



Bahan Ajar

PERENCANAAN PEMBELAJARAN

dan Pendekatan Student Centered Learning

Create

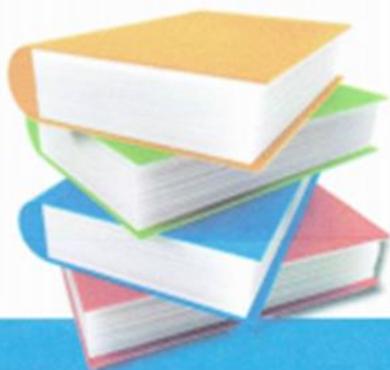
Think

Concept

SCL

Ideas

Vision



Dr. Dra. Sujinah, M.Pd.

Perencanaan Pembelajaran

dan Pendekatan Student Centered Learning

Dr. Dra. Sujinah, M.Pd.



Al-Maidah Press

PERENCANAAN PEMBELAJARAN DAN PENDEKATAN STUDENT CENTERED LEARNING

PENULIS

Dr. Dra. Sujinah, M.Pd.

EDITOR DAN PENATA LETAK

Mochamad Nur Qomarudin

ISBN

978-602-50356-0-9

PENERBIT

Al-Maidah Press

Jl. Karang Menjangan No. 108, Surabaya 60286

Web: <http://almaidahpress.com/>

Email: almaidahpress@gmail.com

Cetakan ke-1, Oktober 2017

Cetakan ke-2, Pebruari 2019

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Hak cipta dilindungi undang-undang

*Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara
apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.*

KATA PENGANTAR

Filosofi saya “sekecil apa pun keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik, harus dihargai karena setiap peserta didik kompetensinya tidak sama.”

Mahasiswa yang nantinya akan menjadi pendidik, sejak di bangku perkuliahan harus dibekali/ditanami kompetensi agar saat di lapangan memiliki kompetensi sebagai mana layaknya pendidik profesional, yakni memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi social, dan kompetensi professional.

Buku ini disusun dalam rangka memberikan bahan ajar kepada mahasiswa atau bahan pengayaan bagi pendidik yang ingin meng-update/mereviuw kompetensi pedagogiknya. Perencanaan pembelajaran adalah aktivitas yang harus dilaksanakan/disiapkan sebelum ada tindakan proses pembelajaran agar tindakan/usaha yang dilakukan berhasil dan berkualitas. Kompetensi pedagogik ini merupakan kewajiban pendidik sesuai Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2015 tentang Guru dan Dosen. Dalam UURI tersebut khususnya pasal 20 ayat (a) disebutkan bahwa “dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran”.

Menjadi pendidik bukanlah pekerjaan yang mudah karena setiap awal pembelajaran harus menyiapkan desain pembelajaran yang sudah disiapkan dalam perencanaan pembelajaran. Sudah disiapkan saja belum menjamin proses pembelajaran berhasil dan bermutu, apalagi kalau tidak disiapkan. Untuk itulah buku ini disajikan, agar pendidik semakin matang dan kaya pengetahuan yang berhubungan dengan seluk beluk perencanaan pembelajaran.

Pendidik dituntut memiliki kompetensi/kemampuan mendesain pembelajaran yang tentu saja di dalamnya juga dituntut kompetensi dalam menentukan strategi, metode, dan penilaian pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Strategi/ pendekatan/ metode/model pembelajaran yang akan digunakan seyogyanya memperhatikan karakteristik peserta didik, karakteristik materi/pokok bahasan, fasilitas (sarana dan prasarana) yang tersedia di sekolah, dan tujuan/kompetensi yang akan dicapai.

Buku ini diawali dengan deskripsi terkait dengan konsep pendekatan system dalam pembelajaran, dilanjutkan dengan hakikat perencanaan pembelajaran, model-model perencanaan pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengembangkan perencanaan pembelajaran, rancangan pembelajaran bahasa, analisis kebutuhan, strategi, media, dan sumber belajar, dan juga dilengkapi dengan pendekatan *Student Centered Learning* (SCL). SCL ini sesuai dengan karakteristik proses pembelajaran yang terdiri atas sifat interaktif, holistic, integrative, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan ketentuan dalam Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi pasal 10.

Ucapan terima kasih, disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses mewujudkan buku ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga buku ini bermanfaat dan dapat digunakan sebagai acuan terutama pendidik dan calon pendidik dalam menyiapkan perencanaan pembelajaran. Tiada gading yang tak retak. Saran yang membangun sangat diharapkan demi kebaikan dan kesempurnaan buku ini.

Jazakumullah Khairan Katsiran wa jazakumullah ahsanal jaza

Surabaya, 4 September 2017

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
Bab 1 Pendekatan Sistem.....	1
1.1 Pendahuluan.....	1
1.2 Manfaat Pendekatan Sistem dalam Pendidikan	1
1.3 Konsep Dasar Sistem	3
1.4 Tujuan Sistem	4
1.5 Fungsi Sistem.....	4
1.6 Komponen Sistem	5
1.7 Kriteria dan Variabel yang Dapat Memengaruhi Sistem Pembelajaran	9
1.8 Proses Transformasi	14
1.9 Manfaat Pendekatan Sistem dalam Pembelajaran	15
Bab 2 Hakikat Perencanaan Pembelajaran	17
2.1 Pengertian Perencanaan Pembelajaran	17
2.2 Pentingnya Perencanaan Pembelajaran	21
2.3 Manfaat dan Fungsi Perencanaan Pembelajaran.....	23
2.4 Kriteria Penyusunan Perencanaan Pembelajaran	26
2.5 Langkah-Langkah Penyusunan Perencanaan Pembelajaran ...	28
Bab 3 Model-Model Perencanaan Pembelajaran	33
3.1 Perencanaan Pengajaran Versi PBTE.....	33
3.2 Perencanaan Pembelajaran Sistemis	35
3.3 Perencanaan Pengajaran Model Davis.....	39
3.4 Mendesain Pembelajaran Menurut Dick and Carrey	46
3.5 Model IDI	55
3.6 Model KEMP	56
3.7 Model PPSI.....	56

Bab 4 Rancangan Pengajaran Bahasa	59
4.1 Pengajaran Bahasa sebagai Suatu Sistem.....	59
4.2 Ilmu Bahasa dan Ilmu Pengajaran Bahasa	60
4.3 Perkembangan Bahasa Indonesia dan Pengaruhnya terhadap Rancangan Pengajaran Bahasa	62
4.4 Memahami Fungsi Bahasa sebagai Landasan Berpijak.....	63
4.5 Masalah Kedwibahasaan dalam Pengajaran Bahasa	68
Bab 5 Merancang Analisis Kebutuhan	73
5.1 Analisis Kebutuhan	73
5.2 Langkah-Langkah Analisis Kebutuhan.....	74
5.3 Tahapan Identifikasi Kesenjangan	76
5.4 Sumber Analisis Kebutuhan	80
5.5 Pengembangan Kompetensi sebagai Tujuan Pembelajaran ...	82
5.6 Pengembangan Materi Pembelajaran	97
5.7 Pengembangan Pengalaman Belajar	109
5.8 Strategi dan Metode Pembelajaran.....	128
Bab 6 Strategi Pengajaran Dan Media Pengajaran	137
6.1 Pengajaran Ekspositif (Expositive Classroom Instruction).....	139
6.2 Pengajaran <i>Discovery</i> dalam Kelas	140
6.3 Teknik Pengajaran Kelompok Kecil	141
6.4 Sistem Belajar Siswa Terbimbing	143
6.5 Sistem Belajar Berdasarkan Sumber (SBBS)	144
6.6 Metode Instruksi Sendiri Dengan Program (Programmed Self- Instructional Methods)	144
6.7 Metode Latihan dalam Industri (MLDI) (Training Within Industry) 145	
6.8 Teknik Simulasi	148
6.9 Metode Studi Kasus	149
6.10 Metode Bermain Peranan	151
6.11 Media Pengajaran.....	152
Bab 7 Pengembangan Media dan Sumber Belajar	161
7.1 Pentingnya Mengembangkan Media Pembelajaran	161

7.2	Pengertian Media Pembelajaran.....	166
7.3	Proses Pembelajaran Sebagai Proses Komunikasi	167
7.4	Fungsi Dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran	168
7.5	Karakteristik Beberapa Media Pembelajaran.....	173
7.6	Prinsip-Prinsip Pemilihan Dan Penggunaan Media	181
7.7	Pemanfaatan Sumber Belajar	184
	DAFTAR PUSTAKA.....	187
	DAFTAR INDEKS	189
	BIODATA PENULIS	191

Bab 1

Pendekatan Sistem

1.1 Pendahuluan

Sistem diartikan sebagai 'keterkaitan yang jelas dari sejumlah elemen yang kesemuanya terikat dalam suatu proses atau struktur yang terorganisasikan untuk mencapai hasil yang diharapkan.'

' . . . any identifiable assemblage of elements (objects, persons, activities, information records, etc.) which are interrelated by process or structure and which are presumed to function as an organizational entity in generating an observable (or sometimes merely inferable) product (Ryans, 1964).

Di dalam pengertian itu terkandung beberapa pengertian pokok, yaitu (a) adanya unsur atau komponen (manusia, fasilitas, kegiatan) yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain; (b) berfungsinya ke semua unsur atau komponen itu dalam kesatuan yang terorganisasikan dalam upaya menghasilkan keluaran atau tujuan tertentu; (c) fungsi komponen dalam organisasi itu, sehingga membuahkan hasil, dapat diamati atau setidak-tidaknya dapat dikenali adanya.

Dari pengertian tersebut jelas bahwa sistem itu meliputi spektrum yang luas sekali, yang menyangkut berbagai unsur yang terlibat secara terorganisasi dalam upaya menghasilkan sesuatu. Semua sistem itu tentu saja mempunyai batasan yang berbeda, karena semuanya terikat dalam sistem yang lebih luas yang ikut memengaruhinya; namun semua sistem itu tentu mempunyai kesamaan. Kesamaan itu antara lain, adanya tujuan, komponen, interaksi, keterpaduan, transformasi, umpan balik, kondisi lingkungan.

1.2 Manfaat Pendekatan Sistem dalam Pendidikan

Pendekatan sistem ini sangat penting dan perlu digunakan dalam mendesain kegiatan pembelajaran. Pendekatan sistem dalam arti yang

luas, meliputi cara berpikir mengenai fenomena keseluruhan, tentunya meliputi bagian-bagiannya atau subsistemnya dengan menitikberatkan pada interaksinya. Pengertian ini sering disebut sebagai *filsafat sistem*, yang merupakan aspek pertama dari pendekatan sistem. Aspek kedua adalah *analisis sistem*, yakni yang menyangkut *metode* atau *teknik* di dalam memecahkan persoalan atau pengambilan keputusan. Analisis sistem ini erat sekali hubungannya dengan metode ilmiah, karena meliputi: kesadaran akan adanya masalah, identifikasi variabel yang berhubungan, analisis dan sintesis berbagai faktor, dan penentuan tindakan pemecahan masalah yang terbaik. Aspek ketiga dari pendekatan sistem adalah *manajemen sistem*, yaitu penerapan teori sistem dalam pengelolaan organisasi.

Pola berpikir sistemik harus dianut oleh perancang pembelajaran dan pelaksana pembelajaran. Cara berpikir sistemik ini biasanya mengikuti pola tertentu yang logis dan berurutan. Cara berpikir semacam ini mempunyai keuntungan yang besar karena menuntut keharusan berpikir terbuka, yang bersedia menerima pendapat orang lain dan memiliki toleransi dalam pemecahan suatu masalah.

Seorang pendidik yang berpikir atau bertindak secara sistem, pada umumnya akan melakukan kegiatan antara lain

- a. Perhatian awalnya akan diarahkan kepada kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Pendidik tentunya akan merumuskan tujuan yang hendak dicapainya, karena sadar bahwa tujuan itu banyak menentukan, bentuk kegiatan pembelajaran. Makin jelas tujuan yang hendak dicapai kemungkinan besar, semakin jelas tindakan yang akan dilakukannya, walaupun tujuan itu dapat mengalami penyesuaian berdasarkan kepada kegunaan, kondisi, atau berdasarkan komponen-komponen lainnya.
- b. Perhatian berikutnya akan ditujukan kepada pengumpulan data dan analisisnya, misalnya tentang peserta didik, tentang materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sarana pembelajaran lainnya. Hasil analisisnya tentang data tersebut bermanfaat dalam menyusun rancangan pembelajaran yang sistematis, efektif, dan efisien.

Secara umum pendekatan sistem itu mempunyai arti yang sama penting dalam menentukan mutu pendidikan. Dengan pendekatan system, pendidik dapat membuat perencanaan pembelajaran yang sistematis. Di samping itu dapat menjadi "barometer" apakah pelaksanaan kegiatan

dapat terwujud sebagaimana mestinya atau kalau tidak terwujud, dapat menentukan langkah yang harus diambil.

