

6. Model Pembelajaran Dick and Carey

Dengan menggunakan kerangka berpikir sistem, Dick & Carey (1978, 1985) menyusun model desain instruktional seperti berikut :

a. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran

   Mengidentifikasi tujuan pembelajaran adalah menentukan apa yang dikehendaki oleh guru agar dapat dilakukan oleh siswa selesai mereka mengikuti pembelajaran. Batasan tujuan dapat dilihat dari standar kompetensi, kebutuhan kurikulum, kesulitan belajar, karakteristik siswa, dan lain-lain.

b. Melakukan analisis pembelajaran

   Setelah mengetahui tujuan pembelajaran, guru hendaknya menentukan jenis pembelajaran yang bagaimana yang dikehendaki oleh siswa. Tujuan pembelajaran perlu dianalisis untuk mengenali ketrampilan-ketrampilan bawahan atau subordinat yang mengharuskan siswa menguasai materi dan langkah-langkah prosedural bawahan yang ada yang diikuti siswa untuk mengikuti proses pembelajaran tertentu.

c. Mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik

   Disamping mengenali ketrampilan-ketrampilan bawahan dan langkah-langkah prosedural yang harus dimasukkan dalam pembelajaran, maka perlu untuk mengenali ketrampilan-ketrampilan tertentu yang harus dimiliki siswa sebelum pembelajaran dimulai. Hal ini bukan berarti menyusun daftar semua hal yang dapat dilakukan oleh siswa, melainkan mengenali ketrampilan-ketrampilan tertentu yang harus dimiliki siswa untuk memulai pembelajaran.

d. Merumuskan 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

Atas dasar analisa pembelajaran dan keterangan tentang tingkah laku masukan, pembelajar menyusun pernyataan spesifik tentang ketrampilan apa yang akan dimiliki oleh siswa ketika telah menyelesaikan proses pembelajaran. Pernyataan yang dijabarkan dari ketrampilan-ketrampilan yang yang dikenali dengan jalan melakukan analisa pembelajaran ini perlu menyebutkan ketrampilan-ketrampilan yang harus dimili oleh siswa, kondisi perbuatan yang menunjukkan ketrampilan tersebut, dan kreteria performansi yang berhasil.

e. Mengembangkan butir tes acuan kriteria

Berdasarkan tujuan khusus atau kompetensi dasar yang telah dirumuskan, guru menyusun butir-butir penilaian yang sejajar yang dapat mengukur kemampuan siswa untuk mencapai apa yang dicantumkan dalam kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran. Tekanan utama diletakkan pada mengaitkan pada jenis tingkah laku yang disebutkan dalam tujuan dengan apa yang diminta dari butir-butir tersebut.

f. Mengembangkan strategi pembelajaran

Dengan adanya keterangan-keterangan dari langkah-langkah sebelumnya, guru harus memulai mengenali strategi yang akan digunakan dalam pembelajaran dan menentukan media apa yang cocok untuk dapat digunakan dalam mencapai tujuan akhir. Bagian-bagaian strategi pembelajaran dapat dilihat dari kegiatan prapembelajaran, inti, dan penutup.

g. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran

Langkah ini didasarkan atas strategi pembelajaran, kegiatan mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran meliputi buku petunjuk siswa, bahan ajar, tes, dan buku

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

pegangan guru. Keputusan untuk mengembangkan bahan ajar pada dasarnya tergantung pada jenis pembelajaran yang akan dilakukan.

h. Merancang dan melakukan evaluasi formatif

Kegiatan ini adalah melakukan serangkaian penilaian dengan maksud mengumpulkan data yang digunakan untuk mengidentifikasi bagaimana tehnik-tehnik dalam menyempurnakan rencana pembelajaran.

i. Merevisi Pembelajaran

Data dari penilaian formatif dianalisis sebagai usaha untuk mengenali kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam mencapai tujuan dan untuk menghubungkan kesulitan-kesulitan tersebut dengan kekurangan tertentu dalam proses pembelajaran.

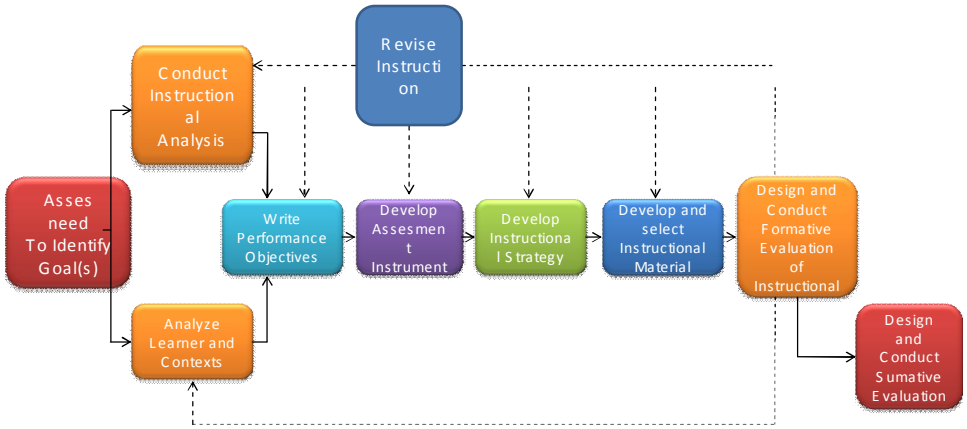
j. Melakukan evaluasi sumatif

Langkah ini mempunyai arti mengadakan tindakan penilaian secara keseluruhan yang dimulai dari pertemuan pertama sampai yang terakhir, oleh karena itu idealnya penilaian ini tidak hanya melibatkan guru, namun juga tim evaluator yang independent.

Hubungan antara beberapa komponen tersebut dapat digambarkan dalam bagan dibawah ini

Bagan 7. Model Dick and Carey

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



Dick, W. & Carry, L. (1994). *Systematic Design of Instruction*

_____ Garis yang berhubungan dengan perencanaan pembelajaran

- - - - - - - - - - Garis yang tidak ada hubungannya dengan perencanaan pembelajaran.

D. Aplikasi Desain Model Dalam Pembelajaran PAI

1. Aplikasi Model Briggs dalan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Aplikasi model Briggs dalam pemebelajaran Pendidikan Agama Islam dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Penentuan Kompetensi Dasar :

Langkah pertama ini adalah langkah penentuan Kompetensi Dasar apa yang akan dicapai oleh siswa. Dalam praktek pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dicontohkan pada pembelajaran :

Materi : Pendidikan Agama Islam

Aspek : Fiqh

Kelas : VII

Semester : I (Satu)

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

Kompetensi Dasar :

Siswa memahami ketentuan-ketentuan wudlu dan tayammum

b. Perincian Indikator

Dari langkah pertama dalam penentuan tujuan (Kompetensi dasar) telah dirumuskan siswa memahami ketentuan-ketentuan thaharah (bersuci). Indikator ini apabila dirinci dalam langkah kedua adalah ;

1) Siswa memiliki ketrampilan tayammum
2) Siswa memiliki ketrampilan berwudlu

c. Rumusan Tujuan Pembelajaran

Langkah ketiga ini, menurut Briggs adalah mengurai perincian tujuan dalam suatu rumusan kalimat pernyataan yang mengandung kemampuan apa dan tingkat kemampuan apa yang harus dimiliki oleh siswa. Rumusan tujuan pembelajaran dari perincian tujuan diatas adalah :

1) Melalui Praktik terbimbing, siswa dapat melakukan praktik tayammum secara tertib
2) Melalui Praktik terbimbing, siswa dapat melakukan praktik berwudlu secara tertib

d. Analisis Tujuan

Langkah yang keempat adalah menganalisis tujuan. Guru Pendidikan Agama Islam dapat melakukan kegiatan analisis ini dengan melihat dari rincian tujuan tersebut diatas yang seringkali ditemukan tingkat kegagalannya harus diganti dengan rincian tujuan yang lebih rasional tingkat keberhasilannya.

e. Penyiapan Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi yang benar menurut Briggs adalah evaluasi yang realibel, yaitu menilai apa yang seharusnya diukur dalam rincian tujuan. Jika di dalam rincian tujuan bersifat praktik, maka penyiapan evaluasi yang realibel dapat dirumuskan 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

1) Praktikkan gerakan tayammum secara tertib

2) Praktikkan gerakan wudlu secara tertib

f. Skuense dan Jenjang Belajar

Setelah guru Pendidikan Agama Islam telah melakukan kegiatan dalam langkah 1 sampai langkah 5, maka guru dapat mencoba membuat alur pembelajaran yang berupa prediksi kegiatan-kegiatan apa yang akan dilakukan di kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif

g. Penentuan Kegiatan Belajar

Setelah guru Pendidikan Agama Islam telah menentukan prediksi kegiatan apa yang akan dilakukan, maka guru dapat menentukan dan memilih kegiatan apa yang akan dilakukan agar tujuan tercapai. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan berdiskusi dengan tim pengembang. Kegiatan ini adalah penetuan stimulus, pemilihan media, penentuan kondisi belajar, perumusan startegi, dan mengevaluasi.

h. Monitoring pelaksanaan kegiatan yang direncanakan

Guru Pendidikan Agama Islam pada tahap ini harus melakukan pengawasan atau monitoring terhadap kegiatan yang direncanakan, agar mereka dapat mengidentifikasi tingkat keberhasilan dan kegagalannya.

i. Uji Coba dan Revisi (Evaluasi Formatif)

Guru melakukan uji coba atau evaluasi formatif agar sebelum proses pembelajaran berakhir dapat diketahui tingkat keberhasilan dan kegagalannya. Kegiatan ini dalam prakteknya sering dilakukan dengan kegiatan ujian tengah semester. Setelah guru mengetahu tingkat kegagalan dalam mengajarnya mereka dapat merevisi program pembelajaran selanjutnya.

j. Evaluasi Sumatif

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

Langkah terakhir ini dilakukan dengan memberikan instrumen test secara keseluruhan. Evaluasi test ini bertujuan untuk mengukur apakah tujuan pembelajaran secara keseluruhan telah tercapai apa belum.

2. Aplikasi Model Bella Banathy dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Merumuskan Tujuan

Langkah pertama ini adalah bertujuan untuk merumuskan apa yang harus diketahui, dirasakan, dan dialami, siswa selama proses pembelajaran. Aplikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam langkah ini dapat dilihat dalam contoh berikut :

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Aspek : Fiqh

Kelas : XI

Semester : 2

Tujuan Pembelajaran :

1) Menjelaskan tata cara pengurusan jenazah yang meliputi memandikan, mengkafani, menshalati, dan menguburkan
2) Mempraktikkan tata cara pengurusan jenazah yang meliputi memandikan, mengkafani, menshalati, dan menguburkan

b. Mengembangkan Tes

Dari tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan diatas, dapat dikembangkan tes dengan item soal berikut ini :

1). Bagaimana tata cara memandikan jenazah ?

2). Bagaimana tata cara mengkafani jenazah?

3). Bagaimana tata cara menshalati jenazah?

4). Bagaimana tata cara menguburkan jenazah?

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

c. Menganalisa Kegiatan Belajar

Kemampuan awal siswa yang harus dimiliki pada pembelajaran ini adalah siswa telah mendapatkan materi ajar tentang konsep tentang memandikan, mengkafani, mensholat, dan menguburkan jenazah. Kegiatan yang dapat dipilih yang sesuai dengan tujuan pembelajaran ini adalah dengan cara praktikum memandikan, mengkafani, menshalati, dan menguburkan jenazah.

d. Mendesain Sistem Instruksional

Pada langkah ini yang harus dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam dan tim pengembang adalah mendesain sistem instruksional yang terdiri dari merumuskan kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Misalnya untuk praktek tata cara pengurusan jenazah, siswa diminta untuk membawa boneka, kain kafan, dan air untuk persiapan praktikum. Demikian juga guru dan tim pengembang harus menentukan kapan waktunya dan dimana praktikum tersebut harus dilaksanakan, apakah cukup memakai waktu yang sudah dijadwal atau butuh waktu ekstra

e. Melaksanakan Kegiatan atau Mentest Hasil

Sistem tersebut tiba saatnya diujicobakan pada langkah ini, proses uji coba dilaksanakan dengan tujuan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai, atau apakah ketrampilan yang harus dimiliki siswa telah diperoleh. Dengan demikian apakah ketrampilan siswa dalam melakukan tata cara pengurusan jenazah telah mereka miliki dengan ketersediaan kegiatan, media, dan waktu belajar yang telah direncanakan.

f. Mengadakan Perbaikan

Apabila dalam implementasi ditemukan tingkat kegagalan, maka dalam tahap ini guru dan tim pengembang dapat merubah tujuan, penilaian, kegiatan, media, atau waktu agar tujuan dari pembelajaran ini dapat tercapai.

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. Aplikasi Model PPSI dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Merumuskan Kompetensi dasar dan Indikator

Aplikasi langkah ini ke dalam pembelajaran Pendidikan Agama islam dapat dicontohkan sebagai berikut :

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Aspek : Akhlaq

Kelas : X

Semester : 2

Kompetensi Dasar:

Memahami adab berpakaian

Indikator :

1). Siswa dapat menjelaskan pengertian adab dalam berpakain

2). Siswa dapat menampilkan contoh adab dalam berpakaian

3). Siswa dapat mempraktikkan adab dalam berpakaian

4). Siswa dapat menarik hikmah adab dalam berpakaian

b. Menyusun Alat Evaluasi

Dari rumusan tujuan instruksional khusus diatas, dapat disusun alat evaluasi sebagai berikut :

1). Jelaskan pengertian adab dalam berpakain

2). Tunjukkan beberapa contoh adab dalam berpakaian

3). Praktikkan adab dalam berpakaian yang baik

4). Apa hikmah adab dalam berpakaian

c. Menentukan Kegiatan Belajar dan Materi Pelajaran

Untuk mencapai tujuan instruksional khusus secara efektif dan efesien, kegitan belajar yang dipilih adalah kegiatan diskusi dengan menampilkan gambar dari

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

guntingan koran yang menggambarkan beberapa contoh adab berpakaian, melalui media tersebut siswa mendiskusikan materi sesuai dengan tujuan instruksional khusus. Sedangkan materi yang dipilih adalah materi yang berkaitan dengan konsep adab berpakaian, contoh-contoh adab berpakaian, bagaimana praktik adab berpakaian, dan apa hikmah adab dalam berpakaian

d. Merencanakan Program Kegiatan

Aplikasi dalam langkah ini adalah : guru Pendidikan Agama Islam dapat membuat perencanaan program selama satu semester yang terdiri dari tujuan instruksional khusus setiap kali pertemuan, materi, kegiatan, dan distribusi waktunya, sampai pada lat evaluasinya telah tersusun rapi. Kegiatan ini dalam desain PPSI biasa disebut satuan pelajaran

e. Melaksanakan Program

Guru Pendidikan Agama Islam dalam melaksanakan program ini adalah melaksanakan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa, kemudian menyampaikan materi, dan postest yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa setelah materi disampaikan.

4. Aplikasi Model IDI dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Aplikasi model IDI meliputi *Define*, *Develop*, dan *evaluate* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dilakukan melalui tahap alur berikut ini :

Keadaan Ideal : Siswa kelas 7 Mts harus tahu bagaimana cara membaca al-Quran berdasarkan*makharij al-huruf* yang benar

Keadaan Sekarang : Mereka belum trampil dalam membaca al-Qura'an berdasarkan *makharij al-huruf* yang benar

Kebutuhan : Mereka perlu mempelajari cara-cara membaca al-Qur'an

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

dengan benar

Masalah : Bagaimana caranya agar mereka dapat mengetahui dan mampu membaca al-Qur'an berdasarkan *makharij al-huruf* dengan benar

Implementasi : Dibutuhkan desain pembelajaran yang mengarahkan pada bagaiman strategi, media, bahan ajar, dan alat evalauasi dalam pembelajaran al-Qur'an dengan ketentuan *makharij al-huruf* dengan benar

1. Aplikasi Model Kemp dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Menentukan Kompetensi dasar

Aplikasi Kompetensi dasar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan model Kemp adalah :

Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Aspek :Fiqh

Kelas : XII

Semester : 2

Kompetensi dasar :

Menjelaskan ketentuan-ketentuan hukum waris

b. Menganalisis Karakteristik Siswa

Aplikasi dalam menganalisis karakteristik siswa ini adalah guru Pendidikan Agama Islam harud dapat melihat karakteristik siswa, bagaimana latar belakang mereka termasuk sosial budaya, ekonomi, daan pendidikan keluarganya, karena beberapa hal

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

tersebut akan menentukan baagimana kegiatan pembelajaran yang akan dilangsungkan

c. Menentukan Indikator

Aplikasi dalam menentukan Indikator dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sesuai dengan Indikator diatas adalah :

1). Siswa dapat menjelaskan syarat-sayarat pembagian waris

2). Siswa dapat menyebutkan ketentuan-ketentuan ahli waris

3). Siswa dapat menyebutkan hal-hal yang membatalkan hak waris

d. Menentukan Materi Ajar

Materi ajar yang dibuat adalah berdasarkan Kompetens Dasar dan Indikator, maka materi ajarnya dapat berupa :

Ketentuan-ketentuan Hukum Waris :

1). Syarat-syarat pembagian waris

2). Ketentuan-ketentuan ahli waris

3). Hal-hal yang membatalkan hak waris

e. Menentukan Tes Awal

Tes awal yang dapat dikembangkan adalah :

1). Apa saja syarat-syarat pembagian waris

2). Bagaiman ketentuan-ketentuan ahli waris

3). Perkara apa saja yang dapat membatalkan hak waris

Pada tes awal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberikan atau disampaikan materi.

f. Menentukan Strategi Pembelajaran

Aplikasi startegi pembelajaran yang dapat dilakukan adalah *constextual teaching and learning (CTL)*, *Problem-based Learning, Project-based Learning, discovery learning*dan strategi pembelajaran aktif yang lain. Contoh startegi 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

yang dapat dilakukan dengan Kompetensi dasar memahami ketentuan-ketentuan waris adalah dapat dilakukan dengan *discovery learning*. Strategi tersebut dilakukan dengan cara siswa dibagi secara berkelompok, masing-masing kelompok diberi bahan bacaan untuk didiskusikan sesuai dengan indikator yang tersedia. Kemudian setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelompok lain, diakhir kegiatan guru dapat menjelaskan tentang hasil temuan masing-masing kelompok.

g. Mengkoordinasi Sarana Penunjang

Aplikasi pada langkah ini adalah memilih sarana dan prasarana, termasuk penggunaan media apa yang digunakan, berapa biayanya, waktu, dan tenaganya

h. Mengadakan Evaluasi

Aplikasi dalam evaluasi ini adalah dapat menggunakan pertanyaan seperti yang ada dalam tes awal, namun tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan ketercapaian tujuan siswa setelah diadakan proses pembelajaran. Hasil dari evaluasi ini merupakan masukan bagi guru untuk mengembangkan desain pembelajarannya pada waktu berikutnya. Instrumen tes yang dapat dipakai adalah :

1). Apa saja syarat-syarat pembagian waris

2). Bagaiman ketentuan-ketentuan ahli waris

3). Perkara apa saja yang dapat membatalkan hak waris

6. Aplikasi Model Dick and Carey dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Mengidentifikasikan Tujuan Pembelajaran (Kompetensi dasar)

Pada langkah awal ini, guru Pendidikan Agama Islam dapat mengidentifikasi Kompetensi Dasar apa yang harus dimiliki siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Misalnya :

Materi : Pendidikan Agama Islam

Aspek : Akhlaq

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

Kelas : VII

Semester : I (Satu)

Kompetensi Dasar :

Siswa menghindari perilaku tercela

b. Melakukan analisis Pembelajaran

Dengan tujuan seperti diatas yaitu siswa menghindari prilaku tercela, maka perlu dilakukan analisis pembelajaran apa yang sesuai dengan tujuan tersebut. Pembentukan prilaku sebagaimana yang ada dalam tujuan tersebut tidak mungkin proses pembelajarannya hanya dilakukan dengan cara ceramah, namun sebagai alternatifnya dapat dilakukan dengan penugasan atau pebelajaran yang berbasiss masalah (*problem based learning*)

Contoh " Problem" untuk Pembelajaran berbasis masalah :
" Juri adalah lulusan pesantren, ia rajin membantu ayahnya bekerja di sawah, namun demikian dia memiliki teman-teman di lingkungan yang kurang menaati norma-norma agama, suatu saat Juri dibujuk oleh teman-temannya untuk melakukan tindak maksiat, namun Juri dapat menolaknya. Bujukan tersebut berulangkali diberikan kepada Juri namun Juri tetap dapat menolak, namun suatu saat Juri tidak dapat lepas dari bujukan teman-temannya. Ia diberi segelas minumanlam khamr, maka dalam keadaan mabuk ia menuruti apa saja yang diminta teman-temannya. Termasuk mencuri, mengganggu, dan lain sebagainya"
Langkah pembelajaran : 1. Diskusikan Kasus Juri dengan teman anda 2. Tindakan tercela apa yang telah dilakukan Juri 3. Apa yang anda Lakukan Jika anda sebagai Juri

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 berbasis masalah tersebut diatas akan mengantarkan terbentuknya kesadaran siswa dalam menghindari akhlak tercela, karena dengan mereka berdiskusi di kelas bersama teman-temannya, mereka akan menemukan akibat dari tindakan tercela

c. Mengidentifikasi Prilaku awal dan Karakteristik Siswa

Sebelum memulai proses pembelajaran guru Pendidikan Agama Islam dapat melakukan proses identifikasi karakteristik siswa. Proses ini tergantung pada latar belakang siswa dan lingkungannya. Apabila guru Pendidikan Agama Islam berada pada wilayah perkotaan, maka prilaku awal dan karakteristik siswa akan berbeda dengan prilaku awal dan karakteristik siswa yang berada di perkotaan. Penentuan prilaku awal dan karakteristik siswa ini akan dapat membantu guru dalam menyediakan bahan ajar, termasuk bagaimana strategi, media, dan sumber-sumber lain yang berguna selama proses pembelajaran.

d. Merumuskan Indikator.

Dalam langkah ini Dick and Carey memberikan spesifikasi tujuan pembelajaran. Spesikisi tersebut adalah : Ketrampilan apa yang harus dimiliki siswa, kondisi perbuatan yang menunjukkan ketrampilan tersebut dikuasai, dan kreteria bagaimana performansi tersebut berhasil. Contoh Tujuan Pembelajaran yang berdasarkan spesifikasi Dick and Carey dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan kata lain indikator adalah sebagai berikut:

1). Siswa dapat menjelaskan pengertian ananiah, ghadab, hasad, ghibah, dan namimah dengan benar

2). Siswa dapat menyebutkan contoh-contoh prilaku ananiah, ghadab, hasad, ghibah, dan namimah dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat

3). Siswa dapat menyebutkan hikmah dari orang-orang yang tidak melakukan tindakan tercela dengan 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

e. Mengembangkan Butir Tes Acuan Kreteria

Butir tes acuan kreteria harus berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Contoh pengembangan butir tes acuan kreteria yang berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran diatas adalah :

1). Jelaskan pengertian ananiah, ghadab, hasad, ghibah, dan namimah dengan benar !

2). Sebutkan contoh-contoh prilaku ananiah, ghadab, hasad, ghibah, dan namimah dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat !

3). Sebutkan beberapa hikmah dari orang-orang yang tidak melakukan tindakan tercela !

f. Mengembangakan Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar ini adalah dengan menerapkan *problem based learning* yang telah dikemukakan diatas, karena dengan karakteristik tujuan pembelajaran ini siswa diharapkan mendapatkan proses pembiasaan sejak mereka berada di kelas.

g. Mengembangkan dan Memilih Bahan Pembelajaran

Setelah beberapa langkah diatas, guru Pendidikan Agama Islam dapat menentukan bahan ajar yang dikehendaki yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Apabila dalam tujuan pembelajaran yang dicontohkan ini adalah berkaitan dengan siswa dapat menghindari akhlaq tercela, maka guru Pendidikan Agama Islam dapat memilih bahan ajar yang berkaitan dengan Akhlaq tercela yang terdiri dari pengertian, contoh-contoh akhlaq tercela, dan hikmah menghindari melakukan akhlaq tercela. Pada langkah ini Dick and Carey memberikan alternatif yang berbeda dengan tokoh-tokoh yang lain. Ia memberikan langkah bahwa pengembang bahan ajar harus membuat dua bahan ajar, yang pertama adalah untuk pegangan guru dan yang lainnya adalah untuk pegangan siswa.

h. Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif

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

Tes ini diberikan ditengah-tengah program pembelajaran selesai diberikan. Tes ini bertujuan sebagai bahan revisi dan penyempurnaan program pengajaran yang telah dilakukan, agar program pembelajaran selanjutnya dapat ditingkatkan. Apabila ditemukan dalam startegi pembelajaran *problem based learning* diatas gagal dalam melatih siswa dalam menghindari akhlaq tercela, maka strategi tersebut dapat dirubah dengan strategi-strategi yang lain

i. Merevisi Pembelajaran

Data hasil evaluasi formatif tersebut dijadikan landasan bagi perubahan startegi, penggunaan media, dan sumber-sumber yang lain.

j. Melakukan Evaluasi Sumatif

Evaluasi ini dilaksanakan pada akhir dari keseluruhan program telah selesai dilaksanakan.Evaluasi ini tidak harus dilakukan oleg guru secara mandiri namun dapat dilakukan dengan tim pengembang yang lain, agar tujuan dan output yang diinginkan dapat tercapai.

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

Bab III
Strategi dan Pendekatan Pembelajaran

A. Pengertian Strategi pembelajaran

Istilah strategi banyak kita jumpai di masyarakat, arti strategi adalah cara untuk dapat memperoleh sesuatu tujuan atau memenangkan suatu pertandingan dengan memperhatikan faktor-faktor **kekuatan** yang dimiliki oleh team atau perseorangan yang bersangkutan. Istilah strategi biasanya dipakai di militer, olah raga ataupun bentuk permainan lainya. Istilah strategi bila digunakan di bidang pembelajaran berarti cara atau kegiatan-kegiatan yang dilakukan agar tujuan pembelajaran itu bisa berhasil, dimana keberhasilan itu melibatkan peran guru maupun siswa.

Beberapa pengertian strategi pembelajaran menurut para ahli antara lain : "Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa " (Gerlach dan Ely, 1980). Sedangkan menurut Dick and Carey Strategi belajar-mengajar tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan juga termasuk di dalamnya materi atau paket pengajarannya .

Strategi belajar-mengajar terdiri atas semua komponen materi pengajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pengajaran tertentu dengan kata lain strategi belajar-mengajar juga merupakan pemilihan jenis latihan tertentu yang cocok dengan tujuan yang akan dicapai *(*Gropper, 1990). Tiap tingkah laku yang harus dipelajari perlu dipraktekkan. Karena setiap materi 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

tujuan pengajaran berbeda satu sama lain, maka jenis kegiatan yang harus dipraktekkan oleh siswa memerlukan persyaratan yang berbeda pula.

Ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat dipergunakan. Rowntree (dalam Sanjaya, 128: 2006) mengelompokkan kedalam strategi penyampaian-penemuan (*exposition- discovery learning*) , dan strategi pembelajaran kelompok dan strategi pembelajaran individual (*groups – individual learning*).

Ditinjau dari cara penyajiannya dan cara pengolahannya strategi pembelajaran dapat dibedakan antara strategi pembelajaran deduktif yaitu strategi pembelajaran dengan mempelajari konsep terlebih dahulu untuk kemudian dicari kesimpulannya dan strategi pembelajaran induktif yaitu strategi pembelajaran yang mempelajari hal-hal yang kongkret atau kesimpulan yang dilanjutkan dengan materi teori pendukungnya.

Pemakaian suatu strategi pembelajan dalam kelas harus memperhatikan berbagai pertimbangan antara lain: tujuan yang akan dicapai, bahan atau materi pembelajaran, siswa serta kesiapan guru. Dengan pertimbangkan hal-hal tersebut diharapkan strategi pembelajaran yang diputuskan akan dipakai bisa mencapai keberhasilan yang optimal

B. Macam-macam Strategi Pembelajaran

1. Strategi Pembelajaran Ekspositori

Strategi Pembelajaran Ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi 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

secara optimal (Sanjaya, 2006). Menurut Roy Allen (1998) strategi ini dinamakan juga strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), karena guru secara langsung menyampaikan materi pelajaran kepada siswa .

Ciri utama dari strategi pembelajaran eskpository adalah :

a. Penyampaian secara verbal dimana proses bertutur secara lisan merupakan alat utama dalam melakukan strategi ini
b. Materi pelajarannya sudah jadi seperti data atau fakta
c. Strategi pembelajaran ini berorientasi kepada guru (teacher centered), melalui strategi ini guru menyampaikan materi pelajaran dengan baik dengan harapan siswa akan mampu menguasai pelajaran tersebut.

Pemilihan strategi ekspositori dilakukan atas pertimbangan:

a. karakteristik peserta didik dengan kemandirian belum memadai;
b. sumber referensi terbatas;
c. jumlah pesera didik dalam kelas banyak;
d. alokasi waktu terbatas;
e. jumlah materi (tuntutan kompetensi dalam aspek pengetahuan) atau bahan banyak.

Strategi ekspositori lebih mudah bagi guru namun kurang melibatkan aktivitas peserta didik. Kegiatan pembelajaran berupa instruksional langsung (*direct instructional*) yang dipimpin oleh guru. Metode yang digunakan adalah ceramah atau presentasi, diskusi kelas, dan tanya jawab. Namun dalam prakteknya, guru harus memperhatikan beberapa hal 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

a. Berorientasi pada tujuan, dimana sebelum strategi pembelajaran ini diterapkan guru harus merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas dan terukur.

b. Penguasaan materi pelajaran dengan baik , dengan penguasaan materi dengan baik akan membuat guru lebih mudah mengelola kelas

c. Mengenal situasi kelas dengan baik, dengan pengenalan medan dengan baik akan membuat guru mampu mengantisipasi berbagai kemungkinan yang dapat mengganggu proses penyajian materi pelajaran.

d. Kemampuan guru untuk bertutur dan berkomunikasi akan sangat berpengaruh pada proses pemahaman siswa terhadap pelajaran yang diberikan, dengan demikian guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif agar strategi pembelajaran ini berhasil

Langkah-langkah yang dilakukan pada strategi ekspositori adalah sebagai berikut.

a. Preparasi, guru menyiapkan bahan/materi pembelajaran

b. Apersepsi diperlukan untuk penyegaran

c. Presentasi (penyajian) materi pembelajaran

d. Resitasi, pengulangan pada bagian yang menjadi kata kunci kompetensi atau materi pembelajaran.

Sintaks atau pola keseluruhan strategi pembelajaran ekspositori dapat dilihat dalam tabel 7.1 berikut ini :

Tabel 3.1
Sintaks pembelajaran ekspositori

Fase	**Aktivitas Guru**	**Aktivitas Siswa**
1. Menyampaikan tujuan dan	Guru menjelaskan TPK, informasi latar belakang	Siswa mendengarkan dan melakukan persiapan

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

mempersiapkan siswa	pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar	
2. Mendemontrasikan pengetahuan dan ketrampilan	Guru mendemontrasikan ketrampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap	Siswa mendengarkan
3. Membimbing pelatihan	Guru merencanakan dan memberikan bimbingan pelatihan awal	Siswa mengajukan pertanyaan
4. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberi umpan balik	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru
5. Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan	Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dari kehidupan sehari-hari	Siswa menerima tugas dari guru untuk pertemuan selanjutnya

(Kardi & Nur, 2008)

Keunggulan dan kelemahan strategi belajar ekspositori adalah sebagai berikut :

Keunggulan :

a. Guru dapat menguasai kelas , mengatur dengan leluasa materi yang diberikan dan dapat mengetahui sampai sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan

b. Strategi pembelajan ekspositori sangat efektif dilakukan pada kelas dengan jumlah siswa banyak , materi yang diberikan cukup luas dan waktu pertemuan terbatas

Kelemahan :

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. Keberhasilan strategi pembelajaran ini sangat tergantung pada apa yang dimiliki oleh guru seperti persiapan, pengetahuan, motivasi dan kemampuan bertutur serta berkomunikasi seorang guru.
b. Strategi pembelajaran ini menyama ratakan kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran, menangkap makna dari bertutur guru, minat dan gaya belajar siswa
c. Dalam strategi pembelajaran ini komunikasinya searah dari guru ke siswa akan dapat mengakibatkan siswa hanya memiliki pengetahuan terbatas pada apa yang diberikan oleh guru.

2. Strategi Pembelajaran Inkuiri

Pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui Tanya jawab antara guru dan siswa. Strategi pembelajaran Inkuiri sering juga dinamakan strategi *heuric* (Sanjaya, 2006) yang berasal dari bahasa Yunani yang berarti saya menemukan

Joyce (Joyce, 1992) mengemukakan kondisi- kondisi umum yang merupakan syarat bagi timbulnya kegiatan inkuiri bagi siswa, yaitu : Aspek sosial di dalam kelas dan suasana bebas-terbuka dan permisif yang mengundang siswa berdiskusi, Berfokus pada hipotesis yang perlu diuji kebenarannya, Penggunaan

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

fakta sebagai evidensi dan di dalam proses pembelajaran dibicarakan validitas dan reliabilitas tentang fakta, sebagaimana lazimnya dalam pengujian hipotesis.

Ciri utama strategi pembelajaran inkuiri adalah :

a. Strategi pembelajaran inkuiri menekankan kepada aktifitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, dengan demikian strategi ini menempatkan siswa sebagai subyek belajar.
b. Seluruh aktifitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan.
c. Tujuan penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, kritis, logis dan analitis.

Pemilihan strategi inkuiri dilakukan atas pertimbangan sebagai berikut :

a. karakteristik peserta didik dengan kemandirian cukup memadai;
b. sumber referensi, alat, media, dan bahan cukup;
c. jumlah peserta didik dalam kelas tidak terlalu banyak;
d. materi pembelajaran tidak terlalu luas; dan
e. alokasi waktu cukup tersedia.

Agar penerapan strategi inkuiri dapat berhasil dengan baik, maka guru perlu memahami beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan dalam merancang pembelajaran inkuiri. Kreteria tersebut antara lain sebagai berikut:

a. Siswa harus dihadapkan dengan masalah-masalah yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan dan sumbernya bisa dari siswa sendiri maupun dari guru. Pada tahap awal, masalah yang akan dipecahkan sebaiknya terstruktur, tidak *open-ended* (ujung terbuka) dan jawabannya tidak bias.

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. Siswa harus diberi keyakinan bahwa mereka dapat menyelesaikan masalahnya. Dalam hal ini guru harus dapat menjadi fasilitator dan motivator bagi siswa. Siswa mungkin akan merasa kesulitan dan berputus asa pada saat mengalami hambatan jika tidak dibantu oleh guru.

c. Siswa harus memiliki informasi awal tentang masalah yang dihadapinya. Oleh karena itu, guru harus berperan dalam memberikan informasi pendukung baik dengan cara melibatkan siswa bekerja bersama guru atau diberikan saran tentang sumber-sumber dan wujud informasi yang dibutuhkan dan dapat dicari dan diperolehnya sendiri.

d. Siswa harus diberikan kesempatan melakukan sendiri dan mengevaluasi hasil kegiatannya. Guru memonitor kegiatan siswa dan memberi bantuan jika siswa betul-betul sudah tidak mampu memecahkan masalahnya.

e. Siswa diberikan waktu cukup untuk bekerja berdasarkan pendekatan baru secara individual maupun berkelompok dan perlu diberikan contoh yang tepat dan agar dapat membedakan contoh salah yang berkaitan dengan masalah.

Tahapan-tahapan strategi pembelajaran inkuiri adalah sebagai berikut :

a. Merumuskan masalah; kemampuan yang dituntut adalah : (a) kesadaran terhadap masalah; (b) melihat pentingnya masalah dan (c) merumuskan masalah.

b. Mengembangkan hipotesis; kemampuan yang dituntut dalam mengembangkan hipotesis ini adalah : (a) menguji dan menggolongkan data yang dapat diperoleh; (b) melihat dan merumuskan hubungan yang ada secara logis; dan merumuskan hipotesis.

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

c. Menguji jawaban tentatif*;* kemampuan yang dituntut adalah : (a) merakit peristiwa, terdiri dari : mengidentifikasi peristiwa yang dibutuhkan, mengumpulkan data, dan mengevaluasi data; (b) menyusun data, terdiri dari : mentranslasikan data, menginterpretasikan data dan mengkasifikasikan data.; (c) analisis data, terdiri dari : melihat hubungan, mencatat persamaan dan perbedaan, dan mengidentifikasikan trend, sekuensi, dan keteraturan.

d. Menarik kesimpulan*;* kemampuan yang dituntut adalah: (a) mencari pola dan makna hubungan; dan (b) merumuskan kesimpulan

e. Menerapkan kesimpulan dan generalisasi

Tahapan-tahapan strategi pembelajaran inkuiri menurut Eggen & Kauchak (1996) dapat dilihat dalam table berikut :

Tabel 3.2
Sintaks pembelajaran Inkuiri

Fase	**Aktivitas Guru**	**Aktivitas Siswa**
1. Kegiatan Pendahuluan		
a. Persiapan	Guru menyampaikan tujuan, kompetensiyang ingin dicapai, dan prosedur	Siswa menyimak dengan baik
b. Menyajikan pertanyaan atau masalah	Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah dan masalah dituliskan dipapan tulis. Guru membagi siswa dalam kelompok	Mengidentifikasi masalah dan Menemukan anggota kelompoknya
2. Kegiatan Inti		

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. Membuat hipotesis	Guru memberikan kesempatan pada siswa bertukar pendapat dalam membentuk hipotesis. Guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas penyelidikan	Berdiskusi dalam menemukan hipotesa
b. Merancang percobaan	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan. Guru membimbing siswa mengurutkan langkah-langkah percobaan	Berdiskusi dalam menentukan langkah-langkah dalam percobaan
c. Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi	Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui percobaan	Berdiskusi dalam menemukan informasi atau pengetahuan baru melalui percobaan
d. Mengumpulkan dan menganalisa data	Guru memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul	Mempresentasikan temuan dan hasil pengolahan data
3. Kegiatan penutup		
Membuat kesimpulan	Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan	Membuat kesimpulan

(Eggen & Kauchak, 1996)

Dengan tahapan-tahapan tersebut, strategi ini lebih sesuai digunakan pada pemeblajaran berbasis science, bukan pembelajaran yang berbasis humaniora atau ilmu-ilmu sosial, karena strategi pembelajaran inquiry menekankan pada proses penemuan dari hasil percobaan.

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

Adapun keunggulan dan kelemahan strategi belajar inkuiri adalah sebagai berikut :

Keunggulan

a. Strategi pembelajaran inkuiri mampu mendorong siswa untuk berpikir atas inisiatif sendiri , membantu siswa mengembangkan konsep diri yang positif, mengembangkan bakat individu siswa secara optimal dan menciptakan suasana akademik yang mendukung berlangsungnya pembelajaran yang berpusat pada siswa.
b. Strategi pembelajaran inkuiri dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata
c. Strategi inkuiri memberikan ruang bagi siswa belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing

Kelemahan

a. Kegiatan dan keberhasilan siswa sulit dikontrol
b. Akan terjadi kesenjangan kemampuan antara siswa yang memiliki kemapuan diatas rata-rata dengan siswa yang berkemampuan rata-rata.
c. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka strategi pembelajaran inkuiri akan sulit diimplementasikan oleh setiap 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

3. Strategi pembelajaran berbasis masalah (*Problem based learning*)

Strategi pembelajaran berbasis masalah (Problem-based learning) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Pengertian Strategi pembelajaran berbasis masalah adalah suatu strategi pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki ketrampilan untuk memecahkan masalah (Ward, 2002; Dasna 2007). Lebih lanjut Boud dan felleti, (1997), Fogarty(1997) menyatakan bahwa PBL adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada siswa dengan masalah-masalah praktis, berbentuk *ill-structured*, atau *open ended* melalui stimulus dalam belajar.

Menurut Arends (1997) pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan ketrampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.

Ciri Utama strategi pembelajaran berbasis masalah berikut:

a. Belajar dimulai dengan suatu masalah dan masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa
b. Mengorganisasikan pelajaran diseputar masalah, bukan diseputar disiplin ilmu

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

c. Memberikan tanggung jawab yang besar kepada siswa dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri, dalam kerangka berpikir ilmiah

d. Menuntut siswa untuk mendemontrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja.

Strategi pembelajaran berbasis masalah sebaiknya digunakan dalam pembelajaran karena beberapa pertimbangan. Pertimbangan-pertimbangan tersebut antara lain :

a. Dengan strategi pembelajaran berbasis masalah akan terjadi pembelajaran bermakna. Siswa yang belajar memecahkan suatu masalah maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan. Artinya belajar tersebut ada pada konteks aplikasi konsep. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika siswa berhadapan dengan situasi di mana konsep diterapkan;

b. Dalam situasi strategi pembelajaran berbasis masalah, siswa mengintegrasikan pengetahuan dan ketrampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan. Artinya, apa yang mereka lakukan sesuai dengan keadaan nyata bukan lagi teoritis sehingga masalah-masalah dalam aplikasi suatu konsep atau teori mereka akan temukan sekaligus selama pembelajaran berlangsung

c. Strategi pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, motivasi internal

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 belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja secara berkelompok

Terdapat 8 langkah dalam penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah (Pannen, 2001; Dasna 2007), yaitu:

a. mengidentifikasi masalah,
b. mengumpulkan data,
c. menganalisis data,
d. memecahkan masalah berdasarkan pada data yang ada dan analisisnya,
e. memilih cara untuk memecahkan masalah,
f. merencanakan penerapan pemecahan masalah,
g. melakukan ujicoba terhadap rencana yang ditetapkan, dan
h. melakukan tindakan (*action*) untuk memecahkan masalah.

Arends (1997) menyatakan, bahwa langkah-langkah kegiatan pembelajaran PBL adalah:

a. Mengorentasi siswa pada masalah
b. Mengorganisasi siswa untuk belajar
c. Membimbing penyelidikan individu atau kelompok
d. Mengembang kan dan menyajikan hasil karya
e. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

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

Aplikasi tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat dalam tabel 3.3 berikut :

Tabel 3.3
Sintaks strategi pembelajaran berbasis masalah

Tahap	**Aktivitas Guru**	**Aktivitas Siswa**
1. Kegiatan Awal		
a. Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih	Siswa menyimak dengan baik
b. Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut	Siswa membuat definisi dan mengorganisasi tugas belajar
2. Kegiatan Inti		
a. Membimbing penyelidikan individu atau kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah	Siswa mengumpulkan informasi yang sesuai dengan pembahasan materi dan melakukan eksperimen
b. Mengembang kan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya	Siswa merencanakan karya baik berupa produk baik berupa laporan maupun hasil rekaman Siswa mempresentasikan produk yang ditemukan baik secara individual maupun kelompok
3. Kegiatan Penutup		
Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikan mereka dan	Siswa melakukan refleksi terhadap penyelidikan

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

	proses-proses yang mereka gunakan. Guru melakukan evaluasi	

(Arends, 1997)

Keunggulan dan kelemahan strategi pembelajaran berbasis masalah antara lain :

Keunggulan

a. Pemecahan masalah dapat merangsang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan siswa untuk menemukan pengetahuan yang baru dan mengembangkan pengetahuan baru tersebut
b. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis , inovatif , meningkatkan motivasi dari dalam diri siswa untuk belajar dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan yang baru.
c. Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam dunia nyata
d. Pemecahan masalah dapat mendorong siswa untuk belajar sepanjang hayat
e. Pemecahan masalah tidak hanya memberikan kesadaran kepada siswa bahwa belajar tidak tergantung pada kehadiran guru namun tergantung pada motivasi instrinsik siswa

Kelemahan

a. Apabila siswa tidak memiliki minat dan memandang bahwa masalah yang akan diselidiki adalah sulit, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba
b. Membutuhkan waktu untuk persiapan, apabila guru tidak mempersiapkan secara matang strategi ini, maka tujuan pembelajaran tidak tercapai

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

c. Pemahaman siswa terhadap suatu masalah di masyarakat atau di dunia nyata terkadang kurang, sehingga proses pembelajaran berbasis masalah terhambat oleh faktor ini

4. Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB)

Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir (SPPKB) merupakan strategi pembelajaran yang bertumpu kepada pengembangan kemampuan berpikir siswa melalui telaah fakta-fakta atau pengalaman anak sebagai bahan untuk memecahkan masalah yang diajukan (Sanjaya, 2006. Menurut Joyce dan Weil (1980) strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir merupakan bagian model pembelajaran *cognitive growth: Incresing the capasity to think.*

Strategi pembelajaran peningkatan berpikir membimbing siswa untuk menemukan sendiri konsep yang harus dikuasai melalui proses dialogis yang terus menerus dengan memanfaatkan pengalaman siswa. Model pembelajaran ini mirip dengan Strategi pembelajaran inkuiri , perbedaannya pada pola pembelajaran dimana pada SPPKB guru memanfaatkan pengalaman siswa sebagi tolak berpikir, buka teka-teki yang harus dicari jawabannya seperti pembelajaran inkuiri

Ciri utama strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir antara lain (Sanjaya, 2006) :

a. Proses pembelajaran melalui SPPKB menekankan kepada proses mental siswa secara maksimal, SPPKB menghendaki aktivitas siswa dalam proses berpikir

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. SPPKB dibangun dalam nuansa dialogis dan proses tanya jawab secara terus menerus. Proses pembelajaran melalui dialog dan tanya jawab diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa

c. SPPKB adalah model pembelajaran menekankan pada sisi proses dan hasil belajar, proses belajar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir, sedangkan sisi hasil belajar diarahkan untuk mengkonstruksi pengetahuan atau penguasaan materi pembelajaran baru.

Tahapan strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir menurut Sudjana adalah sebagai berikut :

a. Tahap pra instruksional

Tahap ini dilakukan guru dengan cara memberi kesempatan siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum mereka kuasai dari materi sebelumnya. Guru juga dapat mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang telah diajarkan. Demikian juga guru dapat mengulang secara singkat semua aspek materi yang telah diajarkan.

b. Tahap instruksional

Pada tahap ini guru dapat melakukan sosialisasi materi, memberikan penugasan dan contoh-contoh, menggunakan alat bantu untuk memperjelas materi, dan menyimpulkan hasil belajar

c. Tahap evaluasi

Tahap evalusai dan tindak lanjut adalah tahap yang diperlukan untuk mengetahui keberhasilan tahap instruksional

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

Lebih rinci Sanjaya (2006) mengungkapkan tahap pembelajaran SPPKB meliputi 6 tahapan. Tahapan-tahapan tersebut adalah :

c. Tahap orientasi

Tahap ini guru mempersiapkan siswa untuk memulai belajar. Pada tahap ini guru dapat menyampaikan tujuan belajar dan kompetensi apa yang akan dicapai dalam pertemuan tersebut, demikian juga proses pembelajaran apa yang akan dilakukan siswa

d. Tahap pelacakan

Tahap ini merupakan tahap penjajagan guru untuk mengetahui kemampuan siswa, tahap ini bertujuan membantu guru dalam mengembangkan dialog dalam kelas. Dialog dan pertanyaan yang dikembangkan dsesuaikan dengan tema yang akan di bahas dalam pertemuan tersebut

e. Tahap konsfrontasi

Tahap ini merupakan tahap penyajian persoalan yang harus dipecahkan sesuai dengan tingkat kemampuan berfikir dan pengalaman siswa. Untuk merangsang peningkatan kemampuan siswa pada tahapan ini guru dapat memberikan persoalan-persoalan yang dilematis yang membutuhkan jawaban atau jalan kelauar.

f. Tahap inkuiri

Tahap ini meruapakan tahap terpenting dalam SPPKB, karena pada tahap ini siswa melakukan proses berfikir yang sesungguhnya. Melalui tahapan ini, siswa diajak untuk memecahkan persoalan yang dihadapi. Oleh karena 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

pada tahap ini guru harus memberikan ruang dan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan gagasan dalam upaya pemecahan persoalan.

g. Tahap Akomodasi

Tahap ini merupakan tahap pembentukan pengetahuan baru melalui proses penyimpulan

h. Tahap transfer

Tahap ini merupakan tahap penyajian masalah baru dihadapan teman-temannya atau audience, tahap ini merupakan tahap presentasi temuan siswa selama mereka ikut tahapan-tahapan belajar diatas.

Tahap-tahap tersebut dapat dilihat secara rinci dalam sintaks strategi pembelajaran SPPKB berikut ini :

Tabel 3.4
Sintaks strategi pembelajaran SPPKB

Tahap	**Kegiatan Guru**	**Kegiatan Siswa**
Kegiatan Awal		
Tahap I : Tahap orientasi	Guru menyampaian tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai	Siswa menyimak
Tahap II : Membangun Komunitas (tahap pelacakan)	Mengajak siswa untuk membaca puisi, bernyanyi, peragaan, bermain peran, simulasi, atau senam otak yang relevan dengan materi yang akan diajarkan	Siswa membangun komunitas sesuai dengan desain guru
Kegiatan inti		

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

Tahap III : Kegiatan Inti (tahap konfrontasi, inkuiri, akomodasi, dan transfer)	Guru mengajukan pertanyaan kompleks dan profokatif untuk mendorong siswa untuk menemukan konsep yang akan dibelajarkan , membuat definisi, menetapkan, mengidentifikasikan, menganalisis, memecahkan masalah, dan mempresentasikan pendapatnya.	Siswa secara aktif dan dinamis merespon pertanyaan yang kompleks dari guru Siswa membuat definisi, menetapkan, mengidentifikasi, menganalisi, memecahkan masalah, dan mempresentasikan pendapat.
Kegiatan Penutup		
Tahap IV : Refleksi	Guru mendorong siswa untuk menyampaikan refleksi	Siswa menyampaikan sikap, perasaan, pengalaman selama mengikuti pembelajaran dan harapannya untuk meningkatkan pembelajaran dimasa yang akan datang
Tahap V : Evaluasi	Guru melakukan evaluasi baik proses maupun hasil belajar siswa	Siswa mengakhiri kegiatan pembelajaran

(Global Dialogue Institute, 2001)

Keunggulan dan kelemahan strategi ini adalah sebagai berikut :

Keunggulan

a. SPPKB akan membantu siswa dalam mengembangkan kepribadian yang demokratis, karena dalam proses pembelajarannya, siswa dituntut untuk berdialog atau bermusyawarah dengan teman-temannya
b. SPPKB akan melatih menumbuhkan jiwa keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapat
c. SPPKB akan melatih siswa untuk berfikir kritis dan sistemtis

Kelemahan

a. Apabila guru tidak dapat menjadi fasilitator yang baik maka SPPKB tidak akan menemukan hasil yang maksimal, mislanya guru tidak 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

mengembangkan kemampuan bertanya, maka dialog yang terjadi akan pasif, demikian juga apabila guru tidak dapat membimbing siswa untuk saling menghargai dan terbuka, maka akan mengakibatkan suasana tidak kondusif di dalam kelas, karena mereka akan saling olok-mengolok dan lain sebagainya

b. Dominasi keterlibatan siswa dalam berdiskusi kemungkinan besar terjadi

5. Strategi Pembelajaran Kooperatif

Eggen dan Kauchak (1993: 319) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai sekumpulan strategi mengajar yang digunakan guru agar siswa saling membantu dalam mempelajari sesuatu. Oleh karena itu belajar kooperatif ini juga dinamakan "belajar teman sebaya."

Menurut Slavin (1997), pembelajaran kooperatif, merupakan metode pembelajaran dengan siswa bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen. Pendapat yang lain menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk mengajarkan materi yang agak kompleks, membantu mencapai tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial, dan hubungan antara manusia. Belajar secara kooperatif dikembangkan berdasarkan teori belajar kognitif-konstruktivis dan teori belajar sosial (Kardi dan Nur, 2000)

Menurut Arends (1997), pembelajaran yang menggunakan strategi kooperatif memiliki ciri sebagai berikut :

a. siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menyelesaikan materi 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. kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah,

c. jika mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda, penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individu.

Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa , memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama dengan latar belakang yang berbeda. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan ketrampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan diluar sekolah.

Pembelajaran kooperatif bukan hanya mempelajari materi saja, tetapi siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Fungsi keterampilan kooperatif adalah untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Untuk membuat keterampilan kooperatif dapat bekerja, guru harus mengajarkan keterampilan-keterampilan kelompok dan sosial yang dibutuhkan. Keterampilan-keterampilan itu menurut Ibrahim, dkk. (2000), antara lain:

a. Keterampilan-keterampilan Sosial

   Keterampilan sosial melibatkan perilaku yang menjadikan hubungan sosial berhasil dan memungkinkan seseorang bekerja secara efektif dengan orang lain.

b. Keterampilan Berbagi

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

Banyak siswa mengalami kesulitan berbagi waktu dan bahan. Komplikasi ini dapat mendatangkan masalah pengelolaan yang serius selama pelajaran pembelajaran kooperatif. Siswa-siswa yang mendominasi sering dilakukan secara sadar dan tidak memahami akibat perilaku mereka terhadap siswa lain atau terhadap kelompok mereka.

c. Keterampilan Berperan Serta

Sementara ada sejumlah siswa mendominasi kegiatan kelompok, siswa lain tidak mau atau tidak dapat berperan serta. Terkadang siswa yang menghindari kerja kelompok karena malu. Siswa yang tersisih adalah jenis lain siswa yang mengalami kesulitan berperan serta dalam kegiatan kelompok.

d. Keterampilan-keterampilan Komunikatif

Kelompok pembelajaran kooperatif tidak dapat berfungsi secara efektif apabila kerja kelompok itu ditandai dengan miskomunikasi. Empat keterampilan komunikasi, mengulang dengan kalimat sendiri, memberikan perilaku, memberikan perasaan, dan mengecek kesan adalah penting dan seharusnya diajarkan kepada siswa untuk memudahkan komunikasi di dalam seting kelompok.

e. Keterampilan-keterampilan Kelompok

Kebanyakan orang telah mengalami bekerja dalam kelompok di mana anggota-anggota secara individu merupakan orang yang baik dan memiliki keterampilan sosial. Sebelum siswa dapat belajar secara efektif di dalam kelompok pembelajaran kooperatif, mereka harus belajar tentang memahami satu sama lain dan satu sama lain menghormati perbedaan mereka.