1.3 Konsep Dasar Sistem

Sistem bukanlah "cara" atau "metode" seperti pada umumnya dikatakan orang. Istilah sistem meliputi spektrum yang sangat luas. Misalnya manusia, binatang, alam semesta, mobil, motor, sekolah, kacamata, dan lain sebagainya adalah sebuah sistem. Contoh-contoh tersebut memiliki komponen-komponen yang berfungsi untuk mencapai tujuan. Misalnya kacamata seperti tampak pada gambar berikut.



Gambar 1.1 Komponen Kacamata

Kacamata sebagai suatu sistem, karena kacamata memiliki komponen-komponen yang satu sama lain saling berkaitan. Sebuah kacamata, ada lensa, rim atau *frame*, *bridge*, *end piece*, *nose pad*, dan *temple*. Setiap komponen tersebut memiliki fungsi yang pasti. Lensa berfungsi untuk membantu penglihatan, rim atau frame berfungsi untuk menahan lensa atau tempat terpasangnya kacamata, bridge berfungsi untuk menghubungkan antara rim kanan dan kiri, *end piece* berfungsi untuk tempat letaknya engsel, *nose pad* berfungsi untuk plastic kecil penahan frame yang terletak di hidung pemakai, dan *temple* (kaki kacamata) berfungsi untuk bagian yang mengaitkan kacamata.

Setiap komponen kacamata tersebut saling berhubungan satu sama lain. Ketika lensa rusak/pecah, maka komponen-komponen tersebut tidak berfungsi lagi sebagai mana fungsi sebuah kacamata; demikian juga, apabila rim atau frame rusak, maka komponen-komponen tersebut tidak dapat lagi disebut sebagai sebuah kacamata yang memiliki nilai fungsi. Jelasnya, apabila salah satu komponen rusak, maka akan berpengaruh terhadap fungsi kacamata secara keseluruhan. Sedangkan fungsi kacamata yakni (1) membantu penglihatan mata jarak jauh maupun jarak dekat, (2) menghindari kontak mata langsung dari paparan sinar matahari, dan (3) menghindari kotoran atau debu pada saat berkendara.

Sistem merupakan satu kesatuan komponen yang satu dengan yang lainnya saling berhubungan untuk mencapai tujuan. Terdapat tiga ciri utama *sistem*. Pertama, *sistem* memiliki tujuan; kedua, untuk mencapai tujuan *sistem* memiliki fungsi-fungsi; ketiga, untuk menggerakkan fungsi, *sistem* harus ditunjang oleh berbagai komponen.

1.4 Tujuan Sistem

Setiap sistem mempunyai tujuan. Tujuan ini merupakan akhir dari apa yang dikehendaki oleh suatu kegiatan. Tujuan manusia sebagai organisme adalah agar dapat melaksanakan tugas kehidupannya. Tujuan keberadaan kendaraan sebagai suatu sistem, agar dapat mengantarkan penumpangnya lebih cepat, aman, dan nyaman. Tujuan keberadaan kacamata adalah agar pemakaian dapat melihat sesuatu yang tidak dapat dilihat. Tujuan keberadaan lembaga pendidikan adalah agar dapat melayani setiap anak didik untuk mencapai tujuan pendidikannya. Demikian pula kegiatan instruksional memiliki tujuan tertentu. Tujuan suatu lembaga pendidikan yakni memberikan pelayanan pendidikan kepada yang membutuhkan, sedangkan pembelajaran bertujuan terjadi perubahan perilaku baik dari aspek afektif, kognitif, maupun psikomotor sesuai dengan tingkatan taksonomi yang telah dirumuskan terlebih dahulu. Jadi dengan demikian, setiap sistem mesti memiliki tujuan yang pasti. Tujuan itulah yang menggerakkan sistem.

1.5 Fungsi Sistem

Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, diperlukan berbagai fungsi yang beraktivitas. Misalnya seorang manusia agar dapat hidup dan menunaikan tugasnya di dalam dirinya diperlukan adanya fungsi koordinasi dan penggerak, fungsi pernapasan, fungsi perencanaan makanan, fungsi peredaran darah, fungsi penginderaan, fungsi perlindungan terhadap penyakit dan berbagai bahaya, serta fungsi pembiakan, dan lain-lain. Kendaraan agar dapat mengantarkan penumpangnya lebih cepat dengan aman, dan nyaman, harus memiliki fungsi pengaturan penggerak, fungsi pengatur arah, fungsi kenyamanan, fungsi pengamanan, dan lain sebagainya. Kacamata agar dapat digunakan untuk melihat dengan jelas tidak buram dan nyaman, harus memiliki fungsi pengaturan kaki kacamata agar nyaman dipakai, fungsi lensa agar dapat melihat dengan jelas, fungsi temple agar kacamata tidak merosot saat dipakai. Pembelajaran agar berjalan lancar dapat mencapai tujuan secara optimal diperlukan fungsi perencanaan, fungsi administrasi, fungsi pelaksanaan, fungsi bimbingan, fungsi penilaian, dan lain sebagainya. Fungsi inilah yang terus berproses untuk mencapai tujuan.

1.6 Komponen Sistem

Tujuan dapat dicapai karena adanya fungsi, fungsi dapat berjalan karena di dalamnya terdapat komponen-komponen. Komponen-komponen inilah yang dapat menentukan kelancaran proses suatu sistem. Misalnya, agar fungsi pencernaan berjalan dalam sistem tubuh manusia maka diperlukan komponen lambung; agar fungsi penglihatan berjalan diperlukan komponen mata; agar fungsi peredaran darah berjalan dengan sempurna diperlukan komponen jantung, dan agar kacamata dapat menunaikan fungsinya dengan baik diperlukan komponen lensa, rim atau frame, temple, dan sebagainya. Agar fungsi pengatur arah berjalan dalam sistem kendaraan, diperlukan komponen stir; agar fungsi penggerak dapat berjalan, diperlukan komponen gas dan rem dan lain sebagainya. Agar fungsi perencanaan dapat berjalan dengan baik diperlukan komponen silabus dan RPP, agar fungsi administrasi dapat menunjang keberhasilan sistem pendidikan diperlukan komponen administrasi kelas, administrasi peserta didik, administrasi guru, dan lain sebagainya. Agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan diperlukan komponen sarana dan prasarana, guru, peserta didik, RPP, dan sebagainya. Sebagai suatu sistem setiap komponen harus dapat melaksanakan fungsinya dengan tepat, jika salah satu komponen tidak berfungsi, akan memengaruhi berjalannya sistem tersebut.

Keberadaan komponen beserta fungsinya, memiliki kedudukan sangat penting. Tidak mungkin ada sistem tanpa ada komponen. Sifat komponen dalam suatu sistem. Pertama, dilihat dari fungsi setiap komponen itu ada komponen yang bersifat integral dan ada komponen yang tidak integral. Komponen integral adalah komponen yang tidak dapat dipisahkan dari keberadaan sistem itu sendiri. Artinya jika komponen itu hilang, maka akan hilanglah keberadaan suatu sistem. Misalnya, komponen peserta didik dan guru dari sistem lembaga pendidikan. Keberadaan dan eksistensi sekolah sangat ditentukan oleh keberadaan komponen peserta didik dan guru. Sulit dikatakan apabila di sekolah itu tidak ada peserta didik yang diajar atau tidak ada guru yang mengajar. Dengan demikian, komponen peserta didik dan guru merupakan komponen integral dari sistem persekolahan. Contoh lain adalah komponen lensa pada sistem kacamata. Tidak disebut kacamata apabila system kacamata tidak ada lensa sebagai salah satu komponennya. Lensa merupakan komponen integral dalam sistem tubuh manusia. Komponen tidak integral sama dengan komponen pelengkap. Artinya, walaupun komponen itu tidak ada, maka tidak akan memengaruhi keberadaan suatu sistem, mungkin akan mengganggu perjalanan sistem. Misalnya komponen perpustakaan di suatu lembaga sekolah. Sekolah yang tidak memiliki perpustakaan tidak akan

menggoyahkan keberadaan sekolah tersebut. Komponen kaca spion dalam sistem kendaraan. Kendaraan tanpa kaca spion akan tetap dapat berjalan. Komponen kaki dalam sistem tubuh manusia. Manusia akan tetap hidup walaupun tidak memiliki kaki yang sempurna atau bahkan tidak memiliki komponen kaki.

Kedua, setiap komponen dalam suatu sistem saling berhubungan atau saling berinteraksi, saling memengaruhi, dan saling berkaitan. Semua komponen yang membentuk sistem harus berfungsi dengan baik, sebab manakala salah satu komponen terlepas dari komponen lainnya, atau tidak dapat menjalankan fungsinya dengan baik, akan merusak sistem secara keseluruhan. Misalkan, kalau komponen mata tidak berfungsi dengan baik, akan merusak sistem tubuh manusia; jika komponen guru tidak dapat melaksanakan fungsinya dengan baik dalam pembelajaran, akan merusak sistem lembaga pendidikan yang bersangkutan.

Ketiga, setiap komponen dalam suatu sistem merupakan keseluruhan yang bermakna. Dalam suatu sistem komponen-komponen itu bukan hanya bagian-bagian yang terpisah, akan tetapi satu kesatuan yang bermakna. Telinga, hidung, mulut, mata dan lain sebagainya, bukan hanya bagian-bagian yang terpisah akan tetapi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Kita tidak bisa mengatakan telinga manusia, jika menempel di mata kaki, walaupun mungkin bentuknya seperti telinga. Telinga dalam sistem tubuh manusia adalah benda yang menempel di bagian samping kepala manusia. Apa artinya onderdil mobil, walaupun lengkap kalau tidak terpasang secara baik pada tempat yang seharusnya. Setiap komponen dalam suatu sistem merupakan satu kesatuan yang tertata pada tempatnya.

Keempat, setiap komponen dalam suatu sistem adalah bagian dari sistem yang lebih besar. Komponen-komponen dalam suatu sistem pada dasarnya adalah subsistem dari suatu sistem. Ini berarti komponen-komponen itu pada dasarnya membentuk sistem tersendiri yang lebih kecil. Misalnya sekolah adalah sebagai suatu sistem, yang merupakan subsistem dari sistem pendidikan. Pendidikan sebagai suatu sistem merupakan subsistem dari sistem sosial. Telinga sebagai suatu sistem pada dasarnya merupakan subsistem dari tubuh manusia; demikian juga dengan komponen-komponen lainnya pada dasarnya memiliki sistem sendiri-sendiri. Berikut komponen sistem pembelajaran oleh Brown (1983) dapat ditunjukkan pada berikut ini.

Tabel 1.1 Komponen dalam Sistem Pembelajaran

Nama	Komponen
Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik ✓ Tujuan ✓ Kondisi peserta didik ✓ Sumber belajar ✓ Hasil belajar

Berikut penjelasan masing-masing komponen.

1.6.1 Peserta didik

Proses pembelajaran pada hakikatnya diarahkan untuk membelajarkan peserta didik agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan, sehingga dalam proses pengembangan perencanaan (desain pembelajaran), peserta didik harus dijadikan pusat segala kegiatan. Perencanaan (desain pembelajaran) harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik yang bersangkutan, baik sesuai dengan kemampuan dasar, minat dan bakat, motivasi belajar, dan gaya belajar.

Analisis peserta didik merupakan suatu hal yang penting sebelum merencanakan suatu proses perencanaan pembelajaran. Misalnya, kita membutuhkan informasi tentang apa saja yang harus diketahui oleh peserta didik sesuai dengan tuntutan kurikulum; materi apa yang sudah dipahami dan mana yang belum; permasalahan apa yang dihadapi dalam proses belajar; apa yang diharapkan dalam proses pembelajaran dan lain sebagainya. Apabila persoalan-persoalan yang berhubungan dengan peserta didik tersebut sudah dipahami, selanjutnya dapat dimulai melakukan proses perencanaan dan menyusun desain/rancangan. Keputusan apa pun yang akan diambil sebaiknya berangkat dari kondisi peserta didik yang akan dibelajarkan.

1.6.2 Tujuan

Tujuan adalah komponen terpenting dalam pembelajaran setelah komponen peserta didik. Tujuan ini saat ini diterjemahkan menjadi tujuan yang lebih spesifik yang dalam istilah sekarang disebut dengan capaian pembelajaran (CP), yang tentukan disesuaikan dengan tuntutan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Permen Nomor 49 Tahun 2014).

1.6.3 Kondisi

Kondisi adalah berbagai pengalaman belajar yang dirancang agar peserta didik dapat mencapai tujuan khusus seperti yang telah dirumuskan. Pengalaman belajar harus mendorong agar peserta didik aktif belajar baik secara fisik maupun nonfisik. Merencanakan pembelajaran salah satunya adalah menyediakan kesempatan pada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajarnya. Demikian juga dalam mendesain pembelajaran desainer perlu menciptakan kondisi agar peserta didik dapat belajar dengan penuh motivasi dan penuh gairah, Oleh sebab itu, tugas guru adalah memfasilitasi peserta didik agar belajar sesuai dengan minat, motivasi, dan gaya masing-masing (Robinson, 2002). Semuanya itu bisa dirancang melalui pendekatan belajar secara klasikal dalam kelompok kelas besar, kelompok kelas kecil dan bahkan belajar secara mandiri. Walaupun, para desainer menggunakan berbagai pendekatan pada akhirnya sasaran akhir agar setiap individu dapat belajar. Oleh karena itu, tekanan dalam menentukan kondisi belajar adalah peserta didik secara individual

1.6.4 Sumber-Sumber Belajar

Sumber belajar berkaitan dengan segala sesuatu yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar. Di dalamnya meliputi lingkungan fisik seperti tempat belajar, bahan, dan alat yang dapat digunakan, personal seperti guru, petugas perpustakaan, dan ahli media, dan siapa saja yang berpengaruh baik langsung maupun tidak langsung untuk keberhasilan dalam pengalaman belajar. Dalam proses merencanakan pembelajaran, perencana harus dapat menggambarkan apa yang harus dilakukan guru dan peserta didik dalam memanfaatkan sumber belajar secara optimal. Sedangkan dalam mendesain pembelajaran para desainer perlu menentukan sumber belajar yang akan digunakan dan bagaimana cara memanfaatkannya.

1.6.5 Hasil Belajar

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran. Sedangkan, tugas seorang desainer dalam menentukan hasil belajar selain menentukan instrumen juga perlu merancang cara menggunakan instrumen beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan, sebab dengan kriteria yang jelas

dapat ditentukan kegiatan yang harus dilakukan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran.

1.7 Kriteria dan Variabel yang Memengaruhi Sistem Pembelajaran

1.7.1 Hasil Belajar sebagai Kriteria Keberhasilan Sistem Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek, yakni aspek produk dan aspek proses. Kedua sisi ini sama pentingnya, bagaikan dua buah sayap pada seekor burung. Seekor burung tidak mungkin dapat terbang hanya mengandalkan satu sayap. Burung dapat terbang sempurna ketika kedua sayapnya berfungsi secara sempurna. Demikian juga dengan pembelajaran, idealnya keberhasilan suatu sistem pembelajaran ditentukan oleh sisi produk dan sisi proses.

Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi hasil memang mudah dilihat dan ditentukan kriterianya, akan tetapi hal ini dapat mengurangi makna proses pembelajaran sebagai proses yang mengandung nilai-nilai pendidikan. Dengan kata lain keberhasilan pembelajaran yang hanya melihat sisi hasil sama halnya dengan mengerdikan makna pembelajaran itu sendiri.

Sistem kelulusan diukur dari keberhasilan peserta didik dapat menjawab soal-soal tes ini kurang tepat. Sistem seperti ini cenderung meninggalkan penilaian proses. Kalau guru di dalam kelas mengutamakan agar peserta didik dapat menjawab setiap pertanyaan secara tepat dan cepat, maka aktivitas yang dilakukan guru akan cenderung mengabaikan proses pembelajaran sebagai proses yang mengandung unsur-unsur edukatif. Dengan demikian strategi-strategi pembelajaran yang berorientasi pada proses belajar seperti kontekstual, problem solving, inkuiri, diskoveri, dan lain sebagainya menjadi tidak bermakna. Guru hanya berperan sebagai manager of teaching yang berupaya dengan sekuat tenaga agar peserta didik patut menjawab soal uraian yang diprediksi akan keluar dalam ujian secara cepat dan tepat.

Kalau ini yang dilakukan guru, maka pengertian kompetensi sebagai perpaduan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat diimplementasikan pada cara bertindak sehari-hari berubah menjadi kemampuan menjawab soal-soal ujian. Manakala ditetapkan kriteria keberhasilan pendidikan diukur dari hasil belajar seperti itu, maka dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan adalah penguasaan materi pelajaran bukan pembentukan sikap mandiri yang kreatif, berakhlak mulia, dan

memiliki tanggung jawab. Sehingga, guru perlu dibekali dengan berbagai strategi yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menguasai materi pelajaran sebanyak-banyaknya.

1.7.2 Variabel yang Berpengaruh Terhadap Keberhasilan Sistem Pembelajaran

Variabel yang dapat memengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran di antaranya guru, peserta didik, sarana, alat dan media yang tersedia, serta lingkungan.

1.7.2.1 Guru

Guru merupakan komponen yang menentukan dalam sistem pembelajaran. Hal ini disebabkan guru merupakan orang yang secara langsung berhadapan dengan peserta didik. Dalam sistem pembelajaran guru bisa berperan sebagai perencana (*planner*) atau desainer (*designer*) pembelajaran, sebagai implementer dan atau mungkin keduanya. Sebagai perencana guru dituntut untuk memahami secara benar kurikulum yang berlaku, karakteristik peserta didik, fasilitas dan sumber daya yang ada, sehingga semuanya dijadikan komponen-komponen dalam menyusun rencana dan desain pembelajaran (Baska, 2006: 3).

Dalam melaksanakan perannya sebagai implementer rencana dan desain pembelajaran guru bukannya hanya berperan sebagai model atau teladan bagi peserta didiknya, akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*), sehingga efektivitas proses pembelajaran terletak di pundak guru. Hal ini senada dengan yang dinyatakan oleh Kirby (1981) "*One underlying emphasis should be noticeable: that the quality of the teacher is the essential, constant feature in the success of any educational system*"

Menurut Dunkin (1974) ada sejumlah aspek yang dapat memengaruhi kualitas guru, yaitu: "*teacher formative experience, teacher training experience, dan teacher properties*".

Teacher formative experience, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang sosial mereka. Yang termasuk ke dalam aspek ini diantaranya meliputi tempat asal kelahiran guru termasuk suku, latar belakang budaya dan adat istiadat, keadaan keluarga darimana guru itu berasal, misalkan apakah guru itu berasal dari keluarga yang tergolong mampu atau tidak; apakah mereka berasal dari keluarga harmonis atau bukan.

Teacher training experience, meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang pendidikan guru,

misalnya, pengalaman latihan profesional, tingkat pendidikan, pengalaman jabatan, dan lain sebagainya.

Teacher properties, adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru misalnya sikap guru terhadap profesinya, sikap guru terhadap peserta didik, kemampuan atau intelegensi, motivasi dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran termasuk di dalamnya kemampuan dalam merencanakan dan evaluasi pembelajaran maupun kemampuan dalam penguasaan materi pelajaran.

1.7.2.2 Peserta Didik

Peserta didik adalah organisme yang unik berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi waktu dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama tersebut, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri anak.

Seperti halnya guru, faktor-faktor yang dapat memengaruhi proses pembelajaran dilihat dari aspek peserta didik meliputi aspek latar belakang peserta didik yang menurut Dunkin disebut pupil formative experiences serta faktor sifat yang dimiliki peserta didik (*pupil properties*).

Aspek latar belakang meliputi jenis kelamin, tingkat kelahiran dan tempat tinggal, tingkat sosial ekonomi, dari keluarga yang bagaimana peserta didik berasal dan lain sebagainya; sedangkan dilihat dari sifat yang dimiliki peserta didik meliputi kemampuan dasar, pengetahuan dan sikap. Tidak dapat disangkal bahwa setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda yang dapat dikelompokkan pada peserta didik berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Peserta didik yang termasuk berkemampuan tinggi biasanya ditunjukkan oleh motivasi yang tinggi dalam belajar, perhatian dan keseriusan dalam mengikuti pelajaran dan lain sebagainya. Sebaliknya peserta didik yang tergolong pada kemampuan rendah ditandai dengan kurangnya motivasi belajar, tidak adanya keseriusan dalam mengikuti pelajaran termasuk menyelesaikan tugas dan lain sebagainya. Perbedaan-perbedaan semacam itu menuntut perlakuan yang berbeda pula baik dalam penempatan atau pengelompokan peserta didik maupun dalam perlakuan guru dalam menyesuaikan gaya belajar. Demikian juga halnya dengan tingkat pengetahuan peserta didik. Sikap dan penampilan peserta didik dalam proses pembelajaran, juga merupakan aspek lain yang dapat memengaruhi sistem pembelajaran. Adakalanya ditemukan peserta didik yang sangat aktif (*hyperkinetic*) dan ada pula peserta didik yang pendiam, tidak sedikit juga ditemukan peserta didik yang memiliki

motivasi sangat rendah dalam belajar. Semua itu akan memengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas. Sebab, bagaimanapun faktor peserta didik dan guru merupakan faktor yang sangat menentukan dalam interaksi pembelajaran.

1.7.2.3 Sarana dan Prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pembelajaran, perlengkapan sekolah, dan lain sebagainya; sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran misalnya, jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil, dan sebagainya. Kelengkapan sarana dan prasarana membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran; dengan demikian sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat memengaruhi proses pembelajaran.

Terdapat beberapa keuntungan bagi sekolah yang memiliki kelengkapan sarana dan prasarana. Pertama, kelengkapan sarana dan prasarana dapat menumbuhkan gairah dan motivasi guru mengajar. Apabila mengajar dipandang sebagai proses penyampaian materi, maka dibutuhkan sarana pembelajaran dan bahan yang dapat menyalurkan peran secara efektif dan efisien; sedangkan manakala mengajar sebagai proses mengatur lingkungan agar peserta didik dapat belajar, maka dibutuhkan sarana yang berkaitan dengan berbagai sumber belajar yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar. Dengan demikian ketersediaan sarana yang lengkap, memungkinkan guru memiliki berbagai pilihan yang dapat digunakan untuk melaksanakan fungsi mengajarnya; dengan demikian ketersediaan ini dapat meningkatkan gairah mengajar mereka. Kedua, kelengkapan sarana dan prasarana dapat memberikan berbagai pilihan pada peserta didik untuk belajar. Setiap peserta didik pada dasarnya memiliki gaya belajar yang berbeda. Peserta didik yang bertipe auditif lebih mudah belajar melalui pendengaran; sedangkan tipe peserta didik yang visual akan lebih mudah belajar melalui penglihatan. Kelengkapan sarana dan prasarana memudahkan peserta didik menentukan pilihan dalam belajar.

1.7.2.4 Lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat memengaruhi proses pembelajaran yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial-psikologis.

Faktor organisasi kelas yang di dalamnya meliputi jumlah peserta didik dalam satu kelas merupakan aspek penting yang dapat memengaruhi proses pembelajaran. Organisasi kelas yang terlalu besar kurang efektif

untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kelompok belajar yang besar dalam satu kelas berkecenderungan sebagai (a) sumber daya kelompok bertambah luas sesuai dengan jumlah peserta didik sehingga waktu yang tersedia semakin sempit, (b) kelompok belajar kurang mampu menggunakan semua sumber daya yang ada. Misalnya dalam penggunaan waktu diskusi; jumlah peserta didik yang terlalu banyak memakan waktu banyak pula, sehingga sumbangan pikiran akan sulit didapatkan dari setiap peserta didik; (c) kepuasan belajar setiap peserta didik akan cenderung menurun. Hal ini disebabkan kelompok belajar yang terlalu banyak akan mendapatkan pelayanan yang terbatas, dengan kata lain perhatian guru akan semakin terpecah; (d) perbedaan individu antaranggota semakin tampak, sehingga akan semakin sukar mencapai kesepakatan. Kelompok yang terlalu besar cenderung akan terpecah ke dalam sub-sub kelompok yang saling bertentangan; (e) anggota kelompok yang terlalu banyak berkecenderungan akan semakin banyak peserta didik yang terpaksa menunggu untuk sama-sama maju mempelajari materi pelajaran baru; (f) anggota kelompok yang terlalu banyak cenderung semakin banyak peserta didik yang enggan berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan kelompok.

Memperhatikan hal-hal tersebut, jumlah anggota kelompok besar kurang menguntungkan dalam menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif. Faktor lain dari dimensi lingkungan yang dapat memengaruhi proses pembelajaran adalah faktor iklim sosial psikologis, yakni keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. Iklim sosial ini dapat terjadi secara internal atau eksternal.

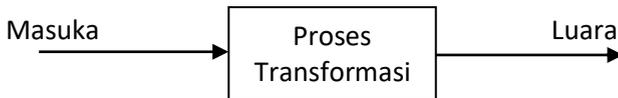
Iklim sosial-psikologis secara internal, adalah hubungan antara orang yang terlibat dalam lingkungan sekolah, misalnya iklim sosial antara peserta didik dengan peserta didik; antara peserta didik dengan guru; antara guru dengan guru bahkan antara guru dengan pimpinan sekolah. Iklim sosial-psikologis eksternal adalah keharmonisan hubungan antara pihak sekolah dengan dunia luar, misalnya hubungan sekolah dengan orang tua peserta didik, hubungan sekolah dengan lembaga-lembaga masyarakat, dan lain sebagainya.