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

Dengan demikian banyak perbedaan antara strategi pembelajaran kooperatif dengan konsvensinal. Berikut tabel dibawah ini adalah perbedaan kelompok belajar kooperatif dan konvensional

Tabel 3.5
Perbedaan kelompok belajar kooperatif dengan kelompok belajar konvensional

Kelompok Belajar kooperatif	**Kelompok Belajar Konvensional**
Adanya saling ketergantungan positif, saling membantu dan saling memberikan motivasi sehingga ada interaksi promotif	Guru sering membiarkan adanya siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok
Adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan materi pelajaran tiap anggota kelompok, dan kelompok diberi umpan balik tentang hasil belajar para anggotanya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan	Akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering diborong oleh salah seorang anggota kelompok sedangkan anggota yang lainnya hanya mendompleng keberhasilan kelompok
Kelompok belajar heterogen, baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, etnis dan sebagainya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang memberikan bantuan	Kelompok belajar biasanya homogen
Pimpinan kelompok dipilih secara demokratis atau bergilir untuk memberikan pengalaman memimpin bagi para anggota kelompok	Pimpinan kelompok sering ditentukan oleh guru atau kelompok dibiarkan untuk memilih pemimpinnya dengan cara masing-masing
Ketrampilan social yang diperlukan dalam kerja gotong royong seperti kepemimpinan, kemampuan berkomunikasi, mempercayai orang lain dan mengelola konflik secara langsung diajarkan	Ketrampilan social sering tidak secara langsung diajarkan
Pada saat belajar kooperatif berlangsung guru terus melakukan pemantauan melalui observasi dan melakukan intervensi jika terjadi masalah dalam kerja sama antar anggota kelompok	Pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru saat belajar kelompok sedang berlangsung
Guru memperhatikan secara proses	Guru sering tidak memperhatikan

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

kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar	secara proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar
Penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas tetapi juga hubungan interpersonal (hubungan antar pribadi yang saling menghargai	Penekanan hanya pada penyelesaian tugas

(Killen, 1996)

Dari beberapa uraian diatas dapat diuraikan sintaks dalam startegi pembelajaran kooperatif. Sintaks dalam pembelajaran kooperatif dapat dilihat dalam table 3.6 berikut ini :

Tabel 3.6
Tahap strategi pembelajaran kooperatif

Tahap	**Aktivitas Siswa**	**Aktivitas Guru**
Kegiatan Pendahuluan		
1. Menyampaikan tujuan pembelajaran, perlengkapan pembelajaran dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar	Siswa menyimak secara baik
Kegiatan Inti		
2. Menyampaikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan	Siswa menyimak
3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara effisien dan terjadi komunitas belajar	Siswa membagi dan menemukan kelompoknya
4. Membantu atau membimbing siswa belajar dan	Guru membantu atau membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat	Siswa bekerja dalam kelompok

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

bekerja dalam kelompok.	mereka mengerjakan tugas mereka	
5. Evaluasi atau memberi umpan balik	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya	Siswa mempresentasikan hasil kerja
Kegiatan Penutup		
6. Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok	Siswa merayakan bersama bentuk penghargaan yang diberikan guru

(Ibrahim dkk, 2000 ; Trianto , 2007)

Ada beberapa teknik dalam strategi pembelajaran kooperatif, setidaknya ada empat pendekatan yaitu : STAD, JIGSAW, Investigasi Kelompok (*Teams Games Tournament* atau TGT) dan *Numbered Head Together* (NHT). Tabel 3.7 berikut mengikhtisarkan dan membandingkan empat pendekatan dalan strategi pembelajaran kooperatif

Tabel 3.7.
Perbandingan 4 pendekatan dalam pembelajaran kooperatif

	STAD	Jigsaw	Investigasi Kelompok	Pendekatan Struktural
Tujuan kognitif	Informasi akademik sederhana	Informasi akademik sederhana	Informasi akademik tingkat tinggi	Informasi akademik sederhana
Tujuan sosial	Kerja kelompok dan kerjasama	Kerja kelompok dan kerjasama	Kerjasama dalam kelompok kompleks	Ketrampilan kelompok & ketrampilan sosial
Struktur Tim	Kelompok belajar heterogen dengan 4 -5 orang anggota	Kelompok belajar heterogen dengan 5-6 orang anggota menggunakan pola kelompok	Kelompok belajar heterogen dengan 5 -6 orang anggota homogen	Bervariasi, berdua, bertiga, kelompok dengan 4-5 orang anggota

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

		asal & kelompok ahli		
Pemilihan topic	Biasanya guru	Biasanya guru	Biasanya siswa	Biasanya guru
Tugas Utama	Siswa dapat menggunakan lembar kegiatan & saling membantu untuk menuntaskan materi belajarnya	Siswa mempelajari materi dalam kelompok ahli kemudian membantu anggota kelompok asal mempelajari materi itu	Siswa menyelesaikan inkuiri komplek	Siswa mengerjakan tugas-tugas yang diberikan secara social dan kognitif
Penilaian	Tes mingguan	Bervariasi, berupa tes mingguan	Menyelesaikan proyek dan menulis laporan, dapat menggunakan tes essay	Bervariasi
Pengakuan	Lembar pengetahuan & publikasi lain	Publikasi lain	Lembar pengetahuan & publikasi lain	Bervariasi

(Ibrahim, dkk 2000; Triyanto 2007)

Keunggulan dan Kelemahan strategi Pembelajaran kooperatif dapat diuraikan sebagai berikut :

Keunggulan

a. Melatih siswa dalam kelas multikultural yang saling menghargai dalam perbedaan
b. Melatih siswa dalam bekerja secara *team work*, bertanggung jawab secara individu dan kelompok
c. Melatih siswa untuk belajar mandiri, tidak selalu tergantung pada guru

Kelemahan

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. Memerlukan perode waktu yang lama untuk mengasilkan kemandirian dan ketrampilan siswa dalam melakukan kerja berbasis *team work*
b. Siswa yang kurang mampu dalam belajar akan menjadi penghambat dalam *team work,* karena mereka kurang mampu beradaptasi dengan teman yang lain
c. Apabila guru tidak dapat membagi kelompok kooperatif secara heterogen, maka hasil pembelajaran tidak akan berimbang antara kelompok satu dengan yang lain.

6. Strategi pembelajaran Konstekstual

Strategi pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa. Strategi belajar ini dapat melatih siswa dalam membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari sebagai anggota keluarga maupun sebagai anggota masyarakat (Medsker, 2001). Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil.

Dalam kelas kontektual, tugas guru adalah membantu siswa mencapai tujuannya. Maksudnya, guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Tugas guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi anggota kelas (siswa). Sesuatu yang baru datang dari menemukan

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

sendiri bukan dari apa kata guru.Begitulah peran guru di kelas yang dikelola dengan pendekatan kontekstual

Ciri-ciri strategi pembelajaran konstekstual (Arends 1997), adalah sebagai berikut :

1. Belajar tidak hanya sekedar menghafal. Siswa harus mengkontruksi pengetahuan di benak mereka.
2. Anak belajar dari mengalami. Anak mencatat sendiri pola-pola bermakna dari pengetahuan baru, dan bukan diberi begitu saja oleh guru
3. Siswa perlu dibiasakan memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide
4. Melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni: konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiri*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modeling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Reigeluth (1992) berpendapat bahwa startegi pembelajaran kontekstual mempunyai 7 asas yang tidak dapat ditinggalkan dalam aplikasinya. Asas-asas tersebut adalah sebagi berikut :

a. *Constructivisme*

Asas ini berasumsi bahwa membangun pemahaman dilakukan sendiri oleh dari pengalaman baru berdasar pada pengetahuan awal. Oleh karena itu pembelajaran harus dikemas menjadi proses “mengkonstruksi” bukan menerima pengetahuan

b. *Inquiry*

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

Asas ini berasumsi bahwa proses perpindahan dari pengamatan adalah menjadi pemahaman. Oleh karena Siswa belajar menggunakan keterampilan berpikir kritis

c. *Questioning* (Bertanya)

Asas ini berasusmi bahwa Kegiatan guru untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berpikir siswa. Dengan demikian siswa merupakan bagian penting dalam pembelajaran yang berbasis inquiry

d. *Learning Community* (Masyarakat Belajar)

Asas ini berasumsi bahwa belajar adalah terdiri dari sekelompok orang yang terikat dalam kegiatan belajar, bekerjasama dengan orang lain lebih baik daripada belajar sendiri, bertukar pengalaman, dan berbagi ide.

e. *Modeling* (Pemodelan)

Asas ini berasumsi bahwa proses penampilan suatu contoh adalah penting, agar orang lain berpikir, bekerja dan belajar, serta mengerjakan apa yang guru inginkan agar siswa mengerjakannya

f. Reflection (Refleksi)

Asas ini berasumsi bahwa seseorang mempunyai cara berpikir tentang apa yang telah dipelajari, mencatat apa yang telah dipelajari, dan membuat jurnal, karya seni, diskusi kelompok

g. *Authentic Assessment* (Penilaian Yang Sebenarnya)

Asas ini berasumis bahwa kegiatan kontekstual dalam *assessment* adalah mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa, penilaian produk (kinerja) , dan tugas yang relevan dan kontekstual

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

Table 3.8

Perebedaan pembelajaran kontekstual dan tradisional

No	Kontekstual	Tradisional
1	Pemilihan informasi berdasarkan kebutuhan siswa	Pemilihan informasi ditentukan oleh guru
2	Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran	Siswa secara pasif menerima informasi
3	Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata/ masalah yang disimulasikan	Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis
4	Selalu mengkaitkan informasi dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa	Memberikan tumpukan informasi kepada siswa sampai saatnya diperlukan
5	Cenderung mengintegrasikan beberapa bidang	Cenderung terfokus pada satu bidang (disiplin) tertentu
6	Siswa menggunakan waktu belajarnya untuk menemukan, menggali, berdiskusi, berpikir kritis, atau mengerjakan proyek dan pemecahan masalah (melalui kerja kelompok)	Waktu belajar siswa sebagian besar dipergu-nakan untuk mengerjakan buku tugas, mendengar ceramah, dan mengisi latihan yang membosankan (melalui kerja individual)
7	Perilaku dibangun atas kesadaran diri	Perilaku dibangun atas kebiasaan
8	Keterampilan dikembangkan atas dasar pemahaman	Keterampilan dikembangkan atas dasar latihan
9	Hadiah dari perilaku baik adalah kepuasan diri	Hadiah dari perilaku baik adalah pujian atau nilai (angka) rapor
10	Siswa tidak melakukan hal yang buruk karena sadar hal tsb keliru dan merugikan	Siswa tidak melakukan sesuatu yang buruk karena takut akan hukuman
11	Perilaku baik berdasar-kan motivasi intrinsik	Perilaku baik berdasar-kan motivasi ekstrinsik
12	Pembelajaran terjadi di berbagai tempat, konteks dan setting	Pembelajaran hanya terjadi dalam kelas
13	Hasil belajar diukur melalui penerapan penilaian autentik.	Hasil belajar diukur melalui kegiatan akademik dalam bentuk tes/ujian/ulangan

Depdiknas, 2007

Strategi pembelajaran kontekstual dapat diterapkan dalam kurikulum apa saja, bidang studi apa saja, dan kelas yang bagaimanapun keadaannya. Pendekatan

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 kontekstual dalam kelas cukup mudah. Secara garis besar, langkahnya sebagai berikut ini:

a. Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya
b. Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik
c. Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.
d. Ciptakan masyarakat belajar.
e. Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran
f. Lakukan refleksi di akhir pertemuan
g. Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara

Langkah-langkah tersebut dapat dijelaskan dalam sintaks pembelajaran dalam tabel 3.9 sebagi berikut :

Tabel 3.9
Sintaks strategi pembelajaran konstekstual

Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Kegiatan Pendahuluan	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan prosedur pembelajaran	Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran
Kegiatan Inti	Guru memfasilitasi siswa dalam melakukan kegiatan diskusi atau observasi	1. Siswa melakukan diskusi atau observasi 2. Siswa mencatat hal-hal yang telah disepakati dan ditemukan dalam kegiatan diskusi dan observasi 3. Siswa melaporkan atau mempresentasikan hasil diskusi dan observasi 4. Menjawab pertanyaan dari kelompok 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

Kegiatan Penutup	Guru merivew hasil dan jalannya pembelajaran	Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran (melalui diskusi dan observasi) dan mengumpulkannya kepada guru

Keunggulan dan kelemahan strategi pembelajaran konstekstual

Kunggulan

a. Strategi pembelajaran kontekstual akan melibatkan kegiatan aktif baik fisik maupun mental
b. Strategi pembelajaran kontekstual melatih siswa dalam berkehidupan nyata, karena belajar tidak hanya berteori di kelas, tetapi belajar merupakan aplikasi antara teori dan fakta
c. Strategi pembelajaran konetkstual akan melatih kemandirian siswa dalam mengkonstruk pengetahuannya

Kelemahan

a. Apabila guru tidak dapat menjadi fasilitatar yang baik (menghadirkan situasi yang nyata dalam kelas dan pembimbingan), proses pembelajaran akan kacau dan pembagian penugasan tidak berimbang
b. Dibutuhkan manajemen waktu yang cukup baik, karena apabila guru tidak waspada terhadap waktu pembagian kelompok dengan cara *moving class*, maka waktu yang dipakai dalam belajar hanya sedikit, karena waktu yang dilainnya dihabiskan pada saat pembagian kelompok atau pada tahap pendahuluan
c. Evaluasi yang dilakukan adalah *authentic assessment,* sebagai konsekwensinya guru harus mendampingi kelas, apabila guru tidak hadir dalam kelas, atau melakukan

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

observasi kelas secara langsung, maka *authentic assessment* tidak terlaksana dengan baik

7. Strategi pembelajaran Afektif

Afektif erat kaitannya dengan nilai yang dimiliki seseorang. Sikap merupakan refleksi dari nilai yang dimilki. Oleh karenanya, pendidikan sikap pada dasarnya adalah pendidikan nilai. Nilai adalah suatu konsep yang berada dalam pikiran manusia yang sifatnya tersembunyi, tidak berada dalam dunia empiris. Nilai berhubungan dengan pandangan seseorang tentang baik dan buruk, indah dan tidak indah, layak dan tidak layak, adil dan tidak adil, dan lain sebagainya.

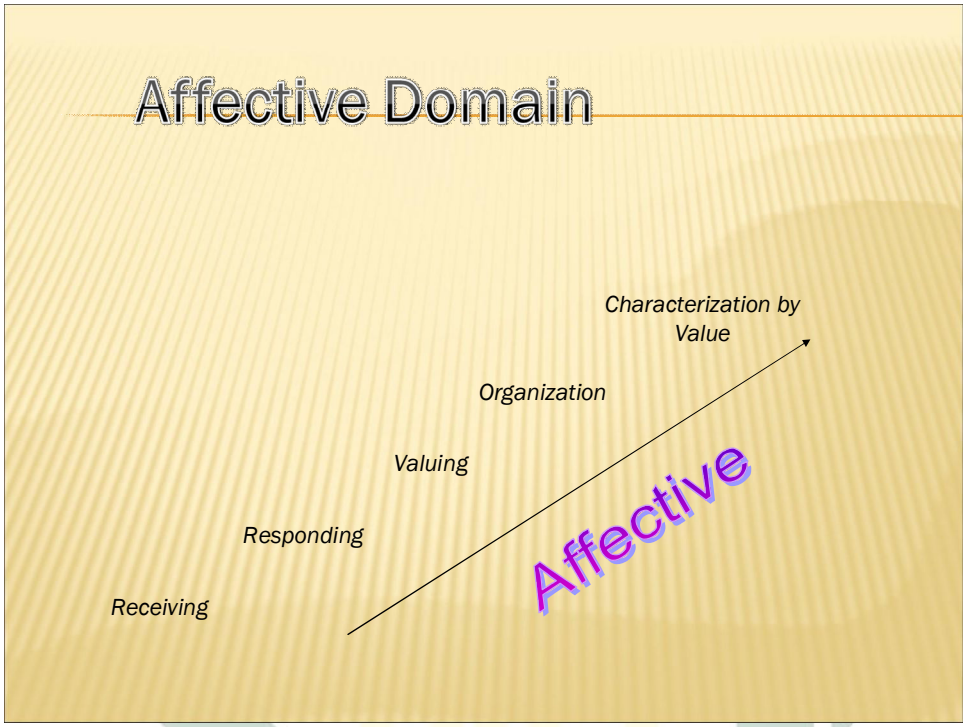
Martin dan Briggs tahun 1986 mendaftar 21 pengertian yang terkait dengan afektif dan ia menyimpulkan bahwa afektif adalah konsep diri, kesehatan mental, dinamika kelompok, pengembangan personal, moralitas, tingkah laku, nilai, pengembangan ego, perasaan, motivasi, dan lain-lain. (Reigeluth:1999).

Dengan demikian, pendidikan afektif dapat diartikan pendidikan untuk pengembangan sosial-individu, perasaan, emosi, dan moral-etika.(Ackerson:1992;Beane;1990). Sedangkan perkembangan afektif adalah proses perkembangan individu atau perubahan-perubahan internal untuk menjadi individu yang baik dan menjadi anggota sosial masyarakat yang baik pula.

Domain afektif memiliki beberapa level. Berikut ini adalah gambar domain afektif :

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 1
Domain Affektif



Tabel 3.11
Level Domain Afektif

Level	Definisi
Receiving (Penerimaan)	Kesediaan untuk menyadari adanya suatu fenomena di lingkungannya. Dalam pengajaran bentuknya berupa mendapatkan perhatian, mempertahankannya, dan mengarahkannya
Responding (Tanggapan)	Memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada dilingkungannya. Meliputi persetujuan, kesediaan, dan kepuasan dalam memberikan tanggapan
Valuing (Penghargaan)	Berkaitan dengan harga atau nilai yang diterapkan pada suatu objek, fenomena, atau tingkah laku. Penilaian berdasar pada internalisasi dari serangkaian nilai tertentu yang diekspresikan ke dalam tingkah laku

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

Organization (pengorganisasian)	Memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik di antaranya, dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten
Characterization by a value or a value complex	Memilki sistem nilai yang mengendalikan tingkah lakunya sehingga menjadi karakteristik gaya hidupnya.

(Reigeluth, 1999)

Pendidikan afektif penting dilakukan dalam masyarakat karena beberapa alasan sebagai berikut :

1. Antara proses belajar, tingkah laku, pertumbuhan dan perkembangan manusia dan bagaimana pemikiran kita dan perasaan kita saling berhubungan dan sangat berpengaruh dalan menentukan keputusan. Kita membutuhkan generasi yang produktif dan juga sehat secara mental serta jujur.
2. Penelitian Goleman menyatakan otak terbagi menjadi dua: emosional dan rasional. Jika dua komponen ini bekerja seimbang akan beroperasi secara baik. Ini membuktikan keterkaitan yang sangat kuat antara domain afektif dan domain kognitif.

Pendidikan Afektif dapat dilakukan dengan cara pembiasaan dan modeling. Pembiasaan adalah proses pembentukan sikap yang dilakukan secara terus menerus. Misalnya guru mengajar denga cara yang menyenangkan, maka lama-kelamaan siswa akan merasa senang dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut. Modeling adalah proses peniruan anak terhadap orang lain yang menjadi idolanya atau orang yang dihormatinya. Mislanya jika guru mencontohkan pemodelan terhadap sustau objek dalam melakukan sesuatu maka anak mempunyai kecenderungan untuk menirukan model tersebut.

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 3.12
Sintaks Strategi Pembelajaran Afektif

Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Kegiatan awal		
Pendahuluan	Menyampaikan tujuan pembelajaran Membagi kelas dalam kelompok-kelompok kecil	Menyimak dengan baik
Refleksi I	Guru menciptakan suatu masalah yang mengandung konflik yang sering terjadi di dalam masyarakat	Memperhatikan dengan baik
Kegiatan Inti		
Refleksi II	Guru memberi tugas kepada siswa untuk menganalisa konflik yang tidak hanya tersurat tetapi yang tersirat, misalnya : perasaan, kebutuhan, dan kepentingan orang lain	Siswa berdiskusi dengan teman satu kelompok dan mencatat hasil tanggapannya terhadap masalah yang diahdapi
Refleksi III	Guru mengfasilitasi siswa untuk mengadakan dialog atau presentasi	Siswa menganalisis respons kelompok lain serta memberi kategori dari setiap respon yang diberikan siswa
Refleksi IV	Guru meminta siswa untuk merumuskan akibat atau konsekwensi dari setiap tindakan yang diusulkan siswa	Siswa merumuskan akibat atau konsekwensi dari setiap tindakan yang diusulkannya
Refleksi V	Guru melakukan refleksi dengan mengajak siswa untuk memandang permasalahan dari berbagai sudut pandang agar sikap yang dipilih dapat disesuaikan dengan nilai-nilai yang berlaku	Siswa menyimak dan merespon pandangan guru
Kegiatan Penutup		
Penutup	Guru mendorong siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi dan refleksi	Siswa mencatat kesimpulan hasil diskusi dan refleksi

(Sanjaya, 2005)

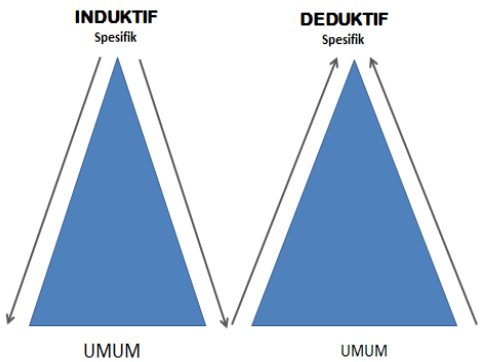
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penilaian pendidikan afektif dapat dilakukan dengan cara :

a. Mencakup penilaian antara lain : sikap, tingkah laku, minat, emosi dan motivasi, kerjasama, koordinasi dari setiap peserta didik.
b. Dilakukan melalui pengamatan dan interaksi langsung secara terus menerus. Pada umumnya dilakukan secara non-ujian (misalnya; untuk mengetahui siapa peserta didik yang bisa dipercaya, siapa peserta didik yang disiplin, siapa yang berminat ke jurusan Ilmu Sosial atau Ilmu Alam dan lain-lain)
c. Setiap informasi yang diperoleh dikumpulkan dan disimpan sebagai referensi dalam penilaian berikutnya.
d. Penilaian afektif dibagi atas penilaian afektif secara umum (budi pekerti) dan penilaian afektif per-mata pelajaran.

8. Pendekatan Ilmiyah dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah. Karena itu Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran. Pendekatan ilmiah diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuan lebih mengedepankan pelararan induktif (*inductive reasoning)* ketimbang penalaran deduktif (*deductivereasoning*). Penalaran deduktif melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik. Sebaliknya, penalaran induktif memandang fenomena atau situasi spesifik untuk



Pendekatan Induktif vs Pendekatan deduktif

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

kemudian menarik simpulan secara keseluruhan. Sejatinya, penalaran induktif menempatkan bukti-bukti spesifik ke dalam relasi idea yang lebih luas. Metode ilmiah umumnya menempatkan fenomena unik dengan kajian spesifik dan detail untuk kemudian merumuskan simpulan umum.

Metode ilmiah merujuk pada teknik-teknik investigasi atas suatu atau beberapa fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya. Untuk dapat disebut ilmiah, metode pencarian (*method of inquiry*) harus berbasis pada bukti-bukti dari objek yang dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip-prinsip penalaran yang spesifik. Karena itu, metode ilmiah umumnya memuat serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui observasi atau ekperimen, mengolah informasi atau data, menganalisis, kemudian memformulasi, dan menguji hipotesis.

Langkah-langkah dalam penerapan pendekatan ilmiyah adalah sebagai berikut;

Tabel 3.12
Langkah Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan ilmiyah

Langkah Pembelajaran	**Deskripsi Kegiatan**	**Bentuk Hasil Belajar**
Mengamati (observing)	mengamati dengan indra (membaca, mendengar, menyimak, melihat, menonton, dan sebagainya) dengan atau tanpa alat	perhatian pada waktu mengamati suatu objek/membaca suatu tulisan/mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati, kesabaran, waktu (*on task*) yang digunakan untuk mengamati
Menanya (questioning)	membuat dan mengajukan pertanyaan, tanya jawab, berdiskusi tentang informasi yang	jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan peserta didik (pertanyaan faktual, konseptual,

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

	belum dipahami, informasi tambahan yang ingin diketahui, atau sebagai klarifikasi.	prosedural, dan hipotetik)
Mengumpulkan informasi/mencoba *(experimenting)*	mengeksplorasi, mencoba, berdiskusi, mendemonstrasikan, meniru bentuk/gerak, melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengumpulkan data dari nara sumber melalui angket, wawancara, dan memodifikasi/ menambahi/mengem-bangkan	jumlah dan kualitas sumber yang dikaji/digunakan, kelengkapan informasi, validitas informasi yang dikumpulkan, dan instrumen/alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
Menalar/Mengasosiasi *(associating)*	mengolah informasi yang sudah dikumpulkan, menganalisis data dalam bentuk membuat kategori, mengasosiasi atau menghubungkan fenomena/informasi yang terkait dalam rangka menemukan suatu pola, dan menyimpulkan.	mengembangkan interpretasi, argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari dua fakta/konsep, interpretasi argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan lebih dari dua fakta/konsep/teori, menyintesis dan argumentasi serta kesimpulan keterkaitan antarberbagai jenis fakta/konsep/teori/ pendapat; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi, dan kesimpulan yang menunjukkan hubungan fakta/konsep/teori dari dua sumber atau lebih yang tidak bertentangan; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi dan kesimpulan dari konsep/teori/penda-pat

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

		yang berbeda dari berbagai jenis sumber.
Mengomunikasikan (communicating)	menyajikan laporan dalam bentuk bagan, diagram, atau grafik; menyusun laporan tertulis; dan menyajikan laporan meliputi proses, hasil, dan kesimpulan secara lisan	menyajikan hasil kajian (dari mengamati sampai menalar) dalam bentuk tulisan, grafis, media elektronik, multi media dan lain-lain

Sumber: Permendikbud 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran

C. Aplikasi Strategi-strategi pembelajaran dalam pembelajaran Agama Islam

Pada dasarnya semua strategi pembelajaran dapat diaplikasikan di dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), kecuali strategi pembelajaran inquiry yang masih menimbulkan perdebatan. Perdebatan tersebut terlihat dalam pendapat Eggen & Kauchak (1996). Ia berpendapat bahwa strategi pembelajaran inquiry hanya sesuai untuk materi eksakta bukan humaniora atau sosial, karena inquiry membutuhkan uji eksperimen di laboratorium dan bersifat *guided discovery* atau penemuan terbimbing. Demikian juga Reigeluth (1992) berpandangan bahwa inquiry lebih sesuai untuk pembelajaran yang bersifat pembentukan mental kongnitis, bukan mental afektif, sementara pembelajaran PAI lebih menekankan pada pembentukan mental afektif. Namun Joyce and Weil (1972) berlaku sebaliknya, bahkan dalam karyanya yang berjudul *Models of Teaching*, ia memberikan pokok bahasan sendiri dengan judul *social inquiry*.

Pembelajaran yang berkaitan dengan ilmu-ilmu humaniora seperti PAI memang akan lebih efektif dilakuakan dengan model-model pembelajaran afektif, problem

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

based learning, contextual teaching, startegi pembelajaran peningkatan kemampuan berfikir, dan pendekatan iliyah. Karena materi PAI tidak hanya harus dikuasi secara kongnitif siswa, namun bagaimana aplikasi dan bagaimana mereka mempunyai sikap terhadap nilai-nilai pendidikan Agama Islam menjadi hal yang lebih penting bagi siswa.

Sebagai contoh, Anak yang mengetahui bagaimana konsep sholat adalah wajib, namun dia tidak trampil dalam melakukan sholat, maka aspek afketifnya tidak akan berhasil ditemukan dalam pribadinya, Dengan demikian pembelajaran PAI adalah memodifikasi antara kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor adalah menjadi hal yang tidak boleh diabaikan, meskipun materi-materi yang lain juga tidak mengabaikan ketiga komponen ini, karena ketiga komponen tersebut merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa selama mereka mengikuti proses pembelajaran apapun. Namun hal ini menjadi semakin kuat karena PAI merupakan pendidikan yang syarat dengan nilai. Hal tersebut senada dengan pendapatnya Muhaimin (2005) bahwa PAI mengandung tiga unsur, yaitu *moral knowing, moral feeling,* dan *moral action*. *Moral knowing* terdiri dari *moral awareness, moral value, perspective taking, moral reasoning, decision making,* dan *self knowledge*. Sementara *moral feeling* yeng meliputi *conscience, self esteem, emphaty, loving the good, self control*, dan *humanity.* Sedangkan *moral action* meliputi *competence, will*, dan *habit.*

Guru PAI dalam melakukan aplikasi beberapa strategi diatas dapat memakai beberapa sintaks strategi pembelajaran yang diinginkan. Beberapa sintaks tersebut dapat diberi content ke-PAI-an, karena sintaks diatas pada dasarnya telah *aplicable* pada bidang studi apapun, kecuali yang inquiry yang masih menyisakan perdebatan,

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

namun demikian menurut hemat penulis, apabila guru dapat mendesain pembelajaran yang kreatif yang menuntut adanya proses inquiry di dalam pembelajaran PAI maka tidak lagi perlu dipermasalahakan.

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

Bab IV
Media Pembelajaran dan Pemajangan

A. Konsep Dasar Media Pembelajaran.

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar" Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar". Pengertian tentang media pembelajaran akan didefinisikan secara proporsional dalam bab ini. Beberapa definisi tentang media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Menurut Smaldino (2005)

   Media berasal dari bahasa Latin dan dalam bentuk tunggal berasal dari kata medium. Media secara harfiah bermakna perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Smaldino, 2005).

2. AECT (*Association for Education Communications and Technology*) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Seels & Richey, 1994).

3. NEA (*National Education Association*) memberikan definisi media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya (Anglin, 1991).

4. Gagne mendefenisikan media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat menumbuhkan sikap belajar (Seels & Richey, 1994).

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. Briggs mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti buku, film, kaset-kaset, dan film bingkai (Seels & Richey, 1994).
6. Schramm mendefinisikan media pembelajaran adalah Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1991)
7. Sadiman dkk (2002) menyatakan bahwa adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman,dkk.,2002).
8. Media adalah *channel* (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu. Dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada (McLuahan).
9. Media adalah *medium* yang digunakan untuk membawa/menyampaikan sesuatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan (Blake and Haralsen).
10. Menurut Donald P. Ely & Vernon S. Gerlach, pengertian media ada dua bagian, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit, bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memroses serta menyampaikan informasi. Menurut arti luas, yaitu: kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.
11. Heinich, et.al. (2002) mengemukakan: "*a medium (plural, media) is a channel of communication. Derived from the Latin word meaning 'between,' the term refers to*

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

anything that carries information between a source and a receiver. Examples include video, television, diagrams, printed materials, computers, and instructors."

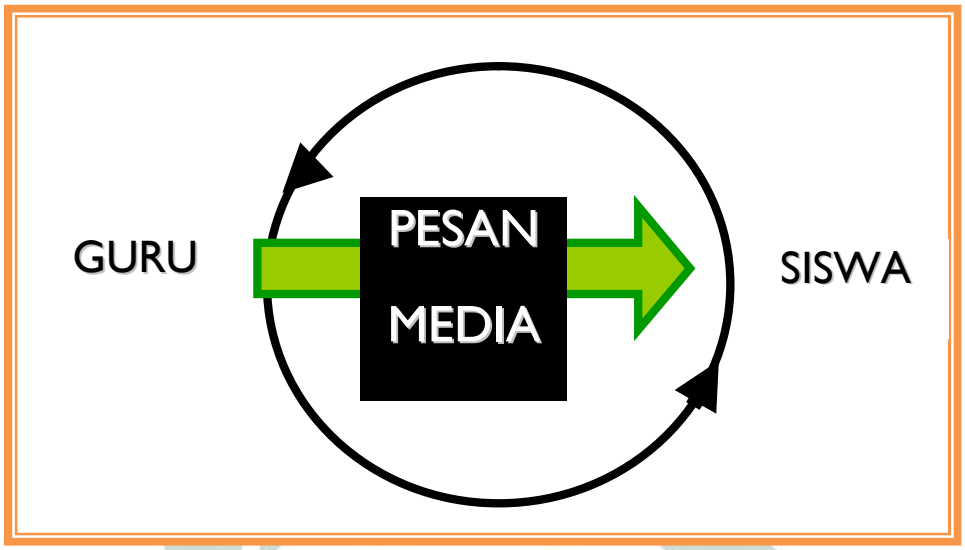
Rohani (1997:3) lebih lanjut mengemukakan beberapa pengertian media instruksional edukatif (media pembelajaran) sebagai berikut.

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

Beberapa pengertian tersebut pada dasarnya mempunyai persamaan dalam mendefinisikan media pembelajaran, yaitu sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan

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

bentuknya bisa bentuk cetak maupun non cetak. Pengertian media pembelajaran tersebut bila digambarkan dalam bagan seperti terlihat pada gambar 4.1



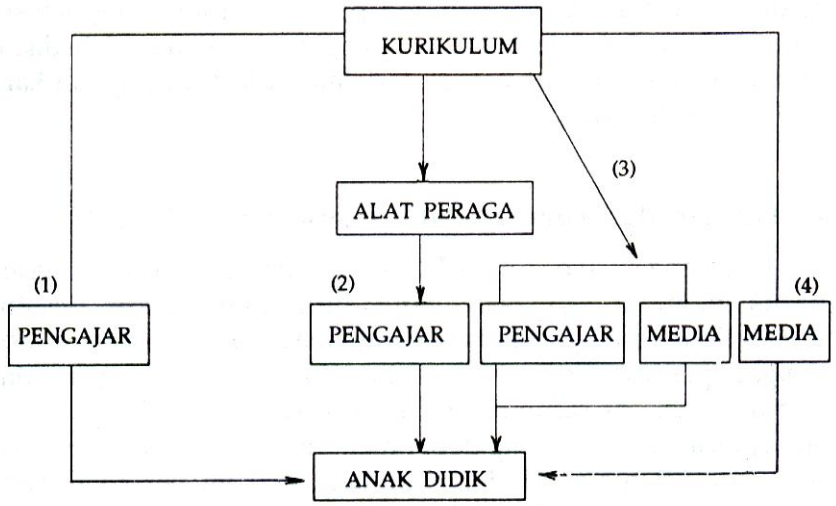
Gambar 4.1
Media dalam pembelajaran

Bagan di atas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari suatu topik pembelajaran. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada siswa melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut strategi pembelajaran.

Pertanyaan yang sering muncul adalah: apakah media sama dengan alat peraga? Ada dua pendapat tentang hal ini, yakni partama, media dan alat peraga keduanya sama saja. Keduanya sama-sama mempermudah penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Kedua, media dan alat peraga adalah dua hal yang berbeda. Hal ini berkaitan dengan jalur penyampaian pesan atau isi kuriklum kepada anak didik. Alat peraga merupakan alat bantu bagi pengajar untuk menyampakan pesan kepada anak didik. Dengan demikian, tanpa alat peraga pun pembelajaran tetap 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

berlangsung. Media merupakan saluran pesan dari sumber pesan kepada anak didik. Media dapat digunakan secara mandiri oleh anak didik dan media merupakan bagian integral pembelajaran. Artinya, tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak dapat berlangsung secara inovatif.



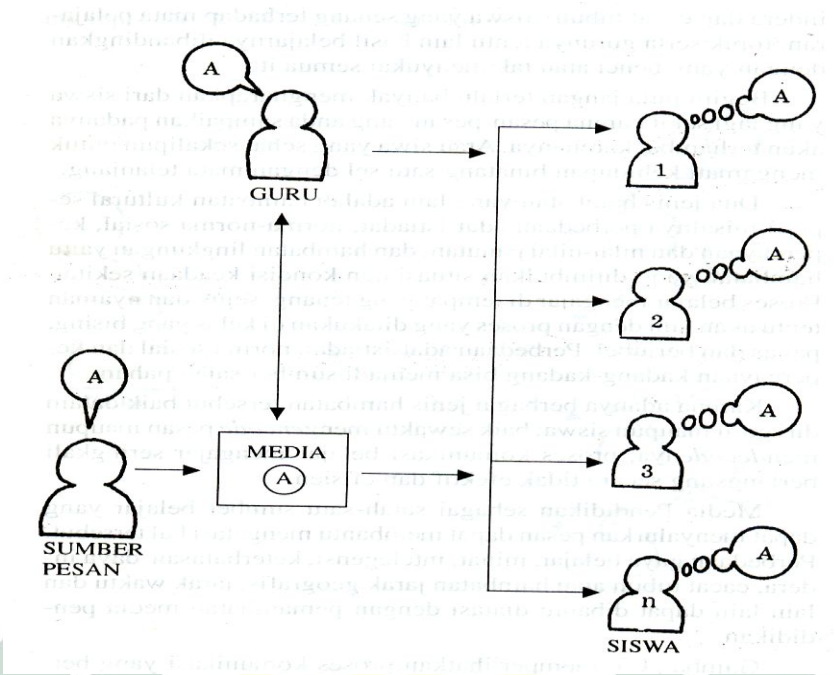
Gambar 4.2 Jalur Penyampaian Isi Kurikulum kepada Anak Didik (Sumber: Rohani, 1997: 5)

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang terdapat dalam kurikulum, sumber pesannya adalah guru, siswa, orang lain, penulis buku, salurannya adalah media pembelajaran, dan penerima pesan adalah pebelajar.

Gambar 4.2 menggambarkan proses komunikasi yang berhasil. Sumber pesan menyampaikan pesan A kepada para siswa melalui sebuah media atau melalui media

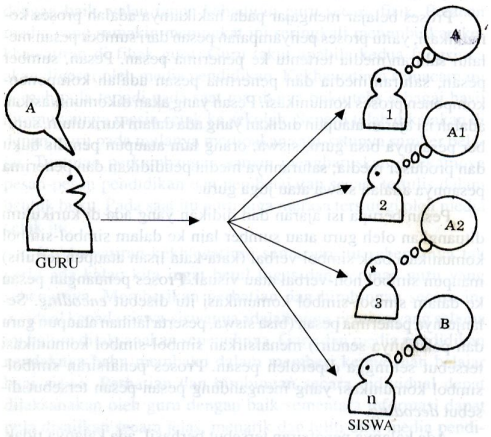
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan guru. Keduanya berhasil menyampaikan pesan A karena semua siswa menerima pesan A tersebut, persis sama dengan pesan A yang disampaikan oleh sumber pesan.



Gambar 4.3 Proses Komunikasi yang Berhasil
(Sumber: Sadiman, dkk., 2002: 14)

Dalam proses komunikasi tersebut, tidak selamanya berhasil karena sewaktu-waktu penafsiran terhadap isi pesan bisa berhasil dan bisa juga gagal. Kegagalan tersebut disebabkan oleh adanya faktor penghambat proses komunikasi, yang dikenal dengan istilah *barriers* atau *noises*. Misalnya, perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya ingat, cacat tubuh, hambatan jarak geografis, waktu, dan lain-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

Gambar 4.4 Proses Komunikasi yang Gagal
(Sumber: Sadiman, dkk., 2002: 12)

Pada gambar 4.4 seorang guru menyampaikan pesan A kepada empat orang siswa. Dari empat orang siswa tersebut, hanya seorang yang menerima pesan secara tepat, sedangkan tiga orang lainnya menerima pesan yang berbeda. Hal itu menunjukkan bahwa proses komunikasi antara guru dan siswa mengalami kegagalan. Salah satu cara untuk mengatasi faktor penghambat proses komunikasi tersebut adalah media pembelajaran. Untuk itu pengetahuan tentang media pembelajaran sangat penting untuk diketahui dan dipahami oleh semua orang yang langsung maupun tak langsung berhubungan dengan pembelajaran.

B. Fungsi Media

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Itu berarti bahwa media memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Integral dalam konteks ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi.

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

Sebagai komponen sistem pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu senagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada pebelajar. Pada proses penyampaian pesan ini seringkali terjadi gangguan yang mengakibatkan pesan pembelajaran tidak diterima oleh pebelajar seperti apa yang dimaksudkan oleh penyampai pesan. Gangguan-gangguan komunikasi antara penyampai pesan dengan pebelajar ini kemungkinan besar disebabkan oleh beberapa hal, yaitu: verbalisme, salah tafsir, perhatian ganda, pembentukan persepsi tak bermakna, dan kondisi lingkungan yang tak menunjang.

Kunci pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan gangguan proses penyampaian pesan pembelajaran ini terletak pada media yang dipakai dalam proses itu. Menurut Degeng (2001) secara garis besar fungsi media adalah: (1) menghindari terjadinya verbalisme, (2) membangkitkan minat/motivasi, (3) menarik perhatian mahasiswa, (4) mengatasi keterbatasan: ruang, waktu, dan ukuran, (5) mengaktifkan mahasiswa dalam kegiatan belajar, dan (6) mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Media yang dirancang dengan baik dalam batas-batas tertentu dapat merangsang timbulnya semacam "dialog internal" dalam diri siswa. Dengan perkataan lain terjadi komunikasi antara siswa dengan media atau secara tidak langsung antara siswa dengan sumber pesan atau guru (Miarso, 1986).

Ibrahim, dkk (2004) menjelaskan fungsi media pembelajaran ditinjau dari dua hal, yaitu: proses pembelajaran sebagai proses komunikasi dan kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungannya. Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa).

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

Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungannya, maka fungsi dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

a. Tiga Kelebihan Kemampuan Media menurut Gerlach dan Ely (dalam Ibrahim, dkk., 2004)

1) Kemampuan fiksatif, artinya memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini suatu obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti keadaan aslinya.
2) Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya dirubah: ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat juga diulang-ulang penyajiannya.
3) Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. Misalnya siaran televisi atau radio.

b. Hambatan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran

1) Verbalisme, artinya siswa dapat menyebutkan kata, tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan cara memberi penjelasan secara lisan (ceramah), siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan 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

2) Salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain misalnya gambar, bagan, model, dan sebagainya.
3) Perhatian tidak terpusat, hal ini dapat terjadi karena beberapa hal antara lain: karena gangguan fisik (siswa sakit), ada hal lain yang lebih menarik perhatian siswa daripada pelajaran, siswa melamun, cara mengajar guru membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi (monoton), kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru.
4) Tidak terjadi pembentukan tanggapan atau pemahaman yang utuh dan berarti, kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamati atau dilihat, dialami secara terpisah. Tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep.

Berdasarkan kelebihan atau keistimewaan yang dimiliki serta terjadinya hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran, maka dapat disimpulkan media juga berfungsi untuk menghindari hambatan proses pembelajaran antara lain: menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan minat atau motivasi, menarik perhatian siswa, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran, mengaktifkan siswa, mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Selanjutnya Malapu (1998) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memiliki keunggulan karena dapat memberi rangsangan kepada pebelajar untuk mempelajari hal-hal baru dan mengaktifkan respon belajar karena dapat memberikan balikan hasil belajar dengan segera.

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

Sadiman, dkk. (2002) mengemukakan kegunaan media pendidikan sebagai berikut: a) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti: obyek yang terlalu besar, obyek yang kecil, gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, kejadian di masa lampau, obyek yang terlalu kompleks, dan konsep yang terlalu luas, c) mengatasi sikap pasif peserta didik, dalam hal ini menimbulkan gairah belajar, interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, kemungkinan anak didik belajar sendiri-sendiri, d) memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Miarso (1986) mengemukakan bahwa media memiliki kemampuan atau keterampilan untuk: a) membuat konkret konsep yang abstrak, b) membawa obyek yang berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, c) menampilkan obyek yang terlalu besar, d) menampilkan obyek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang, e) mengamati gerakan yang terlalu cepat, f) memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan, g) memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar siswa, h) membangkitkan motivasi belajar, i) memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar, j) menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan, k) menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan waktu maupun ruang, dan l) mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa.

Rowntree (dalam Rohani, 1997) berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran adalah: 1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah

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

dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan respon pebelajar, 5) memberikan balikan dengan segera, dan 6) menggalakkan latihan yang serasi.

Sedangkan McKnown (dalam Rohani, 1997) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu: 1) mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu dari pendidikan yang menekankan pada instruksional akademis menjadi pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan pebelajar, 2) membangkitkan motivasi belajar, 3) memberikan kejelasan, dan 4) memberikan rangsangan.

Miarso (2004) mengemukakan dua belas kegunaan media, yakni: 1) memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal, 2) mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh pebelajar, 3) dapat melampaui batas ruang kelas, 4) memungkinkan adanya interaksi langsung antara pebelajar dan lingkungannya, 5) menghasilkan keseragaman pengamatan, 6) membangkitkan keinginan dan minat baru, 7) membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar, 8) memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak, 9) memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk belajar mandiri, 10) meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*), yaitu kemampuan untuk menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan, 11) mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar, dan 12) dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri pembelajar maupun pebelajar.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting yaitu sebagai pembawa informasi dan pencegah terjadinya

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

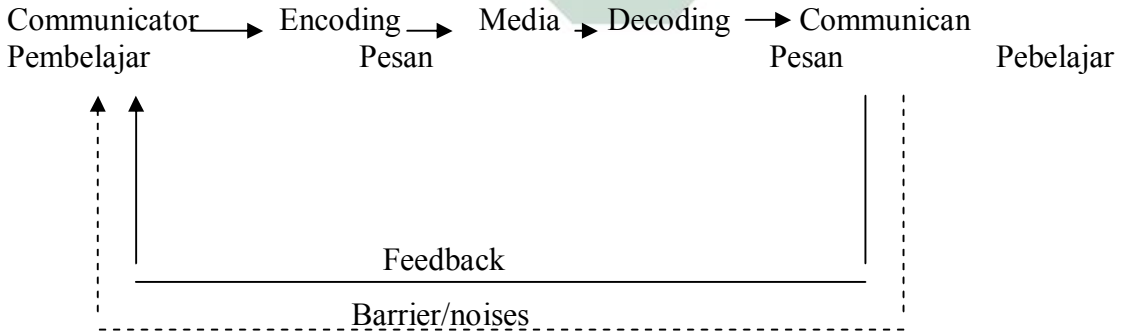
hambatan proses pembelajaran, sehingga informasi atau pesan dari komunikator dapat sampai kepada komunikan secara efektif dan efisien.

C. Peranan Media Pembelajaran dalam Konteks Belajar

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Pesan tersebut berupa isi atau materi ajar yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi. Simbol-simbol komunikasi berupa simbol-simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) dan/atau simbol-simbol non-verbal atau visual.

Proses penuangan pesan ke dalam simbol-simbol komunikasi itu dinamakan *encoding*. Selanjutnya penerima pesan menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut, sehingga penerima pesan memperoleh pesan. Proses penafsiran simbol-simbol komunikasi yang mengandung pesan-pesan tersebut dinamakan *decoding*.

Ada kalanya penafsiran yang dilakukan oleh penerima pesan berhasil, ada kalanya sebaliknya. Penafsiran yang gagal atau kurang berhasil berarti kegagalan atau kekurangberhasilan dalam memahami apa-apa yang didengar, dilihat, dan dibacanya.



Bagan 4.1 Proses Komunikasi

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

Ada beberapa faktor yang menghambat proses komunikasi. Faktor-faktor tersebut antara lain hambatan psikologis, hambatan kultural, dan hambatan lingkungan. Hambatan psikologis misalnya minat, sikap, intelegensi, motivasi, kepercayaan diri, gaya belajar, dan sebagainya. Perbedaan adat istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan dan nilai-nilai panutan merupakan contoh hambatan kultural. Hambatan lingkungan adalah hambatan yang ditimbulkan oleh situasi dan kondisi keadaan sekitar. Pembelajaran di tepat yang sejuk dan nyaman tentu akan berbeda dengan pembelajaran di tempat yang panas dan bising.

Adanya berbagai hambatan tersebut, baik dalam diri siswa maupun guru; baik sewaktu meng*encode* pesan maupun men*decode*nya, mengakibatkan proses komunikasi dalam pembelajaran seringkali berlangsung secara tidak efektif dan efisien. Hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dapat menyalurkan pesan dan membantu mengatasi hambatan-hambatan proses komunikasi. Karena pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media berperan penting dalam mempermudah belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur atau komponen dalam sistem pembelajaran.

Apabila pembelajaran dilihat sebagai sebuah sistem, maka unsur-unsur atau komponen-komponen yang terlibat dalam sistem itu tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Hal ini berarti bahwa ketiadaan suatu unsur dalam suatu sistem akan berpengaruh terhadap jalannya sistem secara keseluruhan. Oleh karena media pembelajaran merupakan unsur atau komponen sistem pembelajaran, maka media pembelajaran merupakan bagian integral dari pembelajaran. Pandangan ini akan

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

mengarahkan pada cara pandang seseorang terhadap media pebelajaran. Media pembelajaran harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran. Dengan ungkapan lain, tanpa media pembelajaran, aktivitas pembelajaran tidak dapat berlangsung.

Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, namun siswa juga bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi proses komunikasi dua arah *(two way traffic communication)* atau komunikasi banyak arah *(multiways traffic communication)*. Pembelajaran dengan kedua model komunikasi tersebut membutuhkan peran media agar dapat meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan atau kompetensi. Artinya, proses pembelajaran tersebut akan terjadi secara efektif apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber atau penyalur pesan lewat media tersebut. Menurut Berlo (1960), komunikasi tersebut akan efektif jika ditandai dengan adanya *area of experience* atau daerah pengalaman yang sama antara penyalur pesan dengan penerima pesan.

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanyalah merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh seorang guru untuk menerangkan materi ajar. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Kemudian dengan berkembangnya teknologi, khususnya teknologi audio, pada pertengahan abad ke-20 lahirlah alat bantu audio visual yang menggunakan pengalaman yang kongkrit untuk menghindari verbalisme. Dalam usaha memanfaatkan

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 sebagai alat bantu, Edgar Dale memberikan klasifikasi menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak.

Gambar 4.2

Cone of experiences Edgar Dale

Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experiences*) dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang paling sesuai untuk pengalaman belajar.

Pada akhir tahun 1950 teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan media, sehingga fungsi media selain sebagai alat bantu juga berfungsi sebagai penyalur pesan. Kemudian dengan masuknya pengaruh teori behavioristik dari B.F. Skinner, mulai tahun 1960 tujuan belajar bergeser ke arah perubahan tingkah laku belajar siswa, karena menurut teori ini membelajarkan orang adalah merubah tingkah lakunya.

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 terprogram (pengajaran berprogram) adalah merupakan produk dari aliran Skinner ini.

Pada tahun 1965 pengaruh pendekatan sistem mulai memasuki khazanah pendidikan dan pembelajaran. Hal tersebut mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Perencanaan dan pengembangan pembelajaran dilaksanakan secara sistemik berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta di arahkan kepada perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari sini kemudian berkembang suatu konsep pendekatan sistem dan pemanfaatan media. Perkembangan media pembelajaran memang mengikuti perkembangan teknologi pembelajaran. Apabila ditelaah lebih lanjut, berkembangnya paradigma penggunaan media pembelajaran, maka dapat digambarkan sebagai berikut :

a. Dalam paradigma pertama, media pembelajaran sama dengan alat peraga audio visual yang dipakai oleh instruktur untuk melaksanakan tugasnya.
b. Dalam paradigma kedua, media pembelajaran dipandang sebagai sesuatu yang dikembangkan secara sistemik serta berpegang kepada kaidah komunikasi.
c. Dalam paradigma ketiga, media pembelajaran dipandang sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran dan karena itu menghendaki adanya perubahan pada komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran.
d. Media pembelajaran, dalam paradigma keempat, lebih dipandang sebagai salah satu sumber yang dengan sengaja dan bertujuan dikembangkan dan atau dimanfaatkan untuk keperluan belajar.

Kita sekarang berada dalam suatu era informasi, yang ditandai dengan tersedianya informasi yang makin banyak dan bervariasi, tersebarnya informasi yang

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

makin meluas dan seketika, serta tersajinya informasi dalam berbagai bentuk dalam waktu yang singkat. Media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, walaupun dalam derajat yang berbeda-beda. Di negara-negara yang telah maju media telah mempengaruhi kehidupan hampir sepanjang waktu jaga. Bahkan seorang arsitek Amerika terkemuka, Buckminster Fuller dalam Haney & Ulmer, menyatakan bahwa media adalah orang tua ketiga (guru adalah orang tua kedua).

Pada era millenium tahun 2000 terjadi perubahan mendasar dalam media pembelajaran, diataranya komputer sudah mulai digunakan sebagai multimedia, demikian juga teknologi internet yang dapat mengakses informasi ke seluruh dunia oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja dengan cepat .

Dengan konsepsi yang makin mantap, fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian seorang guru dapat memusatkan tugasnya pada aspek-aspek lain seperti pada kegiatan bimbingan dan penyuluhan individual dalam kegiatan pembelajaran.

D. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam pengklasifikasian media pembelajaran . Penggolongan atau klasifikasi didasarkan atas pertimbangan dan ruang lingkup pengertian media menurut para ahli yang mengemukannya. Klasifikasi itu antara lain didasarkan atas bentuk dan cirri fisiknya, berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, berdasarkan persepsi indra yang diperoleh, berdasarkan penggunaannya dan berdasarkan hirarki pemanfaatannya (Punaji, 2005).