Sekolah yang memiliki hubungan yang baik secara internal, yang ditunjukkan oleh kerja sama antarguru, saling menghargai dan saling membantu, maka memungkinkan iklim belajar menjadi sejuk dan tenang sehingga akan berdampak pada motivasi belajar peserta didik. Sebaliknya, manakala hubungan tidak harmonis, iklim belajar penuh dengan ketegangan dan ketidaknyamanan sehingga memengaruhi psikologis peserta didik dalam belajar. Demikian juga, sekolah yang memiliki hubungan yang baik dengan lembaga-lembaga luar akan menambah kelancaran program-program sekolah sehingga upaya-upaya sekolah

dalam meningkatkan kualitas pembelajaran akan mendapat dukungan dari pihak lain.

1.8 Proses Transformasi

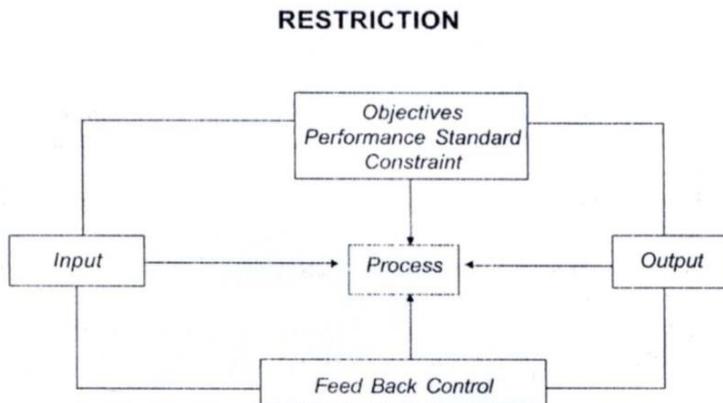
Semua sistem mempunyai misi untuk mencapai suatu maksud atau tujuan tertentu. Untuk itu diperlukan suatu proses yang mengubah masukan (input) menjadi hasil (output). Proses kerja sistem ini secara sederhana dapat dilukiskan pada Gambar 1.2 berikut.



Gambar 1.2 Proses Kerja Sederhana Suatu Sistem

Hasil yang dikeluarkan oleh suatu sistem kepada sebuah atau beberapa sistem lainnya sebagai masukan yang diproses lebih lanjut. Pemrosesan kedua menghasilkan sesuatu yang akan dikeluarkan oleh sistem pemrosesan dan ditampung lagi oleh sistem lain lagi. Demikian seterusnya sampai input yang masuk ini diproses menjadi output yang siap setelah melalui beberapa tahapan transformasi.

Secara umum kerangka pendekatan sistem dapat dijelaskan dengan Gambar 1.3 sebagai berikut.



Gambar 1.3 Kerangka Pendekatan Sistem

Pada kerangka pendekatan sistem ini terlihat bahwa sesuatu yang ingin dicapai (restriction) merupakan dasar analisis suatu sistem. Restriction terumuskan dalam tujuan (objectives), standar perilaku yang diharapkan

(performance standard) juga kemungkinan hambatan dalam mencapai tujuan (constraint). Berdasarkan kepada tujuan sistem, selanjutnya dapat dirumuskan masukan (input), yakni sesuatu yang ingin dicapai sesuai tujuan. Masukan tersebut diproses sehingga menghasilkan keluaran (output). Hasil evaluasi terhadap luaran dijadikan dasar umpan balik (feedback) untuk melakukan perbaikan atau revisi, baik terhadap proses maupun terhadap input. Atas dasar inilah seluruh komponen sistem berhubungan dan berinteraksi sesuai alur pada gambar.

Kerangka pendekatan sistem ini dapat diterapkan dalam seluruh bidang studi pembelajaran dengan ruang lingkup yang sangat luas, baik pembelajaran tingkat makro maupun tingkat mikro. Berdasarkan uraian ini, pembelajaran yang merupakan suatu sistem mempunyai sejumlah komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan. Komponen sistem pembelajaran meliputi kondisi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan hasil pembelajaran senantiasa saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain.

1.9 Manfaat Pendekatan Sistem dalam Pembelajaran

Merencanakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan sistem memiliki beberapa manfaat, di antaranya, pertama, melalui pendekatan sistem, arah dan tujuan pembelajaran dapat direncanakan dengan jelas. Melalui tujuan itulah kita dapat menetapkan arah dan sasaran dengan pasti.

Perumusan tujuan merupakan salah satu karakteristik pendekatan sistem. Penentuan komponen-komponen pembelajaran pada dasarnya diarahkan untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, segala usaha baik guru maupun peserta didik diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pembelajaran yang tidak didasari tujuan yang jelas, proses tidak fokus, dalam arti pembelajaran akan menjadi tidak bermakna serta sulit menentukan efektivitas proses pembelajaran.

Kedua, pendekatan sistem menuntun guru pada kegiatan yang sistematis. Berpikir secara sistem adalah berpikir runtut, sehingga melalui langkah-langkah yang jelas dan pasti memungkinkan hasil yang diperoleh optimal. Melalui langkah yang sistemik, kita dituntun untuk melakukan proses pembelajaran setahap demi setahap dari seluruh rangkaian kegiatan, sehingga kemungkinan kegagalan dapat dihindari. Dengan demikian, pendekatan sistem juga dapat menghindari kegiatan-kegiatan yang tidak perlu dilakukan.

Ketiga, pendekatan sistem dapat merancang pembelajaran dengan mengoptimalkan segala potensi dan sumber daya yang tersedia. Sistem

dirancang agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Dengan demikian, berpikir sistem adalah berpikir bagaimana agar tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Demi ketercapaian tujuan pembelajaran dalam kerangka sistem, setiap guru berusaha memanfaatkan seluruh potensi yang relevan dan tersedia.

Keempat, pendekatan sistem dapat memberikan umpan balik. Melalui proses umpan balik dalam pendekatan sistem, dapat diketahui apakah tujuan itu telah berhasil dicapai atau belum. Hal ini sangat penting sebab mencapai tujuan merupakan tujuan utama dalam berpikir sistemik. Berdasarkan kegiatan umpan balik dapat diketahui tujuan yang kurang berhasil, komponen yang perlu diperbaiki, dan komponen yang perlu dipertahankan. Setiap komponen harus dilakukan penyesuaian atau hanya komponen tertentu saja, tingkat perbaikan setiap komponen seperti apa, dan sebagainya.

Bab 2

Hakikat Perencanaan Pembelajaran

2.1 Pengertian Perencanaan Pembelajaran

Dilihat dari terminologi, perencanaan pembelajaran terdiri atas dua kata, yakni kata perencanaan dan kata pembelajaran. “Perencanaan” berasal dari kata “rencana” yaitu pengambilan keputusan tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, proses suatu perencanaan harus dimulai dari penetapan tujuan yang akan dicapai melalui analisis kebutuhan serta dokumen yang lengkap, kemudian menetapkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Ketika kita merencanakan, maka pola pikir kita diarahkan bagaimana agar tujuan itu dapat dicapai secara efektif dan efisien. Ely (1979), mengatakan bahwa perencanaan itu pada dasarnya adalah suatu proses dan cara berpikir yang dapat membantu menciptakan hasil yang diharapkan. Pendapat ini menggambarkan, bahwa suatu perencanaan diawali dengan adanya target atau Ely mengistilahkan dengan kata “hasil” yang harus dicapai, selanjutnya berdasarkan penetapan target tersebut dipikirkan bagaimana cara mencapainya. Sejalan dengan pendapat di atas Kaufman (1972) memandang bahwa perencanaan adalah suatu proses untuk menetapkan “ke mana harus pergi” dan bagaimana untuk sampai ke “tempat” itu dengan cara yang paling efektif dan efisien. Menetapkan “ke mana harus pergi” mengandung pengertian sama dengan merumuskan tujuan dan sasaran yang akan dituju; sedangkan merumuskan “bagaimana agar sampai ke tempat itu” berarti menyusun langkah-langkah yang dianggap efektif dalam rangka pencapaian tujuan. Sebuah rencana adalah sebuah dokumen dari hasil kegiatan. Sejalan dengan pendapat di atas, juga Terry (1993) mengungkapkan bahwa perencanaan adalah sesuatu yang harus dilaksanakan oleh kelompok untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Dapat disimpulkan bahwa setiap perencanaan minimal memiliki empat unsur sebagai berikut.

1. Ada tujuan yang harus dicapai.
2. Ada strategi untuk mencapai tujuan
3. Sumber daya yang dapat mendukung
4. Implementasi setiap keputusan

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

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

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

Implementasi adalah pelaksanaan dari strategi dan penetapan sumber daya. Implementasi merupakan unsur penting dalam proses perencanaan. Untuk menilai efektivitas suatu perencanaan dapat dilihat dari implementasinya. Apakah arti sebuah keputusan yang telah diambil, tanpa diterapkan/diaplikasikan.

Perencanaan bukan harapan yang ada dalam angan-angan yang bersifat khayalan dan tersimpan dalam benak seseorang, akan tetapi harapan dan angan-angan serta langkah-langkah yang harus dilaksanakan untuk mencapainya dideskripsikan secara jelas dalam suatu dokumen tertulis, sehingga dokumen itu dapat dijadikan pedoman oleh setiap orang yang memerlukannya.

Perencanaan merupakan hasil proses berpikir yang mendalam; hasil dari proses pengkajian dan mungkin penyeleksian dari berbagai alternatif yang dianggap lebih memiliki nilai efektivitas dan efisien. Perencanaan adalah awal dari semua proses suatu pelaksanaan kegiatan yang bersifat rasional. Seorang perencana harus dapat memvisualisasikan arah dan tujuan yang harus dicapai serta bagaimana cara untuk mencapai tujuan tersebut

melalui pemanfaatan berbagai potensi yang ada agar proses pencapaian tujuan itu efektif dan efisien.

“Pembelajaran” dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar. Sebagai suatu proses kerja sama, pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada kegiatan guru atau kegiatan siswa, akan tetapi guru dan siswa secara bersama-sama berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan demikian, kesadaran dan kesepahaman guru dan siswa terhadap tujuan yang harus dicapai dalam proses pembelajaran merupakan syarat mutlak yang tidak bisa ditawar, sehingga dalam prosesnya, guru dan siswa mengarah pada tujuan yang sama.

Sering terjadi, dalam suatu peristiwa pembelajaran, antara pendidik dan peserta didik tidak berhubungan. Pendidik asyik menjelaskan materi pelajaran di depan kelas; sementara itu di bangku peserta didik juga asyik dengan kegiatannya sendiri, main gadget, melamun, mengobrol atau bahkan mengantuk. Peserta didik tidak peduli apa yang dikatakan pendidik; dan pendidik juga tidak ambil pusing dengan apa yang dikerjakan peserta didik. Bagi pendidik yang tipe ini, yang penting adalah materi pelajaran sudah tersampaikan, tidak peduli materi itu dipahami atau tidak. Apakah dalam peristiwa pembelajaran semacam ini telah terjadi proses pembelajaran? Dalam peristiwa semacam ini tidak terjadi proses pembelajaran, karena dua komponen penting dalam sistem pembelajaran tidak terjadi kerja sama. Dalam suatu proses pembelajaran dikatakan terjadi pembelajaran, ketika pendidik dan peserta didik secara sadar bersama-sama mengarah pada tujuan yang sama. Oleh karena itu, seharusnya pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran selalu memanfaatkan segala potensi yang dimiliki untuk keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran adalah terjemahan dari "*instruction*", yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran Psikologi Kognitif-Holistik, yang menempatkan siswa sebagai sumber dari kegiatan. Selain itu, istilah ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu melalui berbagai macam media seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio dan lain sebagainya, sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses pembelajaran, dari pendidik sebagai sumber belajar

menjadi pendidik sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Hal ini seperti yang diungkapkan Gagne (1992), yang menyatakan bahwa "instruction is a set of event that effect learners in such a way that learning is facilitated". Oleh karena itu menurut Gagne, mengajar atau "teaching" merupakan bagian dari pembelajaran (*instruction*), peran guru lebih ditekankan kepada bagaimana merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan peserta didik dalam memelajari sesuatu. Lebih lengkap Gagne menyatakan:

"Why do we speak of instruction rather than teaching? It is because we wish to describe all of the events that may have a direct effect on the learning of a human being, not just those set in motion by individual who is a teacher. Instruction may include events that are generated by a page of print, by a picture, by a television program, or by combination of physical objects, among other things. Of course, a teacher may play an essential role in the arrangement of any of these events (Gagne, 1992).