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

Klasifikasi media didasarkan pada bentuk dan ciri fisiknya secara mendasar menbedakan media menjadi dua yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi .Media dua dimensi yaitu media yang penampilannya tanpa proyeksi dan ukurannya panjang kali lebar dan hanya bisa diamati dari satu arah pandang saja, contoh media ini adalah peta, gambar, bagan dan lain-lain. Sedangkan media tiga dimensi yaitu media yang penampilannya tanpa proyeksi, ukurannya panjang kali lebar kali tinggi serta dapat diamati dari arah pandang mana saja. Contoh media tiga dimensi adalah globe, model kerangka manusia dan lain-lain.

Klasifikasi media berdasarkan pengalaman secara sederhana dapat digolongkan kedalam tiga jenjang pengalaman yaitu (a) Pengalaman langsung yaitu pengalaman melalui keterlibatan langsung dalam suatu peristiwa atau mengamati kejadian atau obyek yang sebenarnya, (b) Pengalaman tiruan yaitu pengalaman yang didasarkan atas model, dramatisasi dan berbagai rekaman obyek atau kejadian, dan (c) Pengalaman dari kata-kata yaitu perkataan yang diucapkan, rekaman kata-kata dari media perekam dan kata-kata yang ditulis maupun yang dicetak.

Klasifikasi berdasarkan persepsi indera menggolongkan media pembelajaran dalam tiga kelompok yaitu (a) media visual misalnya buku dan media grafis, (b) media audio misalnya radio, (c) media audio visual misalnya televisi dan film. Klasifikasi berdasarkan penggunaannya menggolongkan media dalam tiga bagian yaitu (a) media pembelajaran yang penggunaannya secara individual, (b) media pembelajaran yang penggunaannya secara kelompok, dan (c) media pembelajaran yang penggunaannya secara masal

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

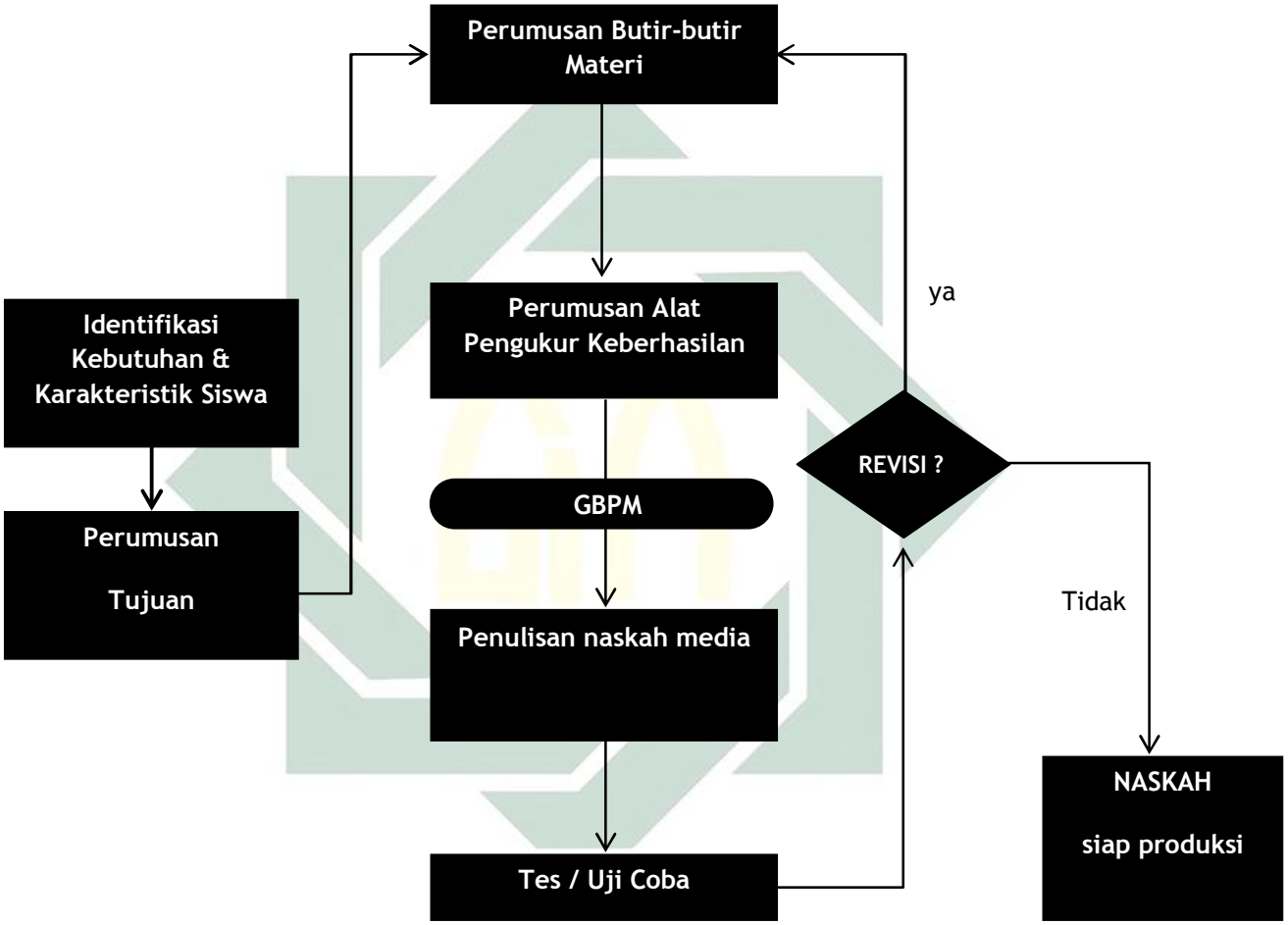
Klasifikasi media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya dapat diklasifikasikan ke dalam tujuh kelompok, yaitu (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio visual, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, (g) kelompok ketujuh; multi media.

E. Perencanaan dalam Pembuatan Media Pembelajaran

Keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Media yang dapat mengubah perilaku siswa *(behaviour change)* dan meningkatkan hasil belajar siswa tertentu, tidak dapat berlangsung secara spontanitas, namun diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Aspek-aspek tersebut diantaranya tujuan, kondisi siswa, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia dan kemampuan guru untuk menggunakannya dengan tepat. Semua aspek tersebut perlu dituangkan dalam sebuah perencanaan pembuatan media.

Secara umum langkah-langkah perencanaan membuat suatu media pembelajaran dapat dilihat dalam bagan berikut ini (Arief Sadiman , 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



Bagan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. **Analisa kebutuhan dan karakteristik siswa**

Sebuah perencanaan media didasarkan atas kebutuhan *(need)* siswa , Dalam pembelajaran yang dimaksud dengan kebutuhan adalah adanya kesenjangan antara

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

kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang (Arif Sadiman , 2006:100)

Kebutuhan, seyogyannya menjadi dasar dan pijakan dalam membuat media pembelajaran, sebab dengan dorongan kebutuhan inilah media dapat berfungsi dengan baik. Misalnya dalam pembelajaran bahasa Arab pada umumnya siswa merasa kesulitan untuk membuat kalimat dengan bahasa Arab ditambah perasaan malu dan takut untuk berbicara. Guru yang kreatif dapat menciptakan sebuah media yang disebut kantung ajaib. Dalam kantung tersebut diisi dengan berbagai benda bisa apa saja, misalnya buah, sapu tangan, makanan, batu, tanah liat dan lain-lain. Juga disediakan tulisan yang dilipat yang isinya kata-kata tertentu. Dengan sebuah permainan masing-masing siswa dipersilahkan untuk mengambil tulisan dan dari tulisan itu dia harus mengembangkannya menjadi kalimat, begitu juga dengan benda-benda yang ada di kantung ajaib tersebut sebagai bahan untuk mengembangkan kalimat dalam bercerita dalam bahasa Arab

Kebutuhan akan media dapat didasarkan atas tuntutan kurikulum. Siswa kelas enam Madarash Iibtidaiyah pada akhir tahun diharapkan memiliki sejumlah kemampuan, keterampilan dan sikap yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Pada awal tahun ajaran tentulah guru menghadapi kesenjangan untuk mencapai target kurikulum disini dituntut peran guru untuk menentukan media yang dibutuhkan siswa agar akhir tahun kemampuan sesuai kurikulum itu sudah dapat dimiliki siswa.

2. Perumusan Tujuan

Tujuan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan karena dengan tujuan akan mempengaruhi arah dan tindakan kita. Dengan tujuan itu pulalah kita 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

mengetahui apakah target sudah dapat tercapai atau tidak. Dalam pembelajaran tujuan juga merupakan faktor yang sangat penting, karena tujuan itu akan menjadi arah kepada siswa untuk melakukan perilaku yang diharapkan dengan tujuan tersebut.

Contohnya adalah dengan menggunakan gambar, siswa MI diharapkan memiliki pengetahuan untuk membedakan hewan karnivora, herbivora dan omnivora dengan benar.Dengan tujuan tersebut baik guru maupun siswa memiliki kejelasan apa yang harus dicapai, apa yang harus dilakukan untuk mewujudkan tujuan tersebut, materi apa yang harus disiapkan guru, dan bagaimana menyampaikannya, sudah tergambar dengan jelas. Dengan tujuan yang jelas seperti itu, maka dengan mudah guru dapat mengetahui sejauh mana siswa mempu mencapai tujuan itu.

Tujuan yang baik, yaitu yang jelas, terukur, operasional, tidak mudah untuk dirumuskan oleh guru, diperlukan latihan, penelaahan terhadap kurikulum dan pengalaman saat melakukan pembelajaran di kelas. Namun, sebagai patokan, sebaiknya perumusan tujuan haruslah memiliki ketentuan sebagai berikut :

1*). Learner Oriented*. Dalam merumuskan tujuan, harus selalu berpatokan pada perilaku siswa, dan bukan perilaku guru. Sehingga dalam perumusannya kata-kata siswa secara eksplisit dituliskan. Selain itu, perilaku yang diharapkan dicapai harus mungkin dapat dilakukan siswa dan bukan perilaku yang tidak mungkin dilakukan siswa. Tujuan itu berorientasi pada hasil, sehingga secara kuantitas dapat diukur.

2*). Operational***.** Perumusan tujuan harus dibuat secara spesifik dan operasional sehingga mudah untuk mengukur tingkat keberhasilannya. Tujuan yang spesifik ini terkait dengan penggunaan kata kerja. Kata kerja yang umum akan menghasilkan

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

perilaku atau tindakan siswa yang juga bersifat umum, namun sebaliknya kata kerja yang khusus akan menghasilkan perilaku yang khusus pula.

Contohnya adalah siswa diharapkan memahami sejarah dakwah rasulullah SAW pada periode Mekkah. Kata kerja yang digunakan adalah memahami, kata ini bersifat umum masih diperlukan kata-kata kerja lain yang dijadikan indikator untuk menentukan bahwa siswa memahami, misalnya kata menjelaskan, menyebutkan, menunjukkan, merinci dan lain-lain adalah kata kerja yang lebih spesifik dan operasional. Begitu halnya dengan program media yang dikembangkan, tujuan pembelajaran yang ada pada media tersebut haruslah spesifik dan operasional.

Dari contoh diatas dapat digambarkan apabila Guru Madrasah Ibtidaiyah kelas IV mengajarkan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI),maka dengan menggunakan media peta dan globe daerah Mekkah sebagai periode dakwah rasulullas SAW. Rumusan tujuan yang mungkin dikembangkan adalah :

1) Siswa dapat menyebutkan titik kawasan Mekkah dengan benar dalam peta
2) Siswa dapat mengurutkan kejadian-kejadian yang terjadi selama periode dakwah Mekkah.
3) Siswa dapat merinci nama-nama sahabat yang menemani nabi selama periode tersebut

Untuk memudahkan merumuskan tujuan pembelajaran, Baker (1971) membuat formula teknik perumusan tujuan pembelajaran dengan rumus ABCD dengan penjelasan sebagai berikut (Arif Sadiman , 2006:110)

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	**Audience**, artinya sasaran sebagai pembelajar yang perlu dijelaskan secara spesifik agar jelas untuk siapa tujuan tersebut diberikan. Sasaran yang dimaksud di sini misalnya siswa SD kelas IV, Siswa SMP kelas 2, siswa SMA kelas 3 dan lain-lain.
B	**Behaviour**, adalah perilaku spesifik yang diharapkan dilakukan atau dimunculkan siswa setelah pembelajaran berlangsung. Behaviour ini di rumuskan dalam bentuk kata kerja, contohnya : menjelaskan, menyebutkan, merinci, mengidentifikasi, memberikan contoh dan sebagainya.
C	**Conditioning**, yaitu keadaan yang harus dipenuhi atau dikerjakan siswa pada saat dilakukan pembelajaran, misalnya : dengan cara mengamati, tanpa membaca kamus, dengan menggunakan kalkulator, dengan benar dan sebagainya.
D	**Degree**, adalah batas minimal tingkat keberhasilan terendah yang harus dipenuhi dalam mencapai perilaku yang diharapkan. Penentuan ini tergantung pada jenis bahan materi, penting tidaknya materi. Contoh : 3 buah, minimal 80%, empat jenis, dan sebagainya.

3. Perumusan Materi

Titik tolak perumusan materi pembelajaran adalah dari rumusan tujuan. Materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan. Materi perlu disusun dengan memperhatikan kriteria –kriteria tertentu, diantaranya :

1). Sahih atau valid yaitu materi yang dituangkan dalam media untuk pembelajaran benar-benar telah teruji kebenarannya dan kesahihannya.

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). Tingkat kepentingan (*significant*), dalam memilih materi perlu dipertimbangkan pertanyaan sebagai berikut, sejauhmana materi tersebut penting untuk dipelajari? Penting untuk siapa? Dimana dan mengapa?.Dengan demikian materi yang diberikan kepada siswa tersebut benar-benar yang dibutuhkannya.

3). Kebermanfaatan (*utility*) kebermanfaatan yang dimaksud haruslah dipandang dari dua sudut pandang yaitu kebermanfaatan secara akademis dan non akademis, secara akademis materi harus bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa.

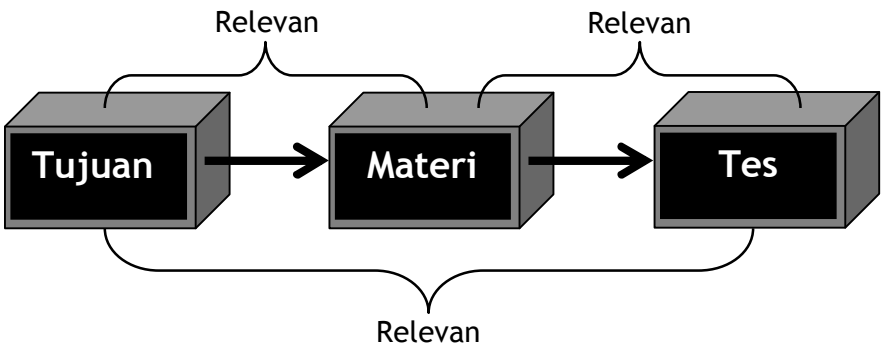
4). *Learnability* artinya sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya (tidak terlalu mudah, sulit ataupun sukar) dan bahan ajar tersebut layak digunakan sesuai dengan kebutuhan setempat.

5). Menarik minat *(interest*) materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya lebih lanjut.

4. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Pembelajaran yang kita lakukan haruslah diukur apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau tidak pada akhir pembelajaran. Untuk mengukur hal tersebut, maka diperlukan alat pengukur hasil belajar yang berupa tes, penugasan atau daftar cek perilaku. Alat pengukur keberhasilan belajar ini perlu dikembangkan dengan berpijak pada tujuan yang telah dirumuskan dan harus sesuai dengan materi yang sudah disiapkan. Yang perlu dikur adalah tiga kemampuan utama yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dirumuskan secara rinci dalam tujuan. Dengan demikian terdapat hubungan yang erat antara tujuan, materi dan tes pengukur keberhasilan, lihatlah pada 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



Dari gambar di atas, jelas menggambarkan hubungan antara tujuan, materi dan tes. Penyusunan materi didasarkan atas rumusan tujuan, setelah materi selesai dirumuskan selanjutnya membuat item tes berdasarkan tujuan dan materi tersebut.

5. Penulisan Garis Besar Program Media (GBPM)

GBPM merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman oleh para penulis naskah di dalam penulisan naskah program media. GBPM dibuat dengan mengacu pada analisis kebutuhan, tujuan, dan materi. Untuk program media, GBPM disusun setelah dilakukan telaah topik yang akan dibuat programnya. Kegiatan telaah topik ini perlu dilakukan , karena tidak semua topik yang ada dalam GBPP cocok untuk dibuat media tertentu misalnya video atau radio.

Beberapa Tips dalam pengembangan GBPM dan Jabaran Materi adalah sebagai berikut :

1). Topik program

Merupakan salah satu bagian dari pokok bahasan. Satu pokok bahasan dapat dikembangkan ke dalam beberapa topik. Topik-topik ini biasanya juga dapat kita jumpai dalam kurikulum.

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). Judul program

Dari topik yang telah ditelaah dan dipilih , kemudian ditentukan judul program. Sedapat mungkin judul dibuat menarik, namun juga tidak menyimpang dari materi yang ada di dalamnya. Dengan judul yang "menarik" maka diharapkan timbul rasa ingin tahu calon pemirsa/sasaran program tentang isi program di dalamnya.

3). Sasaran

Sasaran adalah mereka yang menjadi target dari program yang disajikan. Pengembangan program yang baik didasarkan pada kesesuaian kebutuhan dari yang memanfaatkan program dengan materi yang disajikan.. Oleh karenanya materi yang disajikan harus sesuai dengan tingkat pemahaman sasaran.

4). Tujuan Pembelajaran :

Tujuan pembelajaran dirumuskan melalui permendiknas No 22 tahun 2006 tentang standar Isi dan Permenag No 2 tahun 2008 tentang SKL pada Kurikulum 2006 dan Permendikbud No 54 tahun 2013 tentang SKL dan Permendikbud No 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi pada Kurikulum 2013. Permen-permen tersebut memuat tentang Standar Kompetensi-Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti-Kompetensi Dasar untuk setiap mata pelajaran dan satuan pendidikan baik dari tingkat MI/SD, MTs/SMP, dan MA/SMA yang sederajat. Dari SK-KD atau KI-KD tersebut dijabarkan menjadi indikator-indikator yang merupakan tujuan pembelajaran yang sesuai kekhasan daerah masing-masing yang menyesuaikan potensi peserta didik, guru, sarpras, dan potensi daerah (*local wisdom*).

5). Pokok Materi

Merupakan hasil jabaran dari indikator.

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

6). Format Sajian :

Penentuan format sajian berdasarkan jumlah materi yang disajikan, yang mengacu ke daya tarik sasaran. Apabila materinya banyak dan waktunya terbatas, maka program dengan narasi adalah pilihan terbaik. Namun untuk materi yang tidak terlalu banyak, sedang waktunya relatif panjang , maka format drama akan lebih menarik. Melalui pengulangan-pengulangan materi, program dapat disajikan secara lebih jelas.

7). Durasi

Lama putar program terbatas. Umumnya untuk program media pembelajaran jenis video atau TV, sound slide, program radio, berlangsung sekitar 15-20 menit. Lebih dari itu perhatian penonton sudah tidak terfokus ke isi sajian.

6. Penulisan naskah Media

Secara umum naskah dalam perencanaan program media dapat diartikan sebagai pedoman tertulis yang berisi informasi dalam bentuk visual, grafis dan audio sebagai acuan dalam pembuatan media tertentu, sesuai dengan tujuan dan kompetensi tertentu.

Tahapan penulisan naskah media adalah Tahapan pertama adalah berawal dari adanya ide dan gagasan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pengumpulan data dan informasi, penulisan sinopsis dan treatment, penulisan naskah, pengkajian naskah atau reviu naskah, revisi naskah sampai naskah siap untuk diproduksi.

Contoh penulisan naskah media adalah sebagai berikut.

1) Manual Media Pembelajaran untuk SMP/MTs

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

Mata pelajaran	Akhlaq
Materi	Akhlaq terpuji dan tercela
Tingkat	SMP/MTs
Bahan	Gambar-gambar akhlaq terpuji dan akhlaq tercela, kertas karton, manila, kertas warna, gunting, dan lem
Nama Media	Pohon Akhlaq terpuji dan tercela
Langkah-langkah Penggunaan	1. Pilih 10 gambar (sesuaikan jumlah kelas) yang mencerminkan akhlaq terpuji (gambar pekerja keras, sekolah, menyeberangkan orang dll) 2. Pilih 10 gambar (sesuaikan jumlah kelas) yang mencerminkan akhlaq tercela (gambar orang marah, mencopet, memukul dll) 3. Gunting karton menyerupai pohon dan buat juga batang pohon 4. Tempel gambar-gambar tersebut dalam masing-masing karton 5. Dalam proses belajar, masing-masing siswa atau secara berpasangan mendapat satu pohon 6. Mereka mendiskusikan tentang pohon yang telah mereka pegang, apakah pohon akhlaq terpuji dan akhlaq tercela 7. Hasil diskusi disampaikan dalam lembar kerja siswa 8. Guru mereview proses 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

9. Siswa dapat menemukan apa dan bagaimana contoh akhlaq terpuji dan akhlaq tercela

2) Manual Media Pembelajaran untuk SMA/MA

Mata Pelajaran	Fiqh
Materi	Merawat Janazah
Tingkat	SMA/MA
Bahan	Program flash animasi
Nama Media	Flash animasi perawatan janazah
Langkah-langkah Penggunaan	1. Memanfaatkan program flash dalam perawatan Janazah (memandikan, menyalati, mengkafani, dan menguburkan janazah 2. Guru memperlihatkan tayangan melalui LCD perawatan Jenazah 3. Siswa mempraktekkan tayangan tersebut 4. Siswa menemukan bagaimana cara perawatan jenazah.

7. Test / uji coba

Test atau uji coba digunakan sebagai bahan evaluasi dari media yang telah dibuat apakah sudah memenuhi tujuan dari pembuatan media tersebut, apabila masih ada kekurangan maka media tersebut bisa di revisi sehingga memperoleh hasil yang memuaskan.

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

F. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam penggunaannya, media pembelajaran tidak digunakan begitu saja oleh guru karena menurut Gagne (Gerlach & Elly, 1980) tidak ada satu mediapun yang mungkin paling cocok untuk mencapai semua tujuan. Media pembelajaran yang kita gunakan untuk satu tipe pokok bahasan akan berbeda dengan isi pokok bahasan yang lain. Untuk itu beberapa prinsip dalam memilih media akan sangat membantu guru dalam memilih dan mengunakan media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media menurut Brown, Lewin & Harcleorad (Punaji, 2005 : 47) adalah sebagai berikut :

a. Tidak ada satupun media, prosedur dan pengalaman yang paling baik untuk belajar.
b. Percayalah bahwa penggunaan media itu sesuai dengan tujuan khusus pembelajaran.
c. Anda harus mengetahui secara menyeluruh kesesuaian antara isi dan tujuan khusus program.
d. Media harus mempertimbangkan kesesuaian antara penggunaannya dan cara pembelajaran yang dipilih.
e. Pemilihan media itu sendiri janganlah tergantung pada pemilihan dan penggunaan media tertentu saja.

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

f. Sadarlah bahwa media yang paling baikpun apabila tidak dimanfaatkan secara baik akan berdampak kurang baik atau media tersebut digunakan dalam lingkungan yang kurang baik.

g. Kita menyadari bahwa pengalaman, kesukaan, minat dan kemampuan individu serta gaya belajar mungkin berpengaruh terhadap hasil penggunaan media.

h. Kita menyadari bahwa sumber-sumber dan pengalaman belajar bukanlah hal yang berkaitan dengan baik dan buruk tetapi sumber dan pengalaman belajar ini berkaitan dengan hal yang kongkrit atau abstrak.

Terdapat beberapa penyebab orang memilih media, antara lain dijelaskan oleh Arif Sadiman (1996:84) sebagai berikut :

a. *Demonstration*. Dalam hal ini media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan dan lain-lain.

b. *Familiarity*. Pengguna media pembelajaran memiliki alasan pribadi mengapa ia menggunakan media, yaitu karena sudah terbiasa menggunakan media tersebut, merasa sudah menguasai media tersebut, jika menggunakan media lain belum tentu bisa dan untuk mempelajarinya membutuhkan waktu, tenaga dan biaya, sehingga secara terus menerus ia menggunakan media yang sama.

c. *Clarity*. Alasan ketiga ini mengapa guru menggunakan media adalah untuk lebih memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkrit.

d. *Active Learning*. Media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan oleh guru. Salah satu aspek yang harus diupayakan oleh guru dalam pembelajaran adalah siswa harus berperan secara aktif baik secara fisik, mental, dan emosional.

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

G. PEMAJANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Guru yang memiliki komitmen untuk selalu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas akan memikirkan bagaimana pentingnya pajangan, Pajangan dapat mengambil ide-ide kreatif dari beberapa contoh pajangan yang ada, belajar bagaimana membuat pajangan yang menarik serta memberi manfaat bagi pembelajaran dan memiliki pengetahuan tentang bahan-bahan apa saja yang dapat digunakan untuk membuat pajangan.

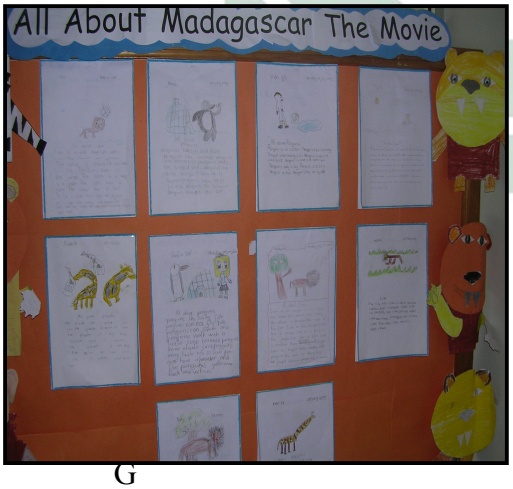
Pajangan telah menjadi perhatian bagi guru setelah mereka mengenal PAKEM. Beberapa diantara mereka mulai mencoba memajangkan hasil kerja siswa dan sangat antusias melihat hasilnya. Namun banyak pula diantara mereka yang merasa kesulitan dan akhirnya frustasi dalam memajangkan hasil kerja siswanya. Sebagian lagi memajangkan karya siswa tanpa memperhatikan kaidah-kaidah estetika, kreatifitas dan filosofi dari pajangan itu sendiri.

Isu-Isu Mengenai Pajangan

- Pajangan tidak menarik untuk dikunjun
- Pajangan jarang diganti
- Banyak LKS /hasil ulangan dipajangkan
- Desain Pajangan kurang menarik
- Kepala Sekolah dan Pengawas tidak memberi perhatian
- Membuat pajangan membutuhkan waktu yang lama
- Membuat Pajangan tanpa persiapan
- Pajangan menambah beban guru
- Pajangan tidak dimanfaatkan sebagai sumber 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

Terlepas dari masalah isu-isu yang ada mengenai pajangan, usaha guru-guru dalam kegiatan pemajangan perlu diapresiasi mengingat mereka melakukan kegiatan tersebut tanpa referensi yang cukup dan bahkan tanpa fasilitas yang memadai. Oleh karena itu guru perlu dibantu dalam terciptanya lingkungan belajar yang *supportif*. Selain itu, beberapa contoh pajangan yang ada dapat memberi inspirasi bagi guru dalam berkreasi dan memberi semangat supaya para guru di kelas tidak berhenti berkarya. Beberapa contoh pajangan yang diberikan merupakan pajangan yang dihasilkan oleh beberapa sekolah yang ada di Indonesia maupun di luar negeri, mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Pertama. Namun demikian, pajangan yang nantinya akan dihasilkan oleh sekolah sebaiknya disesuaikan dengan kondisi yang ada. (Modul Pelatihan Literasi USAID Prioritas, 2014)



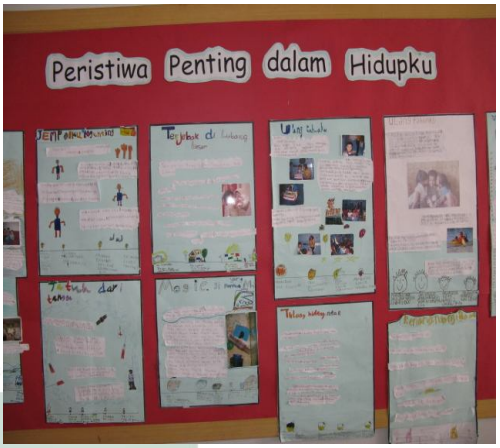
G

Dalam pelajaran PAI, siswa diminta menuliskan komentar tentang tokoh yang disukainya terkait akhlaq yang tercela dan akhlaq yang baik setelah menonton film

Sumber. Modul Literasi 2014

Siswa belajar tentang SKI, sebagai medianya Kapal TITANIC dan menuliskan kolom dialog tentang kapal tersebut termasuk pesan moral apa yang bisa mereka ambil dari kejadian tenggelamnya

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



Sumber. Modul Literasi 2014

Karya siswa ditempel satu persatu untuk memudahkan dibaca. Kerapian sangat penting karena dapat menjadi contoh bagi siswa.	Karya siswa seperti ini dapat dilakukan untuk pelajaran PAI, mislanya guru menanyakan " bagaimanakah perjuangan Rasulullah SAW dalam menyebarkan ajaran Islam"?

Kretetia memajangkan hasil karya siswa yang baik adalah sebagai berikut.

1. Pajangan sebaiknya diberi judul sesua dengan indikator yang dicapai
2. Cara penempelan sebaiknya dipertimbangkan unsur kerapian dan kreativitas
3. Sebisa mungkin pajangan tidak ditumpuk dalam melakukan displaynya
4. Pajangan hendaknya seringkali diganti, agar tidak membosankan
5. Tidak semua hasil karya siswa dapat dipajangkan, oleh karena itu pilih beberapa sesuai dengan bidang pajangan, agar anak yang karyanya belum pernah dipaajngkan termotivasi untuk membuat karya yang 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

6. Permainan warna menjadi pertimbangan agar pajangan terlihat menarik.

F. Aplikasi Media dan Pemajangan Dalam Pembelajaran Agama Islam

1. Aplikasi media grafis, bahan cetak, dan gambar diam dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

   Guru Pendidikan Agama Islam dapat mengaplikasikan media ini dengan membuat gambar atau memilih gambar-gambar yang tersedia melalui hasil browsing internet, atau koleksi foto-foto yang menggambarkan tentang proses pemeblajaran atau yang terkaita dengan materi ajar, misalnya untuk menunjjukan bagaimana posisi rukuk bagi orang yang sholat, gurtu PAI dapat memperlihatkan foto atau gambar orang yang sedang rukuk dalam sholat. Demikian juga untuk media grafis, guru PAI dapat menggunakan dalam memprediksi perkembangan Islam dari masa ke masa. Pada intinya penggunaan media ini dapat digunakan oleh guru PAI untuk materi apapun, yang terpenting adalah tergantung pada kreativitas guru-guru untuk menggunakan dan membuat media grafis, bahan cetak, dan gambar diam dalam pembelajaran PAI.

2. Aplikasi media proyeksi diam dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

   Guru Pendidikan Agama Islam dapat mengaplikasikan media proyeksi diam ini dengan menuliskan poin-poin materi ke dalam transparant. Seluruh materi PAI dapat dibantu dengan media ini, namun guru harus memperhatikan tampilan transparan tersebut, apabila tampilan atau desainnya tidak menarik maka akan menimbulkan kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

3. Aplikasi media audio dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

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

Guru Pendidikan Agama Islam dapat membuat media audio ini dengan menggunakan *tape recorder*, *handphone* yang ada fitur rekaman, MP3 player, dan i-Pod sebagai alat perekam suara, atau menggunakan CD pembelajaran al-Quran yang sudah jadi yang banyak tersedia di pasaran. Penggunaan media audio ini dapat diimplementasikan pada pembelajaran membaca al-Qur'an, al-Hadits atau dialog dalam bahasa Arab. Media audio ini dapat diaplikasikan pada materi PAI dengan karakteristik tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik apabila dilakukan dengan cara mendengarkan. Salah satu contohnya adalah apabila guru-guru mengingkan pembelajaran dilakukan dengan cara drill, maka guru dapat menghidupkan hasil-hasil rekaman tersebut di dalam kelas untuk didegarkan siswa kemudia langsung ditirukan oleh mereka. Kelebihan penggunaan media tersebut adalah ketika drill dilaksanakan melalui media audio, pada saat itu pula guru dapat mengobservasi kelas dengan cara mengelilingi siswa-siswanya dan guru akan menemukan siswa yang kurang benar dalam melafalkan ayat atau hadist. Demikian juga untuk pembelajaran bahasa Arab, dengan dibantu media audio, guru dapat melatih pendengaran siswa dalam bahasa arab dengan menggunakan logat Arab.

4. Aplikasi media audiovideo dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Guru Pendidikan Agama Islam dapat mengaplikasikan media audiovideo ini dengan menggunakan rekaman gambar dan suara dengan memakai alat sederhana seperti *handycame*, kamera digital, dan *hand-phone* kamera, kemudian hasil dari rekaman tersebut ditransfer dalam bentuk VCD yang dapat diputar di kelas. Kelebihan audiovideo ini apabila dibuat oleh guru PAI sendiri akan menghasilkan gambar dan suara yang dikehendaki oleh guru, karena guru kelas yang tahu bagaimana

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

karakteristik sisws-siswa mereka, sehingga media audiovideo apa yang dikehendaki guru PAI dapat mendesainnya secara mandiri. Demikian juga bagi siswa-siswanya, apabila mereka ikut dilibatkan dalam pembuatan audiovideo tersebut mereka semakin bersemangat dalam belajarnya.Materi-materi PAI yang dapat dibuat dalam desain media audiovideo tidak terbatas, bahkan menurut hemat penulis, semua materi PAI dapat dibuatkan media audiovideonya, hal tersebut tergantung pada kreativitas guru dalam mendesain 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

BAB V

TREND PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM MEDIA PEMBELAJARAN

A. PENGERTIAN MULTIMEDIA

Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak atau berbagai dan kata media yang berarti alat untuk menyampaikan pesan. Oleh karena itu multimedia berarti gabungan dari berbagai media seperti teks, grafik, audio , audio visual dan sebagainya dalam satu alat. Suatu alat bisa disebut sistem multi media jika memenuhi persyaratan sebagai berikut :

1. Alat tersebut harus mampu mengubah bentuk analog menjadi bentuk digital
2. Berciri interaktif yaitu penguna bisa mengubah tampilan sesuai dengan keinginan dan bisa memasukkan data-data sesuai kebutuhannya. Ciri inilah yang membuat televisi tidak bisa disebut multimedia dimana televisi bisa menampilkan audio, video, teks, grafik dalam satu alat tetapi penguna dalam hal ini penonton televisi tidak bisa mengubah tampilan dari tayangan televisi tersebut.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Melihat ciri- ciri tersebut maka media yang dikategorikan dengan multimedia adalah komputer. Manfaat multimedia bagi pembelajaran adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar bisa dikurangi, kualitas 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

dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja serta sikap belajar siswa bisa ditingkatkan. Manfaat tersebut bisa terpenuhi oleh multimedia karena multimedia mempunyai keunggulan sebagai berikut :

1. Mampu menampilkan benda yang sangat kecil yang tidak tampak mata misalnya bakteri , kuman dan lain sebagainya dengan kemampuan memperbesar gambar (*Zoom in*)
2. Mampu menampilkan benda yang sangat besar dengan kemampuan memperkecil benda (*Zoom out*)
3. Mampu menyajikan gambar atau peristiwa yang komplek seperti mekanisme kerja tubuh, proses kerja mesin
4. Mampu menampilkan bentuk suara, teks , gambar animasi dalam satu frame sehingga membuat tampilan menjadi lebih menarik dll.

B. PENGGUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Komputer sebagai multimedia bisa digunakan sebagai media pembelajaran dengan berbagai macam cara baik oleh guru maupun siswa , komputer menyajikan kemudahan-kemudahan bagi pembuatan media pembelajaran. Banyak ragam media bisa dibuat dengan komputer apalagi dewasa ini perkembangan teknologi komputer sangat pesat di bidang hardware maupun bidang software . Dibutuhkan ketrampilan dan kemampuan menguasai komputer serta kreatifitas yang tinggi agar media pembelajaran yang dibuat semakin beragam dan dapat memenuhi kebutuhan suatu

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

proses pembelajaran. Diantara banyak ragam media yang bisa dihasilkan komputer , berikut ini beberapa penggunaan komputer sebagi media pembelajaran antara lain :

1. Pembuatan Media Presentasi Power Point

Presentasi merupakan sarana yang paling efektif dan murah dalam proses belajar mengajar dewasa ini, Dalam proses pembelajaran dengan presentasi ini dibutuhkan suatu media pembelajaran yang biasa disebut media presentasi. Bentuk media presentasi bisa berupa OHT, Alat peraga dll . Untuk media pembelajaran berbasis multi media dalam membuat bahan presentasi dewasa ini telah beredar software khusus buatan microsof corp yaitu Power Point.

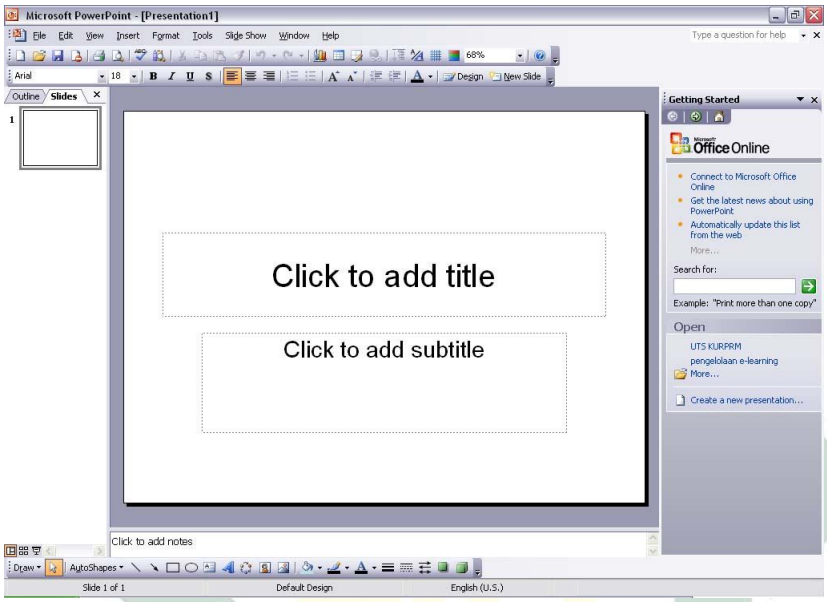
Program powerpoint dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data . PowerPoint dapat digunakan melalui beberapa tipe penggunaan

a. Personal Presentation : Pada umumnya PowerPoint digunakan untuk presentasi kuliah, training, seminar, workshop, dll. Pada penyajian ini PowerPoint sebagai alat bantu bagi instruktur / guru untuk presentasi menyampaikan materi dengan bantuan media PowerPoint. Dalam hal ini kontrol pembelajaran terletak pada guru atau instruktur.
b. Stand Alone : Pada pola penyajian ini, PowerPoint dapat dirancang khusus untuk pembelajaran individul yang bersifat interaktif, meskipun kadar

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

interaktifnya tidak terlalu tinggi namun PowerPoint mampu menampilkan feedback yang sudah diprogram.

Tampilan microsoft power point adalah sebagai berikut :



Gambar 5.1
Tampilan power point

Keberhasilan presentasi dipengaruhi oleh desain media presentasi yang ditampilkan, terkadang desain yang kelihatannya rame belum tentu menarik minat peserta, membuat pesan menjadi jelas bahkan terkadang menjadi tidak karuan.

Terkadang desain yang simple justru lebih komunikatif. Berikut beberapa tips desain PowerPoint :

a. Salah satu karakteristik pokok dari program Power Point ini adalah bersifat multimedia, maka sayang apabila kita sebagai pembuat program sekaligus

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

sebagai penyaji tidak memanfatkan potensi itu. Oleh sebab itu tampilkanlah unsur gambar, video, animasi dan suara pada presentasi Anda tidak hanya teks saja. Namun gunakan semua unsur tersebut secara proporsional tidak berlebih.

b. Buatlah background atau template sendiri pada presentasi Anda dengan menampilkan aksen objek sesuai dengan tema presentasi. Hal ini dimaksudkan untuk menambah daya tarik presentasi sekaligus memperjelas pesan pembelajaran.

c. Jika menggunakan latar dengan warna yang terang, maka gunakanlah teks dengan intensitas yang gelap. Juga sebaliknya jika template memiliki intensitas gelap, maka gunakanlah teks dengan warna dan intensitas yang lebih terang.

d. Gunakanlah warna untuk memperindah tampilan sekaligus memberikan fokus pada penyajian. Namun gunakan maksimal 3 Jenis warna dalam satu sajian slide. Jika terlalu banyak warna yang digunakan maka akan terkesan ramai dan menganggu sajian materi.

e. Gunakanlah huruf-huruf yang memiliki karakter jelas dan tegas, hindari karakter atau jenis Fon Dekoratif, jika pesannya banyak dan dalam jarak yang agak jauh menjadi tidak terbaca. Jika Anda ragu untuk menggunakan jenis font tertentu, gunakanlah font standar dengan ukuran keterbacaan minimal 16.

f. Gunakanlah kalimat yang singkat padat dan bersifat garis besar atau pokok pikiran utama. Penjelasan lebih rinci diuraikan langsung oleh penyaji atau melalui rekaman suara. Sajian materi bersifat pointer-pointer.

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

g. Pesan akan lebih komunikatif apabila lebih banyak menyajikan gambar yang relevan dan grafik serta struktur materi yang dibuat menggunakan bagan dengan alur yang jelas, sehingga memudahkan untuk mencerna materi.

2. Multimedia Proyektor

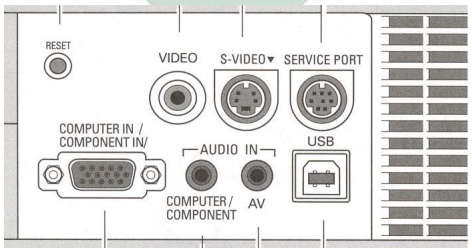
Penggunaan aplikasi power point dalam pembelajaran tidak bisa dipisahkan dengan media proyector sebagai alat bantu untuk menayangkang power point, dengan proyektor multimedia ini power point bisa dilihat oleh banyak orang. Keberadaan proyektor multimedia itu berawal dari yang berteknologi LCD

Multimedia proyektor adalah sebuah alat proyeksi yang mampu menampilkan unsur-unsur media seperti gambar, teks, video, animasi, video baik secara terpisah maupun gabungan diantara unsur-unsur media tersebut dan dapat dikoneksikan dengan perangkat elektronika lainnya seperti komputer, TV, Kamera, VCD/DVD Player, Video Player dll. yang dapat digunakan untuk kegiatan presentasi, pembelajaran, pemutaran film, dll. Multimedia proyektor dapat dikoneksikan dengan perangkat media yang lain seperti komputer (PC), Laptop, VCD/DVD player, kamera, dan lain-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

Gambar 5.2
Perangkat yang biasa dikoneksikan dengan multimedia proyektor

Koneksi dengan berbagai media tersebut sangat memungkinkan tergantung dari ada atau tidaknya fasilitas sambungan dari masing-masing media tersebut apakah menggunakan kabel RCA, S-Video, USB, Pierwire komputer dll.



Gambar 5.3
Beberapa port (koneksi kabel) Multimedia Proyektor

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. Interaktif White board

Interactiktif whiteboard merupakan whiteboard elektronik berbasis teknologi yang berfungsi menggantikan pola sistem presentasi tradisional yang dulu nya menggunakan whiteboard biasa kini menjadi modern berbasis teknologi computerized, electronic dan digital. Perangkat ini elekronik yang dapat menggunakan tampilan proyeksi komputer dari proyektor sebagai papan tulis biasa yang dapat mengendalikan gambar dalam komputer tanpa menggunakan mouse atau keyboard. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk menulis atau menggambar di atas permukaannya secara langsung dan menyimpannya ke dalam komputer.

Konsep kerja dari *interactive whiteboard* ini adalah menghubungkan interactive whiteboard dengan perangkat komputer/ laptop dan proyector. Setelah ketiga perangkat tersebut terhubung maka proses operasional dalam sebuah presentasi yang biasanya di jalankan melalui komputer / laptop kini dapat langsung di jalankan langsung (touch screen) pada perangkat interactive whiteboard tanpa menyentuh

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

komputer/laptop. ilustrasi perangkat alat ini seperti pada gambar 5.

Gambar 5.4 Ilustrasi konsep kerja interaktif white board

Perangkat yang diperlukan untuk bisa bekerja sistem interaktif white board yaitu :

a. Komputer (PC / Laptop)

b. Proyektor

c. Interaktif white board (wiimote, dll)

d. Pen IR (pen infra red)

e. Software pendukung

Adapun manfaat dan keuntungan yang diperoleh dalam penggunaan interaktif pada proses belajar mengajar, yaitu :

a. Memperlancar interaksi antara pengajar dan pelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

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. Memberikan inovasi baru yang dapat meningkatkan motivasi belajar di dalam kelas.

c. Memberi kesempatan pengajar untuk berimprovisasi dalam memberikan presentasi tanpa harus menyentuh komputer

Interaktif white board sudah banyak dijual di pasaran dengan berbagai merk dan harga yang masih mahal tetapi yang paling populer adalah pemanfaatan Wii mote (remote game wii) sebagai white board interaktif karena dengan modifikasi wiimote tersebut harga menjadi murah. Ide ini hasil research dari Johny Chung Lee di Carniege Mellon University US yang kemudian dilengkapi software pendukung untuk kalibrasinya dikembangkan lebih lanjut oleh Goh Boon Jin dari Singapura yang membuat smoothboard untuk mengaktivasi dan mengkalibrasi wiimote dan layar yang akan dijadikan interaktif.

4. Jaringan (Network)

Dengan kemajuan teknologi dan sistem telekomunikasi, memungkinkan pengguna komputer untuk menghubungkan antar komputer satu sama lainnya dengan menggunakan protokol komunikasi melalui media transmisi , setelah beberapa komputer tersebut terhubung maka akan memungkinkan saling berbagi data, proses informasi dan dapat menggunakan software maupun hardware bersama-sama serta dapat menjadi sarana komunikasi antar pengguna. Adapun manfaat jaringan antara lain (Budi Sutejo, 2002) :

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

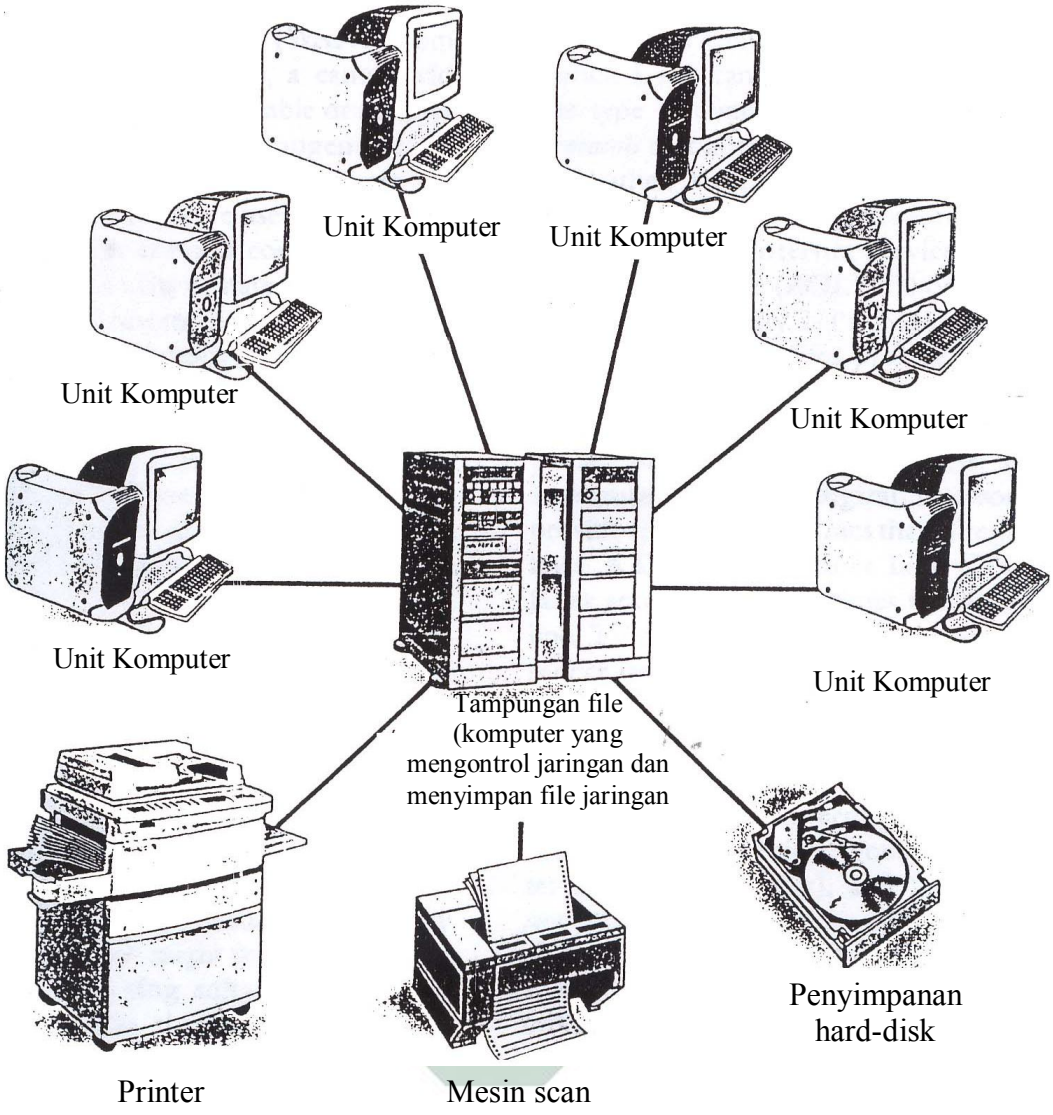
a. Dengan jaringan komputer memungkinkan beberapa komputer untuk saling memanfaatkan sumber daya yang ada seperti printer, hard disk sehingga bisa menekan biaya investasi alat.
b. Jaringan komputer memungkinkan komunikasi antar pemakai
c. Melalui jaringan komputer dapat dilakukan distribusi proses pengolahan data
d. Jaringan komputer merupakan sarana untuk mengintegrasikan data pada suatu sistem sehingga dapat diperoleh laporan yang akurat dengan kondisi terbaru

Secara umum bentuk jaringan komputer dibedakan berdasarkan area kerja yaitu :

a. Jaringan Area Lokal (LAN)

Jaringan yang paling sederhana adalah jaringan area lokal (LAN). Jaringan ini menghubungkan komputer dalam area terbatas, biasanya gedung, kantor, atau laboratorium. Jaringan ini dioperasikan suatu lembaga tanpa menggunakan fasilitas dari perusahaan telekomunikasi umum. Gambar 5.3 adalah contoh sebuah jaringan LAN (Smaldino, 2005)

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



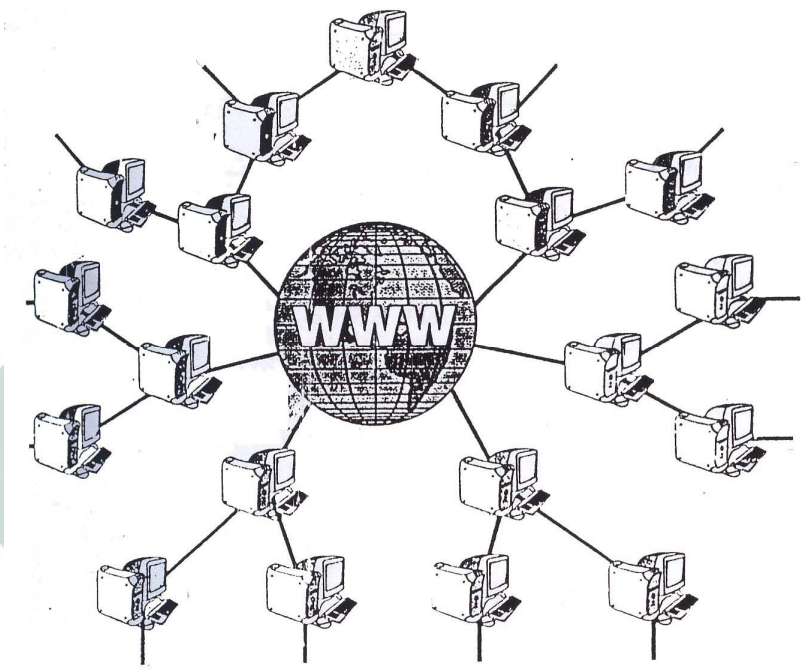
Gambar 5.5
Sistem Local Area Network

b. Jaringan Area Luas (WAN)

Jaringan yang menjangkau diluar dinding sebuah ruangan atau bangunan disebut jaringan area luas (WAN). Sebagian WAN menggunakan konfigurasi kabel keras; sebuah jaringan ke seluruh kampus yang menghubungkan semua

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

gedung melalui sistem kabel atau serat adalah salah satu contoh (Smaldino, 2005). Kumpulan dari jaringan – jaringan komputer diseluruh dunia disebut internet.



Gambar 5.6 Internet adalah sekumpulan jaringan komputer.