Setelah dibicarakan tentang pembelajaran, berikutnya adalah tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah perubahan perilaku peserta didik baik perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pengembangan perilaku dalam bidang kognitif secara sederhana adalah pengembangan kemampuan intelektual peserta didik, misalnya kemampuan penambahan wawasan dan penambahan informasi agar pengetahuan peserta didik lebih baik. Pengembangan perilaku dalam bidang afektif adalah pengembangan sikap peserta didik baik pengembangan sikap dalam arti sempit maupun dalam arti luas. Dalam arti sempit adalah sikap peserta didik terhadap bahan dan proses pembelajaran; sedangkan dalam arti luas adalah pengembangan sikap sesuai dengan norma-norma masyarakat. Pengembangan keterampilan adalah pengembangan kemampuan motorik baik motorik kasar maupun motorik halus. Motorik kasar adalah keterampilan menggunakan otot, misalnya keterampilan menggunakan alat-alat tertentu; sedangkan keterampilan motorik halus adalah keterampilan menggunakan potensi otak misalnya keterampilan memecahkan suatu persoalan. Oleh karena tujuan belajar itu berbeda-beda, sehingga membutuhkan desain perencanaan pembelajaran yang diferensiasi.

Dari kedua makna tentang konsep perencanaan dan konsep pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan hasil berpikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran, yakni perubahan perilaku serta rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai upaya pencapaian

tujuan dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada. Hasil akhir dan proses pengambilan keputusan tersebut adalah tersusunnya dokumen, selanjutnya dokumen tersebut dijadikan sebagai acuan dan pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Dari konsep tersebut, perencanaan pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut.

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

2.2 Pentingnya Perencanaan Pembelajaran

Seorang penjahit yang profesional, sebelum menjahit sebuah pakaian, terlebih dahulu ia akan merancang bentuk pakaian yang sesuai dengan tekstur dan jenis kain, selanjutnya akan menentukan berbagai bahan/alat yang dibutuhkan, menghitung biaya yang diperlukan termasuk menentukan siapa yang akan menjahitnya. Mengapa seorang penjahit perlu melakukan semua itu? Itulah pentingnya perencanaan. Melalui perencanaan yang matang ia dapat menentukan estimasi waktu yang dibutuhkan untuk pakaian tersebut sesuai dengan harapan, bahkan ia pun dapat memprediksi berapa waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikannya.

Demikian seorang pekerja profesional lainnya. Sebelum melakukan pekerjaan sesuai dengan keahliannya, ia akan melakukan perencanaan terlebih dahulu. Seorang pengacara profesional, sebelum menangani kasus hukumnya, terlebih dahulu yang bersangkutan akan mempelajari pasal-pasal yang terkait dengan kasus hukumnya. Seorang pelatih sepak bola, sebelum timnya melakukan pertandingan terlebih dahulu ia akan merancang terlebih dahulu, bagaimana agar timnya memenangkan pertandingan dengan mengkaji kekuatan tim lawannya. Inilah hakikat

perencanaan. Perencanaan disusun untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Bagi seorang profesional, merencanakan sesuai dengan tugas dan tanggung jawab profesinya merupakan tahapan yang tidak boleh ditinggalkan. Menurut Deshimer (1990) ada dua alasan perlunya perencanaan, pertama, hakikat manusia yang memiliki kemampuan dan pilihan untuk berkreasi sesuai dengan pandangannya. Seorang profesional dapat menentukan waktu dan cara bertindak yang dianggap sesuai; kedua, setiap manusia hidup dalam kelompok yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya sehingga selamanya membutuhkan koordinasi dalam melaksanakan berbagai aktivitas. Suatu pekerjaan akan berhasil ketika semua yang terlibat dapat bekerja sesuai dengan perannya masing-masing. Dua hal inilah yang dibutuhkan dalam perencanaan yang matang untuk mengerjakan sesuatu.

Bagaimana dengan pembelajaran? Apakah seorang pendidik perlu melakukan perencanaan? Kalau pendidik adalah pekerja profesional, tentu saja setiap pendidik yang akan melaksanakan pekerjaannya harus melakukan perencanaan. Mengapa perencanaan pembelajaran dibutuhkan? Hal ini disebabkan beberapa hal. Pertama, pembelajaran adalah proses yang bertujuan. Sesederhana apa pun proses pembelajaran yang dibangun oleh pendidik, proses tersebut diarahkan untuk mencapai suatu tujuan. Pendidik yang hanya melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan ceramah, tentu saja ceramahnya diarahkan untuk mencapai tujuan; demikian juga pendidik yang melakukan proses pembelajaran dengan menganalisis kasus, maka proses analisis kasus itu adalah proses yang bertujuan. Dengan demikian semakin kompleks tujuan yang harus dicapai, maka semakin kompleks proses pembelajaran, yang berarti akan semakin kompleks pula perencanaan yang harus disusun oleh pendidik.

Kedua, pembelajaran adalah proses kerja sama. Proses pembelajaran minimal melibatkan pendidik dan peserta didik. Dalam suatu proses pembelajaran pendidik tanpa peserta didik tidak akan memiliki makna. Sebaliknya, peserta didik tanpa pendidik dalam proses pembelajaran tidak mungkin berjalan efektif, apalagi peserta didik yang masih memerlukan bimbingan sepenuhnya dari pendidik, misalnya peserta didik pada tingkat pendidikan dasar, maka peran pendidik sangat diperlukan. Pendidik perlu merencanakan apa yang harus dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, di samping itu pendidik juga harus merencanakan apa yang sebaiknya diperankan oleh dirinya sebagai pengelola pembelajaran.

Ketiga, proses pembelajaran adalah proses yang kompleks. Pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi suatu proses pembentukan perilaku peserta didik. Peserta didik adalah organisme yang unik, yang sedang berkembang. Mereka memiliki minat dan bakat yang berbeda; mereka juga memiliki gaya belajar yang berbeda. Itulah sebabnya proses pembelajaran adalah proses yang kompleks, yang harus memperhitungkan berbagai kemungkinan yang akan terjadi. Kemungkinan-kemungkinan itulah yang selanjutnya memerlukan perencanaan yang matang dari setiap pendidik.

Keempat, proses pembelajaran akan efektif apabila memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana yang tersedia termasuk memanfaatkan berbagai sumber belajar. Salah satu kelemahan guru dewasa ini dalam pengelolaan pembelajaran adalah kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana yang tersedia. Dibandingkan dengan profesi lain, pendidik termasuk profesi yang sangat lambat dalam memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana khususnya dalam memanfaatkan berbagai hasil-hasil teknologi. Dewasa ini, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, begitu pesatnya kemajuan dan perkembangan hasil-hasil teknologi. Banyak sekali jenis-jenis hasil teknologi yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Untuk menyampaikan materi pelajaran misalnya, pendidik dapat memanfaatkan LCD, dengan bantuan program komputer. Untuk memberikan sumber belajar yang lebih beragam dan mutakhir, pendidik dapat memanfaatkan Internet dan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada di alam. Untuk itu diperlukan perencanaan yang matang untuk memanfaatkannya guna keperluan pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Memerhatikan beberapa hal di atas, maka perencanaan pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan tidak sederhana. Proses perencanaan memerlukan pemikiran yang matang, sehingga akan berfungsi sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.3 Manfaat dan Fungsi Perencanaan Pembelajaran

2.3.1 Manfaat Perencanaan

Terdapat beberapa manfaat yang dapat diambil dari penyusunan proses pembelajaran.

- a. Melalui proses perencanaan yang matang, dapat terhindar dari keberhasilan yang bersifat untung-untungan. Artinya, dengan perencanaan yang matang dan akurat, seberapa besar keberhasilan yang akan dapat dicapai dapat diprediksikan. Sebab

perencanaan disusun untuk memperoleh keberhasilan, sehingga kemungkinan-kemungkinan kegagalan dapat diantisipasi oleh setiap pendidik. Apa yang terjadi jika pendidik dalam proses pembelajaran tidak memahami dengan jelas tujuan yang akan dicapai, strategi yang dilakukan, media dan sumber belajar yang akan digunakan, tentu saja proses pembelajaran akan berlangsung seadanya, dan hasilnya pun tentu saja tidak akan optimal. Bandingkan dengan guru yang pengelolaan pembelajaran direncanakan dengan matang. Pendidik paham tujuan apa yang harus dicapai oleh peserta didik, strategi yang sesuai dengan tujuan, sumber yang digunakan jelas, tentu saja hasilnya akan lebih bagus dan optimal. Inilah makna bahwa salah satu manfaat perencanaan adalah terhindar dari hasil yang bersifat untung-untungan.

- b. Sebagai alat untuk memecahkan masalah. Seorang perencana yang baik dapat memprediksi kesulitan yang akan dihadapi oleh peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran. Dengan perencanaan yang matang pendidik dengan mudah mengantisipasi berbagai masalah yang mungkin timbul. Proses pembelajaran adalah proses yang kompleks dan sangat situasional. Berbagai kemungkinan bisa terjadi. Melalui perencanaan yang matang dengan mudah mengantisipasinya sebab berbagai kemungkinan sudah diantisipasi sebelumnya.
- c. Untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar secara tepat. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak sekali sumber-sumber belajar yang mengandung berbagai informasi, sehingga, peserta didik akan dihadapkan pada kesulitan memilih sumber belajar yang dianggap cocok dengan tujuan pembelajaran. Dalam rangka inilah perencanaan yang matang diperlukan. Melalui perencanaan, pendidik dapat menentukan sumber-sumber belajar yang dianggap tepat untuk mempelajari suatu bahan pembelajaran.
- d. Perencanaan dapat membuat pembelajaran berlangsung secara sistematis artinya, proses pembelajaran tidak akan berlangsung seadanya, akan tetapi akan berlangsung secara terarah dan terorganisasi. Pendidik dapat menggunakan waktu seefektif-efektifnya untuk keberhasilan proses pembelajaran. Karena, melalui perencanaan yang matang pendidik bekerja setahap demi setahap untuk menuju perubahan yang diinginkan sesuai dengan tujuan.

2.3.2 Fungsi Perencanaan

Perencanaan pembelajaran memiliki beberapa fungsi di antaranya seperti dijelaskan berikut ini.

1. Fungsi Kreatif

Pembelajaran dengan menggunakan perencanaan yang matang, dapat memberikan umpan balik yang dapat menggambarkan berbagai kelemahan yang terjadi. Melalui umpan balik itulah guru dapat meningkatkan dan memperbaiki program. Secara kreatif, pendidik memperbaiki berbagai kelemahan dan menemukan hal-hal baru.

2. Fungsi Inovatif

Suatu inovasi akan muncul jika pendidik memahami adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Kesenjangan itu hanya mungkin dapat ditangkap, jika pendidik memahami proses yang dilaksanakan secara sistematis. Proses pembelajaran yang sistematis itulah yang direncanakan dan terprogram secara utuh.

3. Fungsi Selektif

Suatu tujuan atau sasaran pembelajaran dapat dicapai dengan berbagai strategi. Pendidik dihadapkan dengan berbagai pilihan strategi tersebut. Melalui proses perencanaan pendidik dapat menyeleksi strategi yang dianggap lebih efektif dan efisien untuk dikembangkan. Tanpa suatu perencanaan tidak mungkin pendidik dapat menentukan pilihan yang tepat. Fungsi selektif ini juga berkaitan dengan pemilihan materi pelajaran yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui proses perencanaan pendidik dapat menentukan materi yang urgen dan/atau sesuai dan materi yang tidak urgen dan/atau sesuai.

4. Fungsi Komunikatif

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

5. Fungsi Prediktif

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

6. Fungsi Akurasi

Perencanaan yang matang dapat menghindari, terjadinya materi/ bahan pelajaran yang berlebihan yang menyebabkan waktu yang tersedia tidak sesuai dengan banyaknya bahan yang harus dipelajari peserta didik. Kalau hal ini terjadi berakibat, proses pembelajaran berjalan tidak normal, sebab kriteria keberhasilan diukur dari sejumlah materi pelajaran yang telah disampaikan pada peserta didik tidak peduli materi itu dipahami atau tidak. Melalui proses perencanaan pendidik dapat menakar setiap waktu yang diperlihatkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tertentu. Pendidik dapat menghitung jam pelajaran efektif, melalui program perencanaan.

7. Fungsi Pencapaian Tujuan

Mengajar bukanlah sekadar menyampaikan materi, akan tetapi membentuk manusia secara utuh. Manusia utuh bukan hanya berkembang dalam aspek intelektual, akan tetapi juga dalam sikap dan keterampilan. Dengan demikian pembelajaran memiliki dua sisi yang sama pentingnya, yakni sisi hasil belajar dan sisi proses belajar. Melalui perencanaan itulah kedua sisi pembelajaran dapat dilakukan secara seimbang.

8. Fungsi Kontrol

Mengontrol keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam suatu proses pembelajaran tertentu. Melalui perencanaan kita dapat menentukan sejauh mana materi pelajaran telah dapat diserap oleh peserta didik, materi yang sudah dan belum dipahami oleh peserta didik. Dalam hal inilah perencanaan berfungsi sebagai kontrol, yang selanjutnya dapat memberikan balikan kepada pendidik dalam mengembangkan program pembelajaran selanjutnya.

2.4 Kriteria Penyusunan Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dibuat bukan hanya sebagai pelengkap administrasi, namun disusun sebagai bagian integral dari proses pekerjaan

profesional, sehingga berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Penyusunan perencanaan pembelajaran merupakan suatu keharusan karena didorong oleh kebutuhan agar pelaksanaan pembelajaran terarah sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai.