Media transmisi dalam membangun sebuah jaringan komputer ada dua macam yaitu gelombang elektomagnetik dan kabel. Jaringan yang berbasis elektromagnetik memanfaatkan gelombang radio, infra red dan wifi, meski instalasinya mudah tapi jaringan ini masih tergolong mahal. Sedangkan jaringan dengan kabel kendalanya tidak bisa menjangkau cakupan area yang luas meskipun biaya tergolong murah.

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

Kelebihan Jaringan

a. Kemudahan komunikasi. Jaringan memungkinkan orang-orang untuk berkomunikasi satu sama lain dengan meninggalkan pesan pada sistem jaringan.

b. Berbagi hardware, diman dalam satu jaringan penggunaan alat misalnya printer bisa digunakan banyak komputer sehingga bisa menekan biaya investasi alat.

c. Konsistensi. Karena lokasi pusat informasi, semua pihak berkepentingan melihat salinan materi pembelajaran yang sama

d. Nilai tukar. Jaringan memungkinkan pembaruan materi yang mudah, biaya rendah dan tepat waktu,. Setiap orang memiliki akses pada versi materi paling terkini.

Kekurangan Jaringan

a. Biaya. Mahal untuk membentuk jaringan diseluruh gedung dibutuhkan server komputer kapasitas besar dan seluruh bangunan harus disambung kabel untuk menghubungkan komputer. Jaringan tanpa kabel bahkan lebih mahal.

b. Memerlukan software khusus untuk jaringan . Harga Software ini biasanya mahal.

c. Jumlah pengguna terbatas.

d. Koneksi yang tidak konsisten. Seorang pengguna terkadang menghadapi masalah saluran atau koneksi terputus. Ini sangat mengganggu jika seseorang sedang men-download informasi dari jaringan.

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. Kecepatan respon dalam arti semakin banyak penggunan menyebabkan semakin lambat proses koneksi jaringan tersebut.

4. Internet (Internasional Network)

Internet adalah sebuah jaringan komputer yang menghubungkan jutaan jaringan-jaringan kecil di seluruh dunia . Pengguna bisa mengakses informasi apapun, tanpa memandang tipe komputer yang mereka miliki, karena protokol standar yang memungkinkan semua komputer berkomunikasi satu sama lain. Semua komputer pada jaringan internet membutuhkan kode unik yang disebut IP address. No IP ini terdiri dari 32 Bit , nomor IP yang terdiri sederetan angka cukup sulit untuk diingat oleh sebab itu disusun suatu sistem pararel dengan menggunakan nama-nama domain (Budi sutejo, 2002)

Beberapa nama domain yang sering digunakan antara lain :

Komersil	com
Pendidikan	edu / ac
Pemerintah (AS)	gov
Militer (AS)	mil
Jaringan layanan	net
Organisasi non-profit	org
Bisnis	biz
Bisnis kooperatif	coop
Terbuka pada tiap orang	info

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

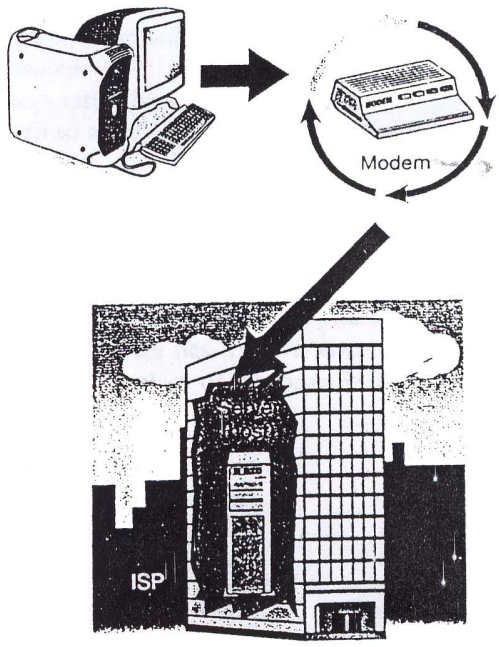
Musium	museum
Registrasi pribadi	name
Profesional bersertifikat	pro
Transportasi udara	aero

Selain itu untuk setiap negara juga diberi suatu kode tertentu yang terdiri dua huruf , antara lain

Australia	au
Kanada	ca
Italia	it
Meksiko	mx
Belanda	nl
Indonesia	id
Amerika serikat	us

Untuk bisa tersambung ke jaringan internet dunia cara yang paling mudah adalah dengan tersambung melalui perusahaan penyedia layanan internet atau biasa disebut ISP untuk Indonesia terdapat beberapa perusahaan antara lain Telkomnet, IM2 , Indonet dll sedangkan yang berfungsi sebagai penghubung antara komputer dengan jaringan penyedia internet (ISP)adalah peralatan yang disebut modem, mekanisme sambungan ke internet melalui modem terlihat pada gambar 5.5 (Smaldino, 2005)

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 5.7
Mekanisme tersambungnya komputer dengan Web melalui penyedia layanan internet (ISP)

Pada dasarnya internet memberikan layanan yang meliputi email, chatting, newsgroup, WWW, internet telephony, internet Fax, media sosial (face book, twiter , blog)

a. Email

Email merupakan jenis layanan internet yang paling populer. Dengan menggunakan email seseorang dapat mengirim atau menjawab berita, mengirimkan file kepada pemakai lain dimanapun ia berada dan kapanpun ia mau. Email juga dapat digunakan sebagai alamat pengiriman berita (mailing list) yang

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

diterima dari group diskusi yang diikuti. Email semakin mudah didapat dimana sekarang banyak web yang menyediakan email gratis misalnya yahoo, Gmail dll.

b. Chatting

Aplikasi ini semacam konferensi berbasis teks yang dapat dilakukan secara real time dari berbagai tempat diseluruh dunia. Dalam chatting komunikasi hanya dilakukan dengan menampilkan teks di layar komputer dimana setiap orang yang mengikuti grup cahtting itu dapat membaca topik dan ikut serta dalam forum itu. Forum chatting yang biasa digunakan untuk chatting pengguna internet antara lain Yahoo messenger, msn .

Dalam perkembangannya teknologi chatting tidak hanya dalam bentuk teks tetapi bisa bentuk voise dan video chatting sehingga kita bisa berkomunikasi jarak jauh dengan saling berhadapan, Aplikasi ini banyak di manfaatkan sebagai sarana komunikasi jarak jauh yang murah dan handal. Dalam bidang pembelajaran Video chatting bisa digunakan sebagai sistem pembelajaran jarak jauh antara pengajar dan siswa , meskipun tidak berada dalam lokasi yang sama pembelajaran tatap muka masih bisa dilakukan.

Contoh aplikasi yang bisa digunakan antara lain skypee, Yahoo Mesenger, dan lain-lain.

c. Newsgroup

Newsgroup merupakan sarana konferensi elektronik jarak jauh bagi para pemakainya. Biasanya newsgroup didasarkan pada hoby, profesi, alumni dll . Newsgroup ibarat papan komunikasi dimana setiap orang bebas mencari informasi

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

yang dibutuhkan dan juga memberi informasi yang dimiliki. Setiap orang bebas memberi komentar terhadap suatu masalah yang ada dan komentar itu akan dibaca oleh seluruh pengguna newsgroup itu. Web yang menyediakan newsgroup antara lain yahoo, gmail dll

d. WWW (world wide web)

WWW atau biasa disingkat web merupakan aplikasi internet yang paling banyak digunakan, web mencakup sumberdaya multimedia antara lain suara, gambar video dan animasi sehingga aplikasi ini memjadi semacam sarana pengetahuan yang interaktif

Web dibuat berdasarkan konsep hiperteks sehingga. Protokol web, disebut protokol transfer hiperteks (HTTP), Web terdiri atas dokumen yang disebut halaman web. Setiap koleksi halaman individu disebut website. Pengguna mengakses website dengan memasukkan alamatnya (URL) . URL berisi nama komputer induk (server), nama domain, direktori pada server, dan nama halaman web . Melalui web pemakai dapat mencari informasi apa saja di internet. Untuk memudahkan pencarian data maka digunakan mesin pencari (search engine) , search engine yang populer antara lain Google, Yahoo dll

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

Sumber : www.google.co.id

Gambar 5.8
Contoh web untuk search engine

e. Internet Telepon dan Fax

Internet telepon memungkinkan pengguna untuk berbicara melalui internet ke pengguna internet lainnya diseluruh dunia dengan mengunakan peralatan dan program tertentu. Software yang biasa digunakan antara lain skype dan lain-lain. Internet juga dapat digunakan untuk transmisi fax,

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

aplikasi ini mudah dan bisa menekan biaya sebab pengiriman dimanapun diseluruh dunia biaya dihitung lokal.

f. Sosial Media (Face book)

Perkembangan dan penetrasi internet dewasa ini sudah merambah ke berbagai pelosok, penetrasi ini banyak didukung oleh kemampuan handphone untuk dapat di internet , dengan semakin banyaknya pemakai tersebut menyebabkan situs pertemanan semakin di gemari , contoh yaitu semakin banyaknya pemakai Face book, twiteer, instagram, dan lain-lain.

Dengan banyaknya user account serta semakin banyak fitur-fitur yang mendukung anggota untuk berinteraksi misalnya group , video chatting dll maka facebook dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran.

Aplikasi facebook sebagai media pembelajaran antara lain terbentuk grup belajar , antar anggota bisa saling berdiskusi di wall dan pengajar bisa sebagai moderator. Sebagai media pembelajaran internet memberi banyak keuntungan , dimana dengan internet kita bisa mencari informasi apa saja di seluruh dunia dengan mudah dan murah , dengan membuka search engine misalnya google maka kita bisa mencari literatur, jurnal , makalah ataupun tulisan tentang topik yang kita inginkan, paling tidak dengan fasilitas yang dimiliki internet ada tiga hal dampak positif penggunaan internet dalam pendidikan yaitu :

1) Peserta didik dapat dengan mudah mengambil mata pelajaran dimanapun diseluruh dunia tanpa batas institusi atau batas negara

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) Peserta didik dapat dengan mudah berguru pada para ahli dibidang yang ia minati

3) Belajar dapat dengan mudah diambil diberbagai penjuru dunia tanpa bergantung sekolah atau universitas tempat siswa belajar

Namun internet juga memiliki kelemahan antara lain:

1) Banjir informasi, dimana sebagai media informasi internet menjadi sarana lalulintas informasi dari berbagai bidang baik yang dibuat perusahaan maupun perorangan, dengan banjir informasi tersebut membuat kita sulit untuk menyeleksi mana informasi yang valid atau tidak

2) Kurang sentuhan manusiawi, dimana internet memberi banyak informasi tetapi tidak ada sentuhan manusiawi dimana setuhan berupa tatapan mata, jabat tangan tidak dapat dirasakan, sehingga untuk pendidikan dikuatirkan peserta didik tidak menikmati komunikasi dan berinteraksi secara utuh

3) Ancaman Virus dan Hacker, Virus dan ancaman pencurian data oleh hacker dapat dilakukan melalui media internet, sehingga para pemakai internet diharap melindungi komputer dan jaringan masing masing

4) Pornografi, tidak bisa dipungkiri bahwa dengan adanya internet pornografi semakin mudah disebar luaskan oleh sebab ituperlu pengawasan dari guru dan orang tua terhadap anak-anak dalam mengakses internet

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) Kejahatan model baru, dengan komputer dan internet tidak saja mendorong lahirnya inovasi keilmuan dan dunia usaha tetapi juga melahirkan bentuk kejahatan baru, misalnya pemanfaatan kartu kredit ilegal untuk traksaksi di internet, pembelokkan transaksi perbankan dll.

5. Media Pembelajaran Online atau *E-Learning*

Pembelajaran online atau yang biasa disebut e learning mengandung pengertian suatu proses pembelajaran yang mengunakan elektronik sebagai media pembelajaran. Menurut Onno W purba (2002) e learning adalah adalah sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bnetuk sekolah maya.

Dalam teknologi e learning semua proses belajar mengajar yang biasa dilakukan didalam kelas dilakukan secara live namun virtual artinya pada saat yang sama seorang guru mengajar didepan sebuah komputer yang ada disuatu tempat, sedangkan siswa mengikuti pelajaran itu dari komputer lain di tempat yang berbeda. Materi pelajaranpun bisa diperoleh secara gratis dalam bentuk file-file yang bisa didownload, sedangkan interaktif guru dan siswa dalam bentuk pemberian tugas maupun diskusi dapat dilakukan secara intensif dalam bentuk forum diskusi dan email.

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa konsep dasar e-learning adalah menyediakan kelas-kelas baru setara kelas konvensional di sekolah-sekolah yang ada selama ini. Oleh karena itu, pembangunan sebuah lembaga virtual seperti e-learning

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

ini haruslah memberi hasil yang kurang lebih sama dengan cita-cita untuk mendirikan sebuah lembaga pendidikan konvensional Atau dengan kata lain e-learning merupakan bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. Cisco (2001) menjelaskan filosofis e-learning adalah sebagai berikut :

1) e-learning merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara on line
2) e-learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar konvensional (model pembelajaran konvensional, kajian terhadap buku teks, CD Rom dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi

Sebelum memutuskan untuk membangun sebuah kelas virtual dalam bentuk sistem pembelajaran on line atau e learning maka kita perlu mengkaji lebih matang. Diharapkan proses pengambilan keputusan ini tidak disebabkan oleh sekedar ikut-ikutan tren teknologi internet agar dipandang modern tetapi harus mempertimbangkan hal- hal sebagai berikut :

1) Anggaran biaya yang diperlukan
2) Materi apa saja yang menjadi prioritas dimasukkan pada model e-learning sesuai karakteristik dan kebutuhan
3) Pengalihan dari konvensional ke elearning apakah bisa dilakukan sendiri atau memerlukan kerjasama dengan pihak 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

4) Apakah perngubahan ini bisa diterima semua pihak dalam lingkungan belajar tersebut
5) Bagaimana menerapkan perubahan tersebut sehingga tujuannya bisa tercapai dengan efektif dan effisien

Jika kelima pertimbangan tersebut kira-kira bisa terpenuhi semua maka baru bisa diputuskan untuk bisa mengembangkan kelas e learning. Pengembangan model e-learning perlu dirancang secara cermat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Haughey (1998) ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet yaitu *web course*, *web centric course* dan *web enhanced course*.

Web course adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet. Dengan kata lain model ini menggunakan sistem jarak jauh.

Web centric course adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini pengajar bisa memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuatnya. Siswa juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, 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 dan pengajar lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.

Model *web enhanced course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan nara sumber lain. Oleh karena itu peran pengajar dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet, membimbing mahasiswa mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan pembelajaran, menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui internet, dan kecakapan lain yang diperlukan.

Pengembangan e-learning tidak semata-mata hanya menyajikan meteri pelajaran secara on-line saja, namun harus komunikatif dan menarik. Materi pelajaran didesain seolah siswa belajar dihadapan guru melalui layar komputer yang dihubungkan melalui jaringan internet. Untuk dapat menghasilkan e-learning yang menarik dan diminati, Onno W. Purbo (2002) mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang e-learning, yaitu "sederhana, personal, dan cepat".

Sistem yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada , dengan kemudahan pada panel yang disediakan, akan mengurangi pengenalan sistem e-learning itu sendiri, sehingga waktu belajar peserta dapat diefisienkan untuk proses belajar itu sendiri dan bukan pada belajar menggunakan sistem e-learning-nya.

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

Syarat personal berarti pengajar dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan murid di depan kelas. Dengan pendekatan dan interaksi yang lebih personal, peserta didik diperhatikan kemajuannya, serta dibantu segala persoalan yang dihadapinya. Hal ini akan membuat peserta didik betah berlama-lama di depan layar komputernya.

Kemudian layanan ini ditunjang dengan kecepatan, respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik lainnya. Dengan demikian perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau pengelola.

Untuk meningkatkan daya tarik belajar, Onno W. Purbo menambahkan perlunya menggunakan teori games. Teori ini dikemukakan setelah diadakan sebuah pengamatan terhadap perilaku para penggemar games komputer yang berkembang sangat pesat. Bermain games komputer sangatlah mengasyikan. Para pemain akan dibuat hanyut dengan karakter yang dimainkannya lewat komputer tersebut. Bahkan mampu duduk berjam-jam dan memainkan permainan tersebut dengan senang hati. Fenomena ini sangat menarik dalam mendesain e-learning. Dengan membuat sistem e-learning yang mampu menghanyutkan peserta didik untuk mengikuti setiap langkah belajar di dalamnya seperti layaknya ketika bermain sebuah games. Penerapan teori games dalam merancang materi e-learning perlu dipertimbangkan karena pada dasarnya setiap manusia menyukai permainan.

Secara ringkas, e-learning perlu diciptakan seolah-olah peserta didik belajar secara konvensional, hanya saja dipindahkan ke dalam sistem digital melalui internet. Oleh karena itu e-leraning perlu mengadaptasi unsur-unsur yang biasa dilakukan

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

dalam sistem pembelajaran konvensional. Misalnya dimulai dari perumusan tujuan yang operasional dan dapat diukur, ada apersepsi atau pre test, membangkitkan motivasi, menggunakan bahasa yang komunikatif, uraian materi yang jelas, contoh-contoh kongkrit, problem solving, tanya jawab, diskusi, post test, sampai penugasan dan kegiatan tindak lanjutnya. Oleh karena itu merancang e-laarning perlu melibatkan pihak terkait, antara lain: pengajar, ahli materi, ahli komunikasi, programmer, seniman, dll.

Kelebihan e-learning

1. Pembelajaran tidak dibatasi tempat dan waktu sehingga kapan saja siswa bisa mengakses proses pembelajaran tersebut
2. Siswa dalam proses pembelajaran ini harus aktif sehingga proses pembelajaran e leaning merupakan proses yang student centered
3. Menghemat biaya pendidikan (infrastruktur, peralatan, buku-buku , perjalanan dinas)
4. Melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetajhuan
5. Adanya bantuan profesional secara on line

Kekurangan e-learning

1. Butuh usaha lebih dalam mempersiapkan materi pembelajaran
2. Harus memperhatikan sisi pedagogik dari suatu materi
3. Siswa perlu selalu dimotivasi dan diorganisasikan
4. Siswa yang tidak memiliki motivasi yang tinggi sering mengalami kegagalan

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

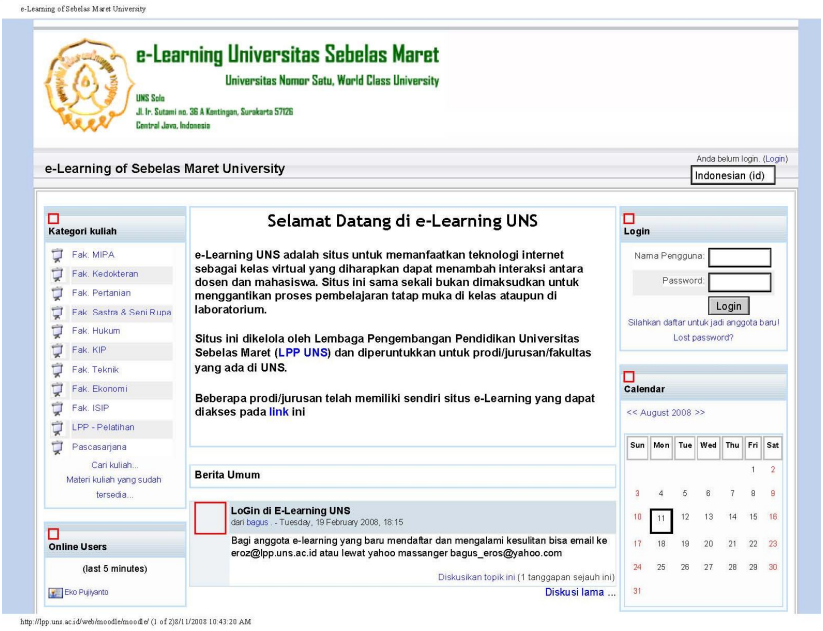
5. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri yang bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar mengajar.

E-learning sudah banyak diterapkan oleh perguruan tinggi di Indonesia dewasa ini e- learning merupakan kebutuhan bagi perguruan tinggi. Contoh beberapa e-learning dari beberapa perguruan tinggi

Gambar 5.9.
E Learning FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia

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 5.10
E learning Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogya



Gambar 5.11
e-Learning Universitas Sebelas Maret

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

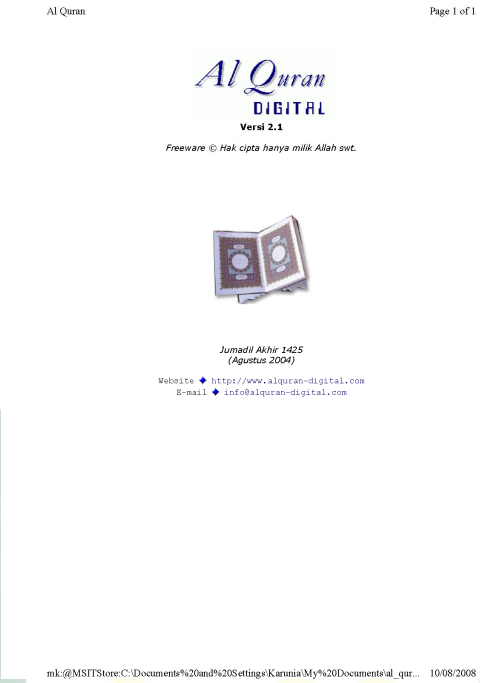
C. APLIKASI MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini mengharuskan kita untuk mengikuti perkembangannya agar tidak ketinggalan dengan yang lain, demikian juga untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan teknologi multimedia merupakan suatu keharusan. Berikut ini adalah beberapa contoh aplikasi multimedia didalam pembelajaran PAI :

1. Al-Qur'an Digital

   Al-Qur'an digital adalah program yang berisi tentang al-Qur'an dan terjemahannya. Dalam program tersebut terdapat banyak kemudahan-kemudahan dalam mencari topik yang diinginkan dalam pembelajaran PAI. Siswa dan guru tidak perlu membawa al-Qur'an dari rumah, namun mereka dapat membuka langsung melalui komputer.

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 5. 11
Al Quran Digital

2. Web Islami

Web Islami adalah web yang berisi tentang kajian-kajian Islami. Salah satu contoh web Islami ini adalah pesantren virtual. Guru PAI dan Siswa dapat mengakses web ini melalui www.pesantrenvirtual.com. Didalam web ini disediakan sarana pembelajaran Islami yang terdiri dari kolom tanya jawab sekitar Islam, pengajian on-line setiap jum'at malam, beberapa artikel tentang Islam, ekonomi syari'ah, kitab kuning digital dan lain 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

Sumber www.pesantrenvirtual.com.

Gambar 5.12
Contoh web Islami

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. Program Aplikasi Dalam Pembelajaran

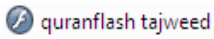
Ada banyak program aplikasi berbasis ICT yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Siraj, 2013), baik yang dapat dibeli di toko-toko komputer maupun yang dapat *didownload* secarabebas di internet, diantaranya :

a. Program Al-Qur'an Flash

Program ini adalah mushaf al-Qur'an digital yang dapat dibaca dan dibuka seperti ketika membaca mushaf al-Qur'an sebagaimana biasa yang dilengkapi dengan ayat-ayat yang berwarna warni sebagai petunjuk hukum bacaan tajwid, program ini sangat berguna bagi guru yang akan mengajarkan membaca al-Qur'an di kelas secara klasikal.

Langkah-langkah penggunaannya :

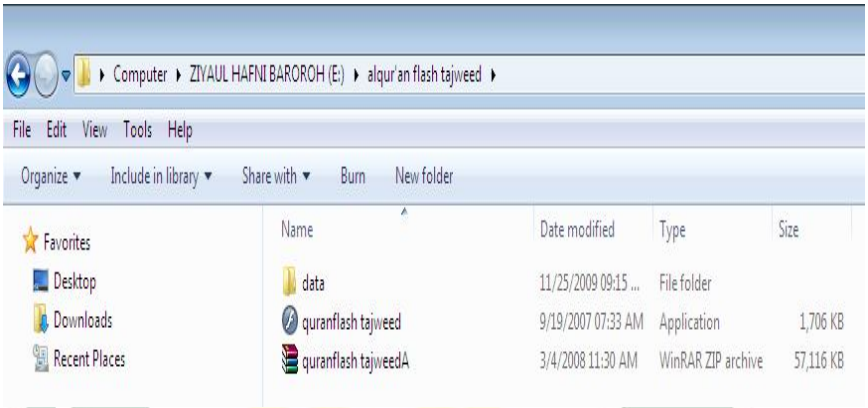
1) Copy file Al-Qur'an Flash Tajweed dalam satu folder



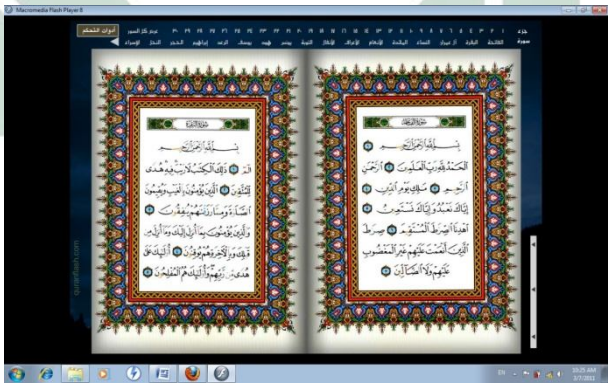
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Klik icon pada folder tersebut

3) dan akan terbuka jendela seperti di bawah ini



4) kemudian carilah ayat al-Qur'an yang akan dibaca dengan meletakkan kursor dipojok flash al-Qur'an untuk membuka lembaran-lembaran mushhaf



2. Program Al-Qur'an in Word

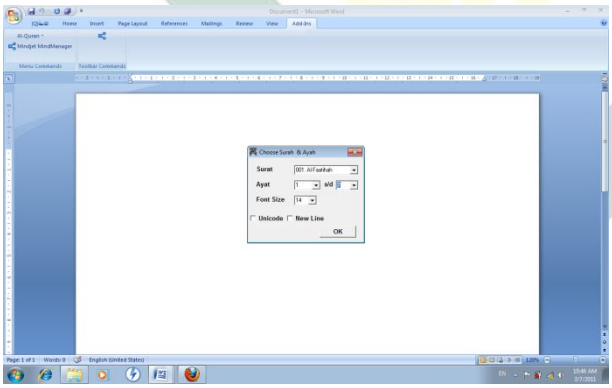
Program al-Qur'an in Word adalah program penulisan teks ayat al-Qur'an lengkap dengan harakat dan terjemahannya dalam beberapa bahasa yang

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

dipalikasikan pada program MS. Word.Program ini sangat membantu bagi kita umat Islam yang ingin menulis ayat al-Qur'an dengan mudah tanpa hawatir muncul kesalahan dalam penulisan ayat karena menulis secara manual menggunakan MS. Word.