Berikut beberapa nilai perencanaan yang dapat dijadikan sebagai kriteria penyusunan perencanaan.

a. Signifikansi

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

b. Relevan

Relevan artinya sesuai. Nilai relevansi dalam perencanaan adalah bahwa perencanaan yang disusun memiliki nilai kesesuaian baik internal maupun eksternal. Kesesuaian internal adalah perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, karena sumber utama perencanaan pembelajaran adalah kurikulum. Dari kurikulum itulah ditentukan tujuan yang harus mencapai, menentukan materi atau bahan pelajaran yang harus dipelajari peserta didik dan lain sebagainya. Kesesuaian eksternal mengandung makna, bahwa perencanaan pembelajaran yang disusun harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena perencanaan pembelajaran pada hakikatnya, disusun untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, hal-hal yang berhubungan dengan peserta didik seperti minat dan bakat peserta didik, gaya belajar peserta didik, kemampuan dasar peserta didik dan lain sebagainya, harus dijadikan pertimbangan pertama dilihat dari sudut kesesuaian eksternal.

c. Kepastian

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pendidik banyak alternatif yang dapat digunakan. Namun dari sekian banyak alternatif itu, hendaknya guru

menentukan alternatif yang sesuai dan dapat diimplementasikan. Nilai kepastian itu bermakna bahwa dalam perencanaan pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, tidak lagi memuat alternatif-alternatif yang bisa dipilih, akan tetapi berisi langkah-langkah pasti yang dapat dilakukan secara sistematis. Dengan kepastian itulah, terhindar dari persoalan-persoalan yang mungkin muncul secara tidak terduga.

d. Adaptabilitas

Perencanaan pembelajaran yang disusun hendaknya bersifat lentur atau tidak kaku. Misalnya, perencanaan pembelajaran ini dapat diimplementasikan jika memiliki syarat-syarat tertentu, manakala syarat tersebut tidak dipenuhi, maka perencanaan pembelajaran tidak dapat digunakan. Perencanaan pembelajaran yang demikian adalah perencanaan yang kaku, karena memerlukan persyaratan-persyaratan khusus. Sebaiknya perencanaan pembelajaran disusun untuk dapat diimplementasikan dalam berbagai keadaan dan berbagai kondisi. Dengan demikian perencanaan itu dapat digunakan oleh setiap orang yang akan menggunakannya.

e. Kesederhanaan

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

f. Prediktif

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

2.5 Langkah-Langkah Penyusunan Perencanaan Pembelajaran

Penyusunan perencanaan pembelajaran mengikuti langkah-langkah sebagai berikut.

2.5.1 Merumuskan Tujuan Khusus

Dalam merancang pembelajaran, tugas pertama pendidik adalah merumuskan tujuan pembelajaran khusus beserta materi pelajarannya.

Pendidik harus merancang tujuan khusus sebab tujuan yang bersifat umum dirumuskan oleh para pengembang kurikulum. Tugas pendidik adalah menerjemahkan tujuan umum pembelajaran menjadi tujuan yang spesifik. Tujuan yang spesifik itu dirumuskan sebagai indikator hasil belajar. Fungsi rumusan pembelajaran khusus adalah sebagai teknik untuk mencapai tujuan pembelajaran umum. Pencapaian tujuan-tujuan khusus dalam proses pembelajaran, merupakan indikator pencapaian tujuan umum.

Rumusan tujuan pembelajaran, harus mencakup 3 aspek penting yang diistilahkan oleh Bloom (1956) merupakan domain kognitif, afektif, dan domain psikomotorik.

a. Domain Kognitif

Domain kognitif adalah tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan aspek intelektual siswa, melalui penguasaan pengetahuan dan informasi. Penguasaan pengetahuan dan informasi seperti penguasaan mengenai data dan fakta, konsep, generalisasi dan prinsip merupakan materi pelajaran yang membantu bahkan merupakan hal yang penting untuk proses pembelajaran pada tahap yang lebih tinggi. Semakin kuat seseorang dalam menguasai pengetahuan dan informasi, maka semakin mudah orang tersebut dalam melaksanakan aktivitas belajar.

b. Sikap dan Apresiasi

Domain sikap (afektif) adalah domain yang berhubungan dengan penerimaan dan apresiasi seseorang terhadap suatu hal. Domain afektif bersentuhan dengan aspek psikologis yang sulit, untuk didefinisikan pada bentuk tingkah laku yang dapat diukur (spesifik). Hal ini disebabkan aspek sikap dan apresiasi berhubungan dengan perkembangan mental yang ada dalam diri seseorang, sehingga yang muncul dalam aspek perilaku belum tentu menggambarkan sikap seorang,

c. Keterampilan dan Penampilan

Domain keterampilan adalah domain yang menggambarkan kemampuan atau keterampilan (skill) seseorang yang dapat dilihat dari unjuk kerja atau *performance*. Keterampilan merupakan tujuan pembelajaran khusus yang berhubungan dengan kemampuan motorik (domain psikomotorik). Keterampilan bisa berupa keterampilan fisik dan keterampilan nonfisik. Keterampilan fisik adalah keterampilan seseorang untuk mengerjakan sesuatu dengan menggunakan otot; sedangkan keterampilan nonfisik

adalah keterampilan seseorang dalam menggunakan otak sebagai alat utama dalam mengerjakan dan memecahkan suatu persoalan.

2.5.2 Pengalaman Belajar

Langkah yang kedua dalam merencanakan pembelajaran adalah memilih pengalaman belajar yang harus dilakukan siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Belajar bukan hanya sekedar mencatat dan menghafal, akan tetapi proses berpengalaman. Oleh sebab itu, peserta didik harus dorong secara aktif melakukan kegiatan tertentu. Walaupun tujuan pembelajaran hanya sebatas memahami data atau fakta, akan tetapi sebaiknya hal itu tidak cukup hanya diberikan saja oleh pendidik, akan tetapi peserta didik didorong untuk mencari dan menemukan sendiri fakta tersebut, misalnya melalui wawancara, observasi, dan lain sebagainya. Adakalanya proses pembelajaran juga dilakukan dengan simulasi atau dramatisasi. Hal ini sangat penting karena tujuan yang hendak dicapai bukan hanya sekedar untuk mengingat, akan tetapi juga menghayati suatu peran tertentu, yang mengharapkan perkembangan mental dan emosi peserta didik. Pendidik memberi kesempatan pada siswa untuk menceritakan suatu gambar atau foto. Biarkan peserta didik untuk menginterpretasikan, mengkritisi, dan lain sebagainya. Melalui gambar atau foto pendidik dapat melatih kemampuan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berimajinasi yang dapat merangsang perkembangan mental dan kecerdasan peserta didik. Dalam kasus yang lain, pendidik juga bisa memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara kelompok. Aktivitas pembelajaran semacam ini sangat baik untuk memberikan pengalaman pada peserta didik agar mampu bersosialisasi atau mampu berhubungan sosial dengan orang lain. Hal ini juga sangat penting, sebab pada akhirnya peserta didik kembali ke masyarakat, membutuhkan kemampuan untuk hidup bersama dengan orang lain.

2.5.3 Kegiatan Pembelajaran

Langkah ketiga dalam menyusun perencanaan pembelajaran dengan pendekatan sistem adalah menentukan kegiatan pembelajaran. Menentukan kegiatan pembelajaran yang sesuai, pada dasarnya dapat merancang melalui pendekatan kelompok atau pendekatan individual. Pendekatan kelompok adalah pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan pendekatan klasikal, yakni pembelajaran yang setiap peserta didik belajar secara kelompok baik dalam kelompok besar ataupun kelompok kecil; sedangkan pembelajaran individual adalah pembelajaran yang peserta didik belajar secara mandiri melalui bahan belajar yang dirancang sedemikian rupa, sehingga peserta didik dapat belajar menurut kecepatan dan kemampuan masing-masing. Ketiga jenis tujuan

pembelajaran seperti tujuan kognitif, afektif dan psikomotorik, pada dasarnya dapat menggunakan pendekatan pembelajaran klasikal, pembelajaran melalui kelompok atau pembelajaran secara individual, hal ini sangat bergantung pada tujuan khusus yang ingin dicapai. Tentu pendekatan pembelajaran yang dilakukan memiliki konsekuensi terhadap tugas-tugas belajar yang harus dilakukan peserta didik untuk kelancaran proses kegiatan pembelajaran ada sejumlah faktor sebagai sumber yang dapat diperlukan oleh setiap pendidik, yakni seperti faktor selanjutnya.

2.5.4 Orang-Orang yang Terlibat

Perencanaan pembelajaran dengan pendekatan sistem juga bertanggung jawab dalam menentukan orang yang membantu dalam proses pembelajaran. Orang-orang yang terlibat dalam proses pembelajaran khususnya yang berperan sebagai sumber belajar meliputi instruktur atau guru, dan juga tenaga profesional.

Peran pendidik dalam proses pembelajaran adalah sebagai pengelola pembelajaran. Dalam pelaksanaan peran tersebut di antaranya pendidik berfungsi sebagai penyampai informasi. Agar pendidik dapat melaksanakan fungsi dan tugasnya secara baik, maka pendidik harus memiliki kemampuan untuk berbicara serta berkomunikasi, menggunakan media seperti LCD atau media lainnya. Kemampuan-kemampuan ini sangat diperlukan dalam memerankan sebagai penyampai informasi.

Peran yang lain sebagai pendidik adalah mengatur lingkungan belajar untuk memberikan pengalaman belajar yang memadai bagi setiap peserta didik. Kemampuan yang dimiliki pendidik untuk hal itu menggambarkan tingkat profesional dan keterampilan pendidik. Pendidik dituntut untuk dapat mendesain dan mengatur lingkungan agar peserta didik dapat belajar dengan penuh semangat sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing.

2.5.5 Bahan dan Alat

Penyeleksian bahan dan alat juga merupakan bagian dari sistem perencanaan pembelajaran. Penentuan bahan dan alat dapat mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut.

- a. Keberagaman kemampuan intelektual siswa.
- b. Jumlah dan keberagaman tujuan pembelajaran khusus yang harus dicapai peserta didik.
- c. Tipe-tipe media yang diproduksi dan digunakan secara khusus.
- d. Berbagai alternatif pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- e. Bahan dan alat yang dapat dimanfaatkan.
- f. Fasilitas fisik yang tersedia.

2.5.6 Fasilitas Fisik

Fasilitas fisik merupakan faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Fasilitas fisik meliputi ruang kelas, pusat media, laboratorium, atau ruang untuk kelas berukuran besar (*semacam aula*). Pendidik dan peserta didik akan bekerja sama, menggunakan bahan pelajaran, memanfaatkan alat, berdiskusi, dan lain sebagainya. Kesemuanya itu, hanya dapat digunakan melalui proses perencanaan yang matang melalui pengaturan secara profesional termasuk adanya sokongan finansial sesuai dengan kebutuhan.

2.5.7 Perencanaan Evaluasi dan Pengembangan

Prosedur evaluasi merupakan faktor penting dalam sebuah sistem perencanaan pembelajaran. Melalui evaluasi dapat dilihat keberhasilan pengelolaan pembelajaran dan keberhasilan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan evaluasi seluruh elemen telah tersedia dengan lengkap, maka dapat ditentukan tahap berikutnya. Evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik akan memberikan informasi hal-hal sebagai berikut.

- a. Kelemahan dalam perencanaan pembelajaran, yakni mengenai isi pelajaran, prosedur pembelajaran dan juga bahan-bahan pelajaran yang digunakan.
- b. Kekeliruan mendiagnosis peserta didik tentang kesiapan mengikuti pengalaman belajar.
- c. Kelengkapan tujuan pembelajaran khusus.
- d. Kelemahan-kelemahan instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Bab 3

Model Perencanaan Pembelajaran

3.1 Perencanaan Pengajaran Versi PBTE

Pengembangan program pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan sistemik. Pendekatan ini mempertimbangkan semua faktor dan komponen-komponen yang ada, sehingga pelaksanaan program berjalan secara efisien dan efektif. Berdasarkan pola pendekatan tersebut maka sistem pembelajaran dikembangkan melalui prosedur sebagai berikut.

a. Langkah Kesatu

Merumuskan asumsi-asumsi secara jelas, eksplisit, dan khusus. Asumsi-asumsi tersebut dirumuskan berdasarkan pada pokok-pokok pikiran yang bertalian dengan (a) keyakinan tentang masyarakat, pendidikan, jam belajar; (b) pandangan tentang peranan guru dalam system pembelajaran; (c) penjabaran ciri-ciri khusus dan berbagai hambatan yang mungkin terjadi dalam pelaksanaan program.

Semua asumsi-asumsi dirumuskan oleh sang desainer melalui serangkaian diskusi dengan berbagai pihak dipandang dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan program tersebut, dengan maksud agar diperoleh suatu program yang benar-benar aktual.

b. Langkah Kedua

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

1. Menerjemahkan pelajaran yang telah menjadi sejumlah kompetensi, yang tujuan tingkah lakunya harus diteliti kembali.
2. Pendekatan analisis tugas yang harus dikerjakan, lalu ditentukan

peranan-peranan yang diperlukan, selanjutnya ditentukan jenis-jenis kompetensi yang dituntut.

3. Pendekatan kebutuhan peserta didik di sekolah berdasarkan ambisi, nilai-nilai, dan perspektif para peserta didik.
4. Pendekatan kebutuhan masyarakat. Berdasarkan kebutuhan masyarakat, yang nyata selanjutnya disusun program sekolah dan program latihan yang perlu dilakukan.
5. Pendekatan teoretis yang disusun secara logis dan melalui pemikiran deduktif dalam kerangka ilmu tentang tingkah laku manusia.
6. Pendekatan *cluster* yang disusun berdasarkan program umum yang biasa berlaku berlangsung, misalnya dalam masyarakat atau dalam kehidupan sehari-hari.

c. Langkah Ketiga

Merumuskan tujuan-tujuan secara deskriptif. Kompetensi-kompetensi yang telah ditentukan selanjutnya dirumuskan lebih khusus, lebih eksplisit menjadi tujuan-tujuan yang dapat diamati, dapat diukur berdasarkan kriteria tertentu.

d. Langkah Keempat

Menentukan tingkat-tingkat kriteria dan jenis asesmen. Berdasarkan kriteria-kriteria tersebut dapat ditentukan tingkat keberhasilannya tentang sejauh mana sesuatu tujuan telah tercapai. *Kriteria-kriteria tersebut menjadi indikator dasar dalam jenis asesmen yang akan dilakukan.*

e. Langkah Kelima

Pengelompokan dan penyusunan tujuan-tujuan pelajaran berdasarkan urutan psikologis untuk mencapai maksud-maksud pembelajaran. Dalam hal ini perlu dipertimbangkan struktur isi pelajaran, lokasi, dan fasilitas yang diperlukan untuk melaksanakan macam-macam kegiatan dan kebutuhan-kebutuhan psikologis guru.

f. Langkah Keenam

Mendesain strategi instruksional. Penentuan strategi pembelajaran didasarkan pada kompetensi-kompetensi yang dikembangkan. Beberapa strategi dapat saja dirancang oleh pendidik, misalnya ceramah, modul, dan sebagainya.

g. Langkah Ketujuh

Mengorganisasi sistem pengelolaan kelas. Sistem pengelolaan yang ditentukan disesuaikan dengan berbagai alternatif kegiatan yang dilakukan, seperti pengajaran individual, *core* program pengajaran unit, dan sebagainya.

h. Langkah Kedelapan

Mencobakan program. Tujuannya adalah untuk mengetes efektivitas *strategi instruksional, kemantapan alat asesmen, efektivitas sistem* pengelolaan kelas, dan sebagainya.

i. Langkah Kesembilan

Menilai desain instruksional. Penilaian dilakukan terhadap aspek-aspek, *antara lain validitas tujuan, tingkat kriteria asesmen, strategi* instruksional, dan organisasi sistem pengelolaan.

j. Langkah Kesepuluh

Memperbaiki kembali program. Berdasarkan umpan balik yang diperoleh melalui penilaian yang telah dilakukan sebelumnya, maka jika perlu dilakukan beberapa perbaikan dan perubahan.

Jadi, kesepuluh langkah kerja ini merupakan suatu *flow chart* yang perlu ditempuh untuk memperoleh suatu desain instruksional yang diharapkan.

3.2 Perencanaan Pembelajaran Sistemik

Suatu model penggunaan pendekatan sistem dalam rangka mengembangkan *course design* sebagai berikut.

1. Identifikasi tugas-tugas

Kegiatan merancang suatu program harus dimulai dari identifikasi tugas-tugas yang menjadi tuntutan suatu pekerjaan. Karena itu perlu dibuat suatu *job description* secara cermat dan lengkap. Berdasarkan tuntutan pekerjaan itu, selanjutnya ditentukan peranan-peranan yang harus dilaksanakan sehubungan dengan *job* tersebut, yang menjadi titik tolak untuk menentukan tugas-tugas yang dikerjakan oleh lulusan.

2. Analisis tugas

Tugas-tugas yang telah ditetapkan secara dimensional dijabarkan menjadi seperangkat tugas yang lebih terinci. Setiap dimensi tugas dijabarkan

sedemikian rupa yang mencerminkan segala sesuatu yang harus dikerjakan oleh lulusan.

3. Penetapan kemampuan

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

4. Spesifikasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap

Hal-hal tersebut ditampilkan sebagai kriteria kognitif, afektif, dan *performance* (perbuatan). Setiap kemampuan yang perlu dimiliki. Dirinci menjadi pengetahuan apa, sikap-sikap apa, dan keterampilan-keterampilan apa yang perlu dimiliki oleh setiap lulusan.

5. Identifikasi kebutuhan pendidikan dan latihan

Langkah ini merupakan analisis kebutuhan pendidikan dan latihan, artinya jenis-jenis pendidikan dan atau latihan-latihan yang sewajarnya disediakan dalam rangka mengembangkan kemampuan-kemampuan yang telah ditetapkan, seperti kegiatan belajar teoritik dan praktek latihan lapangan.

6. Perumusan tujuan

Tujuan-tujuan program atau tujuan pendidikan ini baik tujuan umum dan tujuan khusus (indikator). Tujuan-tujuan yang dirumuskan harus koheren dengan kemampuan-kemampuan yang hendak dikembangkan.

7. Kriteria keberhasilan program

Kriteria ini sebagai indikator keberhasilan suatu program. Keberhasilan itu ditandai oleh ketercapaian tujuan-tujuan atau kemampuan yang diharapkan. Tujuan-tujuan program dianggap tercapai jika lulusan dapat menunjukkan kemampuan melaksanakan tugas yang telah ditentukan.

8. Organisasi sumber-sumber belajar

Langkah ini menekankan pada materi pelajaran yang akan disampaikan sehubungan dengan pencapaian tujuan kemampuan yang telah ditentukan. Komponen ini juga berisikan sumber materi dan objek masyarakat, yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi.

9. Pemilihan strategi pengajaran

Titik berat analisis pada langkah ini adalah penentuan strategi dan metode yang digunakan untuk mencapai tujuan kemampuan yang diharapkan. Perlu dirancang kegiatan-kegiatan pembelajaran dan dalam bentuk kegiatan tatap muka. Kegiatan berstruktur dan kegiatan mandiri serta kegiatan pengalaman lapangan yang relevan dengan bidang yang bersangkutan. Strategi pengajaran terpadu dapat menunjang keberhasilan program pengajaran ini di samping strategi pengajaran remedial.

10. Uji lapangan program

Uji coba program yang telah didesain dimaksudkan untuk melihat kemungkinan keterlaksanaannya. Melalui uji coba secara sistematis dapat dinilai hingga kemungkinan keberhasilan, jenis kesulitan yang pada gilirannya memberikan informasi balikan untuk perbaikan program.

11. Pengukuran realibilitas program

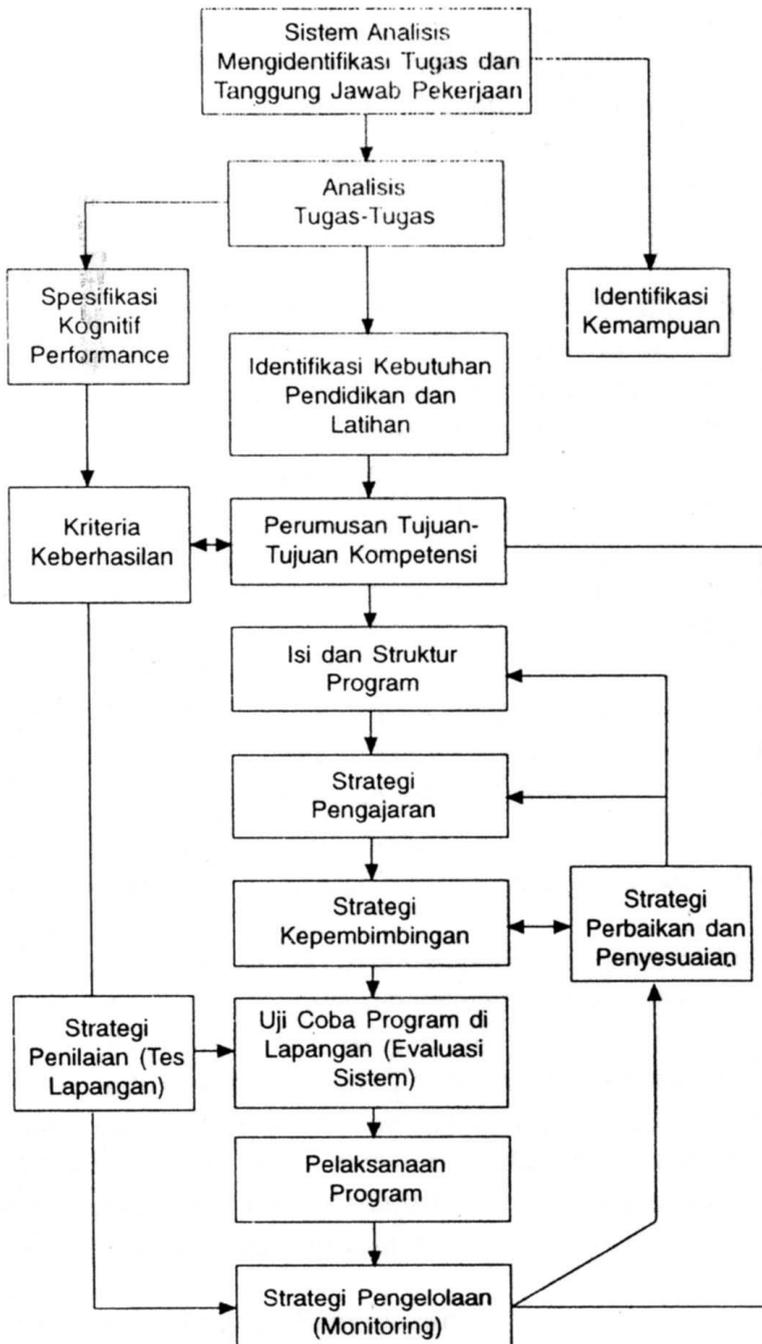
Pengukuran ini sejalan dengan pelaksanaan uji coba program di lapangan. Berdasarkan pengukuran itu dapat dicek sejauh mana efektivitas program, validitas dan reliabilitas alat ukur, dan efektivitas sistem pembelajaran. Informasi pengukuran dapat dijadikan umpan balik untuk perbaikan dan penyesuaian program.

12. Perbaikan dan penyesuaian program

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

13. Pelaksanaan program

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



Gambar 3.1 Flow Chart Sistem Desain Pengajaran

14. Monitoring program

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

3.3 Perencanaan Pengajaran Model Davis

Teknik merancang sistem belajar berlangsung dalam tahap-tahap sebagai berikut.

- a. Menetapkan status sistem pembelajaran.
- b. Merumuskan tujuan-tujuan pengajaran.
- c. Merencanakan dan melaksanakan evaluasi.
- d. Mendeskripsikan dan mengkaji tugas.
- e. Melaksanakan prinsip-prinsip belajar.

Kelima tahapan sistem ini mesti dilakukan sedemikian rupa dan semuanya bagaikan komponen-komponen sistem yang terpadu secara menyeluruh.

3.3.1 Penetapan Status Sistem Pembelajaran

Sebenarnya semua usaha perancangan suatu sistem senantiasa dimulai dari menetapkan kedudukan sistem pengajaran yang ada sekarang, baik *input*, *output*, maupun operasinya. Kemudian dilakukan perancangan kembali atau membuat desain baru.

Tahap ini dimulai dengan memikirkan bahan pelajaran apa yang telah diberikan. Untuk itu perlu koordinasi antara semua pendidik yang berada dan bertanggung jawab dalam daerah pelajaran tersebut, dan dengan sendirinya membutuhkan waktu dan usaha tertentu. Usaha perancangan suatu desain pelajaran banyak hal yang harus dipertanyakan lebih dahulu, misalnya berapa banyak peserta didik yang mempelajarinya, bagaimana latar belakangnya, dalam hal apa mereka berbeda dan dalam hal apa mereka memiliki kesamaan, berapa banyak hal yang harus diajarkan, apa kekuatan dan kelemahan pelajaran tersebut, bagaimana pelaksanaan pelajaran yang telah ada itu, dan masalah-masalah apa yang sedang dihadapi. Perlu ditentukan terlebih dahulu kedudukannya, dan pertanyaan-pertanyaan tersebut perlu mendapat jawaban sebelum, desain pelajaran mulai dikembangkan. Selain dari itu, perlu diadakan survei terlebih dahulu tentang tenaga, fasilitas, peralatan, dan sumber-sumber yang diperlukan. Semua lingkungan yang penting untuk

melaksanakan suatu program pembelajaran harus dideskripsikan secara teliti dan terinci. Jika perancang sistem pembelajaran hendak menetapkan kedudukan sistem yang telah ada sekarang, maka perlu menjawab beberapa pertanyaan berikut.