Langkah-langkah penggunaannya sebagai berikut :

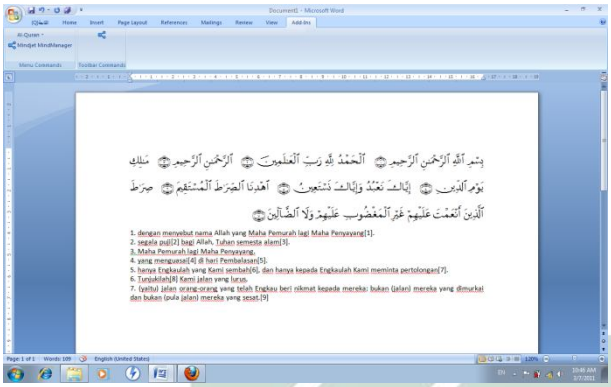
1) Install program **Al-Quran for MS-Word** di computer/laptop
2) Sebelum instalasi tentukan **bahasa terjemahan** yang akan digunakan
3) Setelah sukses, buka program MS. Word dan lihat di toolbar kanan atas icon bertuliskan **Add-Ins** dan klik akan muncul seperti gambar di bawah
4) Tentukan ayat dan posisi ayat yang akan ditulis serta tentukan pula teks yang akan ditulis apakah ayat dengan terjemahannya atau hanya ayatnya saja



5) Setelah ayat yang dipilih sudah tampak pada layar anda, kemudian sesuaikan ukuran font ayat dan terjemahannya dengan teks anda di MS. Word dengan cara memblok (menghitamkan) ayat dan merubah *font size.*

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

6) Akan tampak tulisan ayat sebagaimana pada gambar berikut



3. Program Penghitungan Zakat

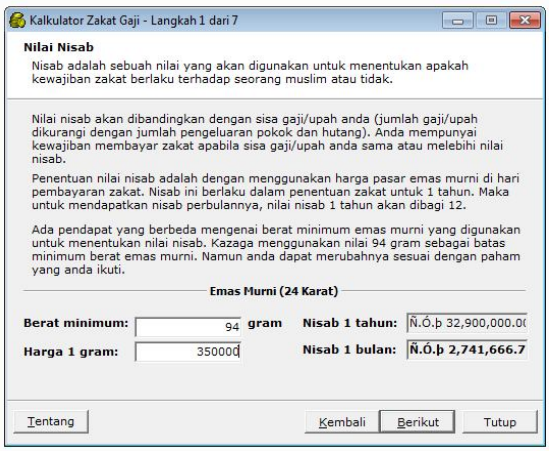
Program ini adalah program yang mambantu umat muslim untuk menghitung zakat maal/profesi yang dapat menentukan apakah ia termasuk seorang yang berhak mengeluarkan zakat atau tidak.

Langkah-langkah penggunaannya sebagai berikut :

1) Klik program **Kalkulator Zakat** di komputer/laptop, kemudian akan muncul jendela seperti berikut kemudian klik icon **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

2) Masukkan nilai dan harga emas yang berlaku pada saat ini dengan asumsi harga emas 24 karat, kemudian klik icon **Berikut**



3) Isi dengan lengkap form isian berikut sesuai petunjuk

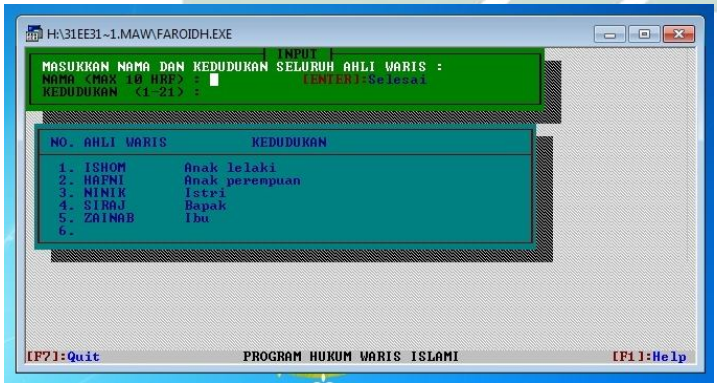
4) Ikuti petunjuk sampai selesai

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

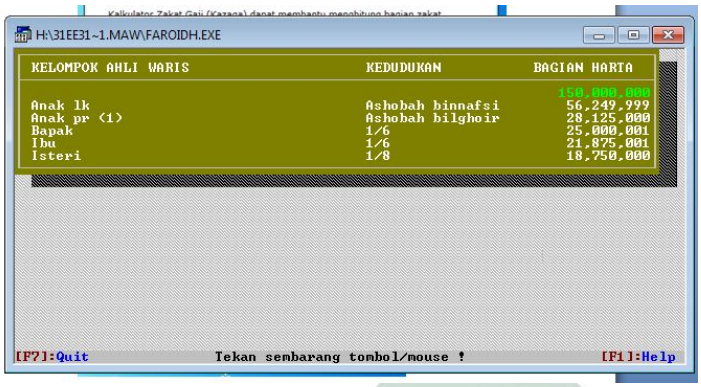
4. Program Waris

Program ini merupakan program aplikasi penghitungan harta warisan yang dapat digunakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Buka program **Mawaris/Faraid** di komputer/laptop
2. Klik icon FAROIDH kemudian akan muncul jendela seperti berikut dan ikuti perintahnya



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. Program KV-Soft Flipbook

Program ini merupakan program pengembangan media pembelajaran berbasis e-book karena dengan memahami program ini siapapun dapat membuat buku, kitab, mushaf maupun gambar menjadi format buku elektronik yang bisa dibuka dan dibaca menggunakan komputer.Kvisoft Flipbook Maker adalah jenis perangkat lunak profesional untuk mengkonversi file PDF ke bentuk seperti buku. Halaman yang dapat di tambah fungsi editing memungkinkan Anda untuk menanamkan video, gambar, audio, hyperlink, hotspot dan objek multimedia ke halaman. Sehingga untuk membuat halaman buku multimedia menjadi begitu mudah dengan software ini.

6. Program Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab

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

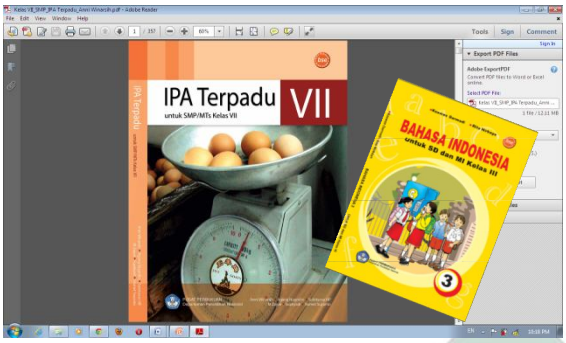
Program aplikasi *Talk Now Arabic* merupakan salah satu program aplikasi pembelajaran bahasa Arab dengan 40 bahasa terjemahan yang sangat memudahkan pembelajar bahasa Arab memahami kosa kata dan percakapan dalam berbagai situasi. Bahkan pada program aplikasi yang lain seperti *Learn to Speak Arabic*pembelajar dapat melatih berbicara dan membaca teks kemudian dicek apakah intonasi, dialek (*lahjah)* yang diucapkannya sudah seperti orang Arab asli atau bukan.

Contoh Program Talk Now Arabic

7. Book School Education dan ebook Arab

Elektronik book yang kemudian disingkat dengan e-book merupakan pengembangan buku berbasis elektronik yang memanfaatkan teknologi informasi untuk memindahkan teks bacaan pada buku menjadi teks elektronik yang bias dibawa dan dibaca dimana dan kapanpun saja.

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 Book School Education (BSE)

Contoh e-book Ensklopedi Islam

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

BAB VII
Penelitian tentang Media dan Teknologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

A. Faktor-faktor Penentu Hasil Belajar

Faktor-faktor hasil belajar merupakan hal yang melandasi dalam penelitian media pembelajaran Pendidikan Agama Islam baik yang behavioristik maupun yang konstruktivistik, karena dari faktor-faktor ini peneliti mempunyai gambaran variabel apa yang akan diteliti yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Penelitian dalam pengembangan media Pendidikan Agama Islam masih jarang ditemukan, padahal penelitian ini sangat ditunggu-tunggu oleh para praktisi pendidikan, terutama dengan alasan bahwa untuk meminimalisir tingkat kegagalan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu dari serangkaian jawaban terhadap penyelesaian permasalahan pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah melalui hasil penelitian.

Hasil penelitian dalam bidang media pembelajaran Pendidikan Agama Islam akan membantu para praktisi pendidikan dalam membantu mengembangkan proses pembelajaran Pendidikan Agaam Islam di kelas, dengan demikian proses pembelajaran PAI akan mendapatkan hasil yang maksimal, yaitu terjadinya proses internalisasi nilai-nilai Islam dalam kepribadian anak. Ausubel menyatakan bahwa media dapat mengantarkan proses pembelajaran menjadi *meaningfull* atau bermakna. Kebermaknaan tersebut dapat menghasilkan proses internalisasi hasil belajar bagi siswa. Demikian juga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, fungsi 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

dapat membantu proses *meaningfull* anak terhadap hasil belajarnya, sehingga nilai-nilian PAI dapat terinternalisasi dalam kehidupan serta kepribadiannya.

Adapun Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah (Setyosari, 2005) :

1. Sifat pebelajar (siswa)

   Sifat atau karakteristik siswa adalah hal yang menentukan seberapa jauh pembelajaran dilaksanakan. Perbedaan karakteristik siswa akan menentukan pemilihan media apa yang akan digunakan dalam kelas. Apabila anak yang mempunyai karakteristik belajarnya adalah visual, maka media pembelajarannya adalah dengan menghadirkan gambar, karena melalui gambar mereka dapat belajar dengan baik, demikian juga apabila karakteristik anak verbal maka media pembelajarannya adalah cukup dengan kehadiran guru dengan berceramah, karena anak dengan karakter verbalnya, mereka tertarik dengan penampilan guru yang berceramah dengan bersemangat dan berintonasi suara dengan baik, atau pembelajaran untuk mereka dapat dilakukan dengan cara diskusi.

2. Perbedaan tugas pebelajar (siswa)

   Tugas yang diberikan siswa dapat mempengaruhi hasil belajar mereka, dengan kata lain hasil belajar yang diperoleh siswa tergantung pada tugas yang diberikan guru kepada mereka. Hasil penelitian Dryden and Vos (1999) terhadap tugas yang diberikan guru kepda siswanya adalah sebagai berikut :

   a. Tugas belajar dengan cara membaca akan menghasilkan 10% tingkat keberhasilan dalam belajar
   b. Tugas belajar dengan cara mendengar akan menghasilkan 20% tingkat keberhasilan 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

c. Tugas belajar dengan cara melihat akan menghasilkan 30% tingkat keberhasilan dalam belajar
d. Tugas belajar dengan cara melihat dan mendengar akan menghasilkan 50% tingkat keberhasilan dalam belajar
e. Tugas belajar dengan cara mengatakan akan menghasilkan 70% tingkat keberhasilan dalam belajar
f. Tugas belajar dengan cara mengatakan sambil mengerjakan akan menghasilakn 90% tingkat keberhasilan dalam belajar

Dengan demikian guru PAI harus mempunyai sikap kreatif dalam memberikan tugas belajar kepada siswanya agar pembelajaran PAI berguna bagi kehidupan mereka, karena nilai-nilia PAI digunakan mereka sebagai modal dalam berintraksi dengan masyarakatnya secara luas.

Hasil penelitian Dryden and Vos tersebut memberikan implikasi terhadap penggunaan media dalam pembelajaran PAI. Guru PAI harus dapat menggunakan dan membuat media pembelajaran berdasarkan tugas-tugas yang mereka berikan kepada siswanya.

3. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran berimplikasi terhadap hasil belajar siswa. Guru yang kreatif dalam menggunakan metode terbukti dapat memberikan stimulus siswa dalam belajar, dengan demikan dapat dikatakan bahwa penerapan metode yang variatif berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Guru yang hanya menerapkan satu metode dalam setiap kali pertemuan akan mengakibatkan kebosanan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar yang baik tidak diperoleh

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 dalam belajarnya. Namun jika guru dapat menerapkan metode yang bervariatif, yaitu berceramah, berdiskusi, berkaryawisata, dan resitasi dalam setiap kali pertemuan maka akan dimungkinkan siswi mempunyai motivasia atau semangat yang tinggi dalam belajarnya.

B. Isu Penelitian Berparadigma Behavioristik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Penelitian-penelitian dengan pendekatan model behavioristik menekankan pada suatu tindakan yang dihasilkan oleh *punishment* dan *reward*. Hal ini berdasarkan dari pendekatan model pembelajaran behavioristik itu sendiri yang menganggap perubahan prilaku seseorang ditentukan oleh faktor dari luar, yaitu berupa *punsihment* dan *reward*

Dalam paradigma behavioristik, penelitian media pembelajaran memusatkan pada media pembelajaran sebagai variabel-variabel bebas. Sedangkan hasil pembelajaran dalam bentuk pemerolehan pengetahuan dan ketrampilan sebagai variabel terikatnya. Kajian perbandingan media telah mendominasi jurnal-jurnal penelitian. Penelitian-penelitian tersebut menekankan perbandingan dampak media yang lebih baru seperti televisi dengan media yang lebih tradisional misalnya pembelajaran klasikal. Bukti empiris dari penelitian-penelitian semacam itu biasanya lebih mendukung pada media yang lebih baru. Dengan demikian, selama kurun waktu awal gambar gerak berkembang, kajian-kajian cenderung lebih menyukai gambar hidup dari pada guru. Kemudian, sejalan dengan hal tersebut, kajian-kajian yang dirancang lebih mendukung televisi dari pada guru, gambar hidup, dan buku teks.

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

Pada penelitian dengan isu paradigma behavioristik dalam pembelajaran PAI juga didapatkan isu-isu yang serupa, misalnya pengaruh media televisi atau pembelajaran klasikal terhadap prestasi atau motivasi belajar PAI di sekolah-sekolah tertentu. Dalam paradigma behavioristik, prestasi dan motivasi digunakan sebagai variabel terikat dan menjadi isu yang sangat sentral, hal demikian mempunyai alasan bahwa kedua kajian tersebut (prestasi dan motivasi) menjadi hal yang sangat berharga dalam paradigma behavioristik. Preastasi merupakan bentuk pengakuan dari nilai siswa yang baik atau buruk, sedangkan motivasi adalah suatu dorongan yang ditimbulkan sebagai akibat diberikannya *punishment* dan *reward*. Hukuman dan ganjaran adalah dua hal yang digunakan dalam memberikan motivasi siswa, dengan demikian sepadan dengan teorinya bahwa potensi siswa dapat berkembang karena adanya pengaruh dari faktor eksternal.

C. Isu Penelitian Berparadigma Konstruktivistik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Penelitian dengan pendekatan konstruktivistik menekankan pada bagaimana suatu pengetahuan diperoleh berdasarkan pada potensi internal siswa itu sendiri, bukan berdasarkan pada faktor eksternal, misalnya pemberian hadiah atau hukuman. Hal ini berdasarkan toeri model pembelajaran konstruktivistik itu sendiri yang menekankan pada pengakauan potensi manusia atau siswa sebagai pebelajar dalam membangun atau menemukan pengetahuannya secara mandiri dengan bantuan akal dan pengalaman mereka hidup ditengah masyarakat.

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

Paradigma konstruktivistik mengakui adanya interaksi antara stimuli eksternal (yang dipresentasikan melalui media) dan stimuli internal, yaitu proses kognitif yang mendukung terjadinya belajar. Dalam paradigma ini, proses kognitif dikaji sebagai suatu variabel terikat atau variabel hasil dan karakteristik siswa dikaji sebagai variabel bebas. Asumsinya adalah bahwa siswa sering mempengaruhi cara mereka dalam menerima pengalaman stimulus pembelajaran melalui keyakinan-keyakinan, nilai-nilai, harapan-harapan, kemampuan umum, dan pengetahuan awal tentang bidang studi yang mereka peroleh sbelumnya. Paradigma konstriktivistik menganggap siswa jauh labih aktif dan peranan kontrol yang bersifat eksternal dalam lebih kecil.

Dengan demikian dengan lahirnya teori belajar konstruktivistik, masalah-masalah perbandingan media diabaikan, karena teori-teori ini menganggap bahwa media itu sendiri yang mendukung belajar. Dalam pendekatan konstruktivistik terhadap penelitian tentang media pembelajaran, perhatian lebih dicurahkan pada cara dimana berbagai sifat-sifat media seperti sifat-sifat yang menimbulakn perbedaan presntasi visual dalam memori berinteraksi dengan proses kognitif untuk mempengaruhi belajar. Dengan demikian, para peneliti mulai membahas bagaimana unsur-unsur spesifik suatu pesan pembelajaran mungkin mengkatifkan kesadaran-kesadaran tertentu bagi siswa tertentu dalam kondisi tugas tertentu pula.

Berbeda dari penelitian yang berkenaan dengan perbandingan media, generasi peneliti berikutnya telah meneliti cara-cara penyajian informasi yang berbeda diproses oleh siswa dan bagaimana kemmapuan memproses itu berkembang. Hasil-hasil penelitian ini nampakanya menghasilkan implikasi penting dalam 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, Anderson dan Lorch telah menemukan bahwa anak-anak yang menerima bahan-bahan yang disajikan melalui televisi yang dapat dipahami bagi mereka, menunjukkan bahwa pemahaman itu menentukan perhatian bukan hal-hal yang lain yang ada di sekitarnya. Temuan ini menyatakan bahwa teknik pembelajaran seharusnya diorientasikan untuk memberikan informasi yang mudah difahami bukan untuk menarik perhatian.

Dalam penelitian pembelajaran PAI, guru-guru dapat menggunakan paradigma ini, misalnya dengan contoh judul penelitian pengaruh pembelajaran berbasis multimedia terhadap pembentukan mental kognitif siswa. Pada paradigma ini terjadi pergeseran penggunaan media, yaitu dari penelitian yang menggunakan media tradisional menuju multimedia. Media tradisional dianggap tidak menarik lagi untuk diperdebatkan karena kecenderungan masyarakat semakin global dan kebutuhan media bagi siswa saat ini adalah dituntut menguasai teknologi, sehingga banyak dijumpai jurnal-jurnal penelitian yang mengangkat tema-tema multimedia sebagai isu sentralnya.

D. Akses Internasional Penelitian Media Dan Teknologi Pembelajaran

1. AECT : Association for Educational Communications and Technology

   Organisasi ini didirikan oleh organisasi internasional yang merepresentasikan para profesional di bidang teknologi pembelajaran yang bekerja di sekolah, institur, universitas, perusahaan, pemerintah, dan sektor militer. Misi dari organisasi ini adalah mempersiapkan kepemimipinan 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

komunikasi dan teknologi pendidikan. AECT mempunyai 9 divisi, yaitu penelitian dan teori, pengelolaan media, pembelajaran jarak jauh, sekolah program mdia, pelatihan, produksi media, pembelajaran berdasarkan komputer, sistem interaktive dalam pembelajaran, dan sekolah dengan memakai jaringan international. Untuk mengakses profile AECT dapat dilihat dalam Web : http://www.aect.org

2. ASTD : *American Society for Training and Development*

   ASTD adalah organisasi professional yang menangani bidang pelatihan dan program pengembangan sumber daya manusia dalam bisnis dan industri. Pada perkembangannya organisasi ini tidak hanya bergerak dalam dunia bisnis tetapi dalam bidang pendidikan. Organisasi ini mempunyai majalah yang terbit bulanan dengan nama majalah *Training and Development*. Majalah ini juga memberikan sponnsor bagi penelitian di bidang teknologi pembelajaran. Untuk mengakses profile ASTD dapat dilihat dalam Website : http://www.astd.org

3. IICS : *International Interactive Communications Society*

   IICS merupakan organisasi non profit untuk pengembangan media interaktif. Untuk dapat mengakses organisasi ini dapat dilihat dalam website : http://www. iics.org

4. ISPI : *International Society for Performance Improvement*

   ISPI adalah sebuah organisasi yang membidangi dalam pengembangan dan pencapaian tempat kerja. Untuk mengakses organisasi ini dapat dilihat dalam website : http://www.ispi.org

5. ISTE : *International Society for Technology in Education*

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

Missi ISTE adalah untuk mengembangkan pendidikan melalui penggunaan teknologi dalam belajar, mengajar, dan administrasi. Organisasi ini terutama mengembangkan teknologi berbasis computer dalam pendidikan. Untuk mengakses organisasi ini dapat dilihat dalam website : http://www.iste.org

6. MGAI : *Media Communications association international*

   MGAI pada dasarnya adalah organisasi televise internasional yang didirikan untuk mengembangkan ketrampilan dan pengetahuan tentang video professional di perusahaan atau organisasi. Untuk dapat mengakses organisasi ini dapat dilihat dalam Website : http://www.itva.org

7. IVLA : *International Visual Literacy Association*

   IVLA mendedikasikan pada mengembangkan konsep literasi visual. Bagaimana kita dapat menggunakan gambar untuk berkomunikasi dan bagaimana kita menginterpretasikan gambar. Organisasi ini khususnya mengfokuskan pada pengembangan desain materi pembelajaran. Untuk dapat mengetahui organisasi ini lebih lanjut dapat mengakses di Web : http://www.ivla.org

8. USDLA : *United States Distance Learning Association*

   USDLA adalah organisasi nonprofit yang didirikan pada tahun 1987 untuk mempromosikan pengembangan dan aplikasi pembelajaran jarak jauh dalam pendidikan dan pelatihan. Untuk dapat mengakses organisasi ini dapat melihat Web : http://www.usdla. org

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

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 PUSTAKA

Anglin, J. Gary (1991). *Instructional Technology, Past Present and Future*. Coloardo: Libraries Unlimited Inc.,

Arends, I. Richad (1997). *Classroom Instruction and Management*. Boston : Allyn and Bacon

Ashley, Martin. (2006). *Improving Teaching and Learning in The Humanities.* England : Halmer Press

Atkinson, E. Stephanie. (1999). Key Factors Influencing Pupils Motivation in Design and Technology, *Journal of Technology Education,* vol. 10, No. 2.

Brooks, Grennon, Jacqueline & Brooks, Martin G. (1993). *In Search of Understanding The Case For Constructivist Classroom.* ASCD Alexandria Virginia. 101-127

Cornu, Rosie & Peter, Peters (tt). Managing the Challengers and Dilemmas of "Constructivism in Practice", *Paper No. PET04551,* University of South Australia

Culberston, Cory & Daughtery, Michael & Merril, Chris. (2004). Effect of Modular Technology Education on Junior High Students' Achievement Scoresend. *Journal of Technology Education.* 16, 1. 7-20

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

Erlaurer, Laura. (2001). *The Brain-Compatibel Classroom : Using What We Know About Learning to Improve Teaching.* Virginia : ASCD

Fosnot, C,T. (1996). *Constructivism, Theory, Perspective and Practice.* New York : Teacher College Press

Gagne, Robert M. (1970). *The Condition of Learning*. New York : Rinehart and Winston Inc.

Gagliardi, Pasquale. (2006). *Management Education and Humanistis*. UK : Edward Elgar Publishing Limited

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

Goodman, Lenn E. (2003). *Islamic Humanisme.* New York : Oxford University Press

Hu, Chun. *Student Teacher's Talk During Teaching Practice: Impact and Implication*. University of Sydney. Kode Paper HU05740. 1-9.

Jonassen, David H. (2004). *Learning to Solve Problem : an Instructional Guide.* Sanfransisco: Pfeiffer

Jaworsky, Barbara. (1993). Constructivism and Teaching-The Socio-cultural Context, *Makalah disampaikan pada Seminar Pembelajaran Matematika di Manchester 1-9*

Joyce, Bruce and Weil, Marsha. (1992). *Models of Teaching.* Prentice Hall New Jersey Inc.

Juleha, Siti. (2001). *Memahami Gaya Belajar Mahasiswa, Universitas Terbuka.* 1-3

Keeves, John. (2002). Learning in Schools : A Modelling Aproach. *International Educational Journal.* Vol. 3.2. 114-125

Kukla, Andre. (2006). *Social Constructivism and The Philosophy of Scince,* Toronto : University of Toronto

Loveland, Thomas. (2004). Technology Education Standards Implementation in Florida. *Journal of Technology Education.* 16.1. 40-54

Ligadu, Cristina. Mentoring During University Practicum : Perceptions of Teacher Mentors and Student Teacher Trainees, University of Wollongong. *A PhD Work in Progress Report.* Kode Paper LIG05237. 1-11.

Medsker, Karen L. Holdsworth, Kristina M. (2001). *Models and Strategies for Training Design.* International Society for Performance Improvement

McCown, R. R. and Roop, P. (1992). Educational Psychology and Classroom Practice : A Partnership. Boston : Allyn and Bacon

Mishra, Sanjaya. (2005). *Interactive Multimedia in Education and Training.* USA : Idea Group Inc.

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

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

Nasr, Hossen, Sayyed. (tt). Islam : Religion History and Civilization. Happer Collins e-books.

Nigosian, S, A. (2004). *Islam : Its History, Teaching and Practice,* Indianapolis USA : Indiana University Press.

Olson, Mathew, H & Hergenhahn, B, R (1999). *Introduction to Theories of Learning,* New Jersey : Prentice Hall Inc.

Reighluth, CM (1999). *Instructional Design Theory and Models.* Vol.2 London : Lawrence Erlbaum Associates

Robert, Timothy S (2004). *On Line Collaborative Learning : Theory and Practice.* Melbourne : Idea Group Publishing

Ryan, Ann. (2001). Constructivism-rhetoric and Reality, *Paper no. RYA06016*. Faculty of Education Monash University

Sanjaya, Wina. (2006) *Strategi Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta : Kencana Prenada Media Group

Setyosari, Punaji. Sihkabuden (2005). *Media Pembelajaran*. Malang : Elangmas

Setyosari, Punaji. (1997). Model Belajar Kontruktivistik. *Journal Sumber Belajar : Kajian dan Aplikas.* Vol 4. 50-58

Sells, B Sells & Richey, Rita C. (1994). *Instructional Technology : The Definition and Domains of the Field,* Association For Educational Communications and Technology Washington DC

Silberman, Melvin L. (1996). *101 Strategies to Teach Any Subject,* Boston : Allyn and Bacon

Suparno, Paul. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam pendidikan*. Jogjakarta : Kanisius

Smaldino, Sharon E. Russel James D. Heinich, Robert. Molenda, Michael. (2005). *Instructional Technology and Media For Learning.* 8th. Pearson : Merril Prentice Hall

Suparman, Atwi. (1997). *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

S. Patricia. (2004). *Teacher Knowledge, Cognitive Flexibility and Hypertext: Case Based Learning and Teacher Education.* Cunningham Eastern Illinois University

Slavin, R, E. (2000). *Education Psychology : Theory and Practice.* Sixth Edition. Boston : Allyn and Bacon

Van Gundy, Arthur B. (2005) *101 Activities For Teaching Creative and Problem Solving.* Sanfransisco : Pfeiffer

Warner, Scott A. and Morford, Laura. (2004). The Status of Design in Teaching Teacher Education in The United State. *Journal of Technology Education.* Vol 15.2. 33-45

Winkel, W, S. (2007). *Psikologi Pembelajaran.* Edisi Kesembilan. Jogjakarta: Media Abadi

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