1. Karakteristik-karakteristik yang terdapat dalam sistem pembelajaran yang harus dikerjakan. Tujuannya dan alat atau cara-cara apa yang dipergunakan untuk mencapai tujuan-tujuan itu.
2. Sumber-sumber yang akan digunakan, misalnya ruang, media, buku-buku, berkala, peralatan, dan lain-lain. Apa batas-batasnya dan hambatan-hambatan apa yang ada?
3. Siapa peserta didiknya? Keterampilan-keterampilan dan harapan-harapan apa serta kebutuhan-kebutuhan belajar apa yang dimiliki atau yang dirasakan? Dan berapa jumlah peserta didik yang ada itu?
4. Apa yang sebaiknya diperbuat untuk memberikan kontribusi pembelajaran dalam usaha mencapai tujuan-tujuan itu dan untuk membantu peserta didik belajar?

Hal-hal yang diminta oleh pertanyaan-pertanyaan di atas perlu dipelajari dan dikenali terlebih dahulu oleh setiap perancang sistem pengajaran (pendidik), dengan alasan sebagai berikut.

1. Jika pendidik telah mengenali kedudukan sistem yang ada maka akan menggunakan sumber-sumber yang telah ada sebagaimana mestinya.
2. Jika pendidik telah memiliki data tentang para peserta didik, maka dia dapat membantu peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhannya, kemampuan peserta didik belajar dan sesuai dengan apa yang mereka ingin pelajari.
3. Pendidik sendiri akan menyadari kemampuan-kemampuan yang dia miliki, dan akan berusaha menggunakan segenap kemampuannya itu, atau akan berusaha mengembangkan kemampuannya sendiri lebih lanjut, lebih mempersiapkan diri guna membantu para peserta didik yang menjadi tanggung jawabnya.

3.3.2 Perumusan Tujuan Pembelajaran

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

Pemilihan dan perumusan tujuan pada hakikatnya adalah suatu proses membuat keputusan. Berdasarkan informasi tentang yang ingin diketahui oleh peserta didik, apa yang dibutuhkan, bahan pembelajaran yang ingin diajarkan, dan berbagai informasi penting lainnya, maka pendidik menetapkan perangkat tujuan yang hendak dicapai para siswa. Jadi, tujuan mengajar sebenarnya adalah tujuan belajar.

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

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

Sudah menjadi keharusan dalam setiap sistem pembelajaran perlu ditentukan prosedur penilaian, dengan maksud menilai hingga mana kemajuan belajar para peserta didik dalam usaha mencapai tujuan yang telah ditentukan. Penilaian yang penting bagi peserta didik dan bagi pendidik. Bagi peserta didik, penilaian berfungsi sebagai upaya meneliti kemajuan belajar, bagi guru merupakan umpan balik untuk menentukan hingga mana terjadi dampak sistem pengajaran yang telah dikembangkannya terhadap perubahan perilaku peserta didik. Di balik itu, program yang telah dikembangkan itu membutuhkan pula balikan, yang pada gilirannya menjadi bahan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan sistem.

Perumusan tujuan merupakan tahap yang paling penting dalam sistem pembelajaran dengan alasan sebagai berikut.

1. Umumnya desain pembelajaran (*course design*) didasarkan pada tujuan-tujuan. Isi pelajaran dan prosedur pembelajaran dipilih untuk membantu peserta didik dalam upaya mencapai tujuan.
2. Tujuan memainkan peranan kritis dalam evaluasi pembelajaran. Tujuan-tujuan itu menjadi dasar bagi evaluasi dan merupakan kriteria utama dalam mempertimbangkan prestasi belajar peserta didik dan keberhasilan pendidik.
3. Kemungkinan terjadinya salah kaprah atau ketercampuran dapat dihindari sedemikian rupa, karena tujuan-tujuan tadi sebagai

media komunikasi dan memberikan alat yang sama bagi semua pendidik.

4. Tujuan menjadi pedoman bagi peserta didik yang mengarahkan kegiatan pembelajaran dan untuk menilai kemajuan belajar yang telah mereka lakukan sebelumnya.

3.3.3 Perencanaan dan Pelaksanaan Evaluasi

Berdasarkan asumsi, bahwa setiap pendidik merumuskan perangkat tujuan mengajar yang berarti akan memberikan pembelajaran. Jika pendidik telah merumuskan tujuan belajar bagi peserta didiknya, maka sesungguhnya pendidik telah mengetahui hal-hal yang perlu dikerjakan/diperbuat oleh peserta didiknya. Karena itu, setiap perumusan tujuan senantiasa harus disertai dengan perencanaan evaluasi pembelajaran. Untuk jelasnya, perlu direnungkan beberapa pertanyaan berikut ini.

1. Bagaimana pendidik mengetahui bahwa para peserta didik telah mencapai tujuan-tujuan belajarnya?
2. Bagaimana pendidik dapat menerangkan bahwa dirinya telah melakukan tugas dengan baik dalam menciptakan kondisi belajar bagi para peserta didiknya?
3. Bagaimana pendidik mengetahui bahwa prosedur kerja yang ditempuh baik atau masih kurang memadai?
4. Bagaimana pendidik mengetahui, bahwa prosedur mengajar yang dilakukan selama ini perlu diperbaiki, dan dalam hal apa perlu mendapat perhatian?

Semua pertanyaan tersebut berkenaan dengan pertanyaan evaluasi pembelajaran. Meskipun, evaluasi merupakan tahap akhir dari suatu proses pembelajaran, namun masalah ini perlu dirancang sebelumnya. Dua alasan yang mendukung pendapat ini, yakni *pertama*, rencana evaluasi secara langsung mengembangkan tujuan-tujuan pembelajaran; *kedua*, rencana evaluasi merupakan alat untuk mengecek apakah tujuan-tujuan telah dirumuskan secara jelas dan tepat.

Rencana program evaluasi harus dilakukan dengan berhati-hati dan teliti, karena (a) dengan program evaluasi, pendidik dan peserta didik dapat menemukan bukti apakah telah terjadi proses pembelajaran. Tanpa program evaluasi sulit untuk membuktikan bahwa telah terjadi perubahan pada diri peserta didik; (b) jika pendidik tidak dapat menunjukkan, bahwa telah terjadi kegiatan pembelajaran, maka sulit ditentukan apa yang perlu diperbaiki. Evaluasi itu penting, baik bagi pendidik maupun bagi peserta didik, karena berkaitan dengan masalah kualitas pembelajaran yang ditandai oleh keberhasilan belajar para peserta didiknya.

3.3.4 Pendeskripsian dan Pengkajian Tugas

Deskripsi tugas (*task description*) dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan (1) cara-cara apa yang paling efisien dan efektif yang sebaiknya dilakukan oleh seorang ahli atau perancang sistem agar peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran? (2) langkah-langkah apa yang dikerjakan dalam melaksanakan suatu tugas?

Kedua pertanyaan ini menggambarkan, bahwa suatu deskripsi tugas dimaksudkan untuk mengidentifikasi langkah-langkah yang ditempuh oleh seorang ahli bila dia melakukan suatu tugas. Tugas-tugas dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yakni tugas-tugas tindakan (*task action*) dan tugas-tugas kognitif (*cognitive task*). Yang dimaksud dengan tugas tindakan adalah seperangkat langkah yang dirumuskan secara jelas dan dapat diamati serta dapat dirinci menjadi beberapa subtugas, misalnya langkah-langkah mengemudikan sebuah kendaraan (mobil atau pesawat terbang). Yang dimaksud dengan tugas-tugas kognitif adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan secara mental yang umumnya tidak dapat diamati, misalnya memutuskan, menilai, membedakan, dan sebagainya kendatipun langkahnya dapat disusun secara berurutan, tetapi berbeda dengan unsur kreativitas. Unsur itu dapat dilakukan, tetapi tak mungkin mengerjakan langkah-langkahnya dalam bentuk dan urutan yang sistemik dan logis.

Suatu deskripsi tugas atau seperangkat tujuan selanjutnya dianalisis menjadi jenis-jenis pembelajaran yang perlu dilakukan. Suatu tugas dianalisis menjadi sejumlah kegiatan pembelajaran. Untuk melakukan suatu tugas yang telah dideskripsikan, diperlukan pengetahuan dan keterampilan-keterampilan tertentu, yang dikembangkan dalam analisis tugas. Hal-hal itu harus diajarkan kepada para peserta didik. Jenis-jenis pembelajaran demikian perlu sekali dianalisis. Jenis-jenis pembelajaran tertentu membutuhkan prosedur pembelajaran tertentu pula, antara tujuan, deskripsi tugas, dan analisis tugas saling berinteraksi satu sama lain.

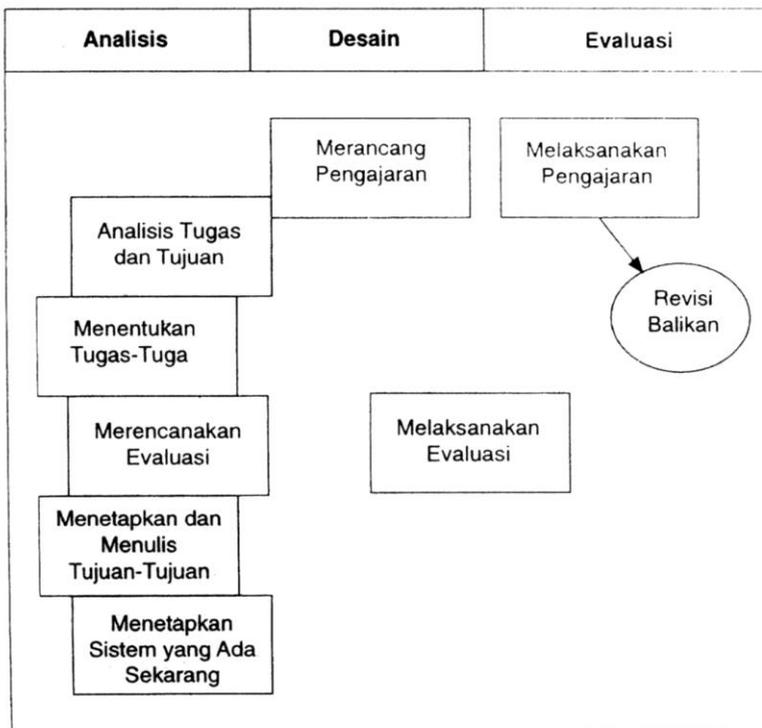
3.3.5 Pelaksanaan Prinsip-Prinsip Belajar

Di dalam merancang sistem pembelajaran, pendidik perlu menjawab sejumlah pertanyaan berikut ini.

1. Bagaimana cara menyusun kondisi-kondisi yang memungkinkan para peserta didik belajar?
2. Keterampilan-keterampilan apa yang terlibat dalam perilaku untuk melaksanakan tugas, dan bagaimana keterampilan-keterampilan itu sebaiknya dipelajari?

3. Konsep-konsep apa yang terlibat dalam melakukan tugas untuk mencapai tujuan, dan bagaimana konsep-konsep itu sebaiknya dipelajari?
4. Prinsip-prinsip apa yang dilibatkan dalam melakukan tugas-tugas untuk mencapai tujuan, dan bagaimana prinsip-prinsip itu sebaiknya dipelajari?
5. Apa ada prinsip-prinsip umum belajar yang dapat dilaksanakan?
6. Bagaimana cara seseorang melaksanakan prinsip-prinsip itu?
7. Bagaimana guru menyusun kondisi-kondisi agar siswa termotivasi belajar?

Dengan memelajari prinsip-prinsip belajar maka pendidik dapat membantu para peserta didik belajar, dengan jalan menyediakan kondisi-kondisi yang diperlukan melalui pembelajaran yang diberikannya. Prinsip-prinsip belajar sebenarnya merupakan seperangkat kriteria yang digunakan untuk memilih prosedur pembelajaran yang efektif, dan juga dapat digunakan untuk memecahkan berbagai masalah metode pembelajaran.



Gambar 3.2 Garis Waktu Proses Merancang Sistem Pengajaran

3.3.6 Asumsi-Asumsi yang Mendasari Desain Sistem Pengajaran

Dalam mendesain pembelajaran, pendidik perlu berpijak pada asumsi-asumsi dasar yang menjadi pangkal tolak pelaksanaan pembelajaran yang efektif. Beberapa asumsi dasar itu, hendaknya dihayati oleh para perancang, khususnya pendidik yang akan dan sedang merancang sistem pengajaran. Asumsi-asumsi yang dimaksud sebagai berikut.

1. Pendidik adalah seseorang yang dapat menyajikan informasi dengan baik.
2. Pendidik adalah seseorang yang menata kondisi-kondisi lingkungan supaya peserta didik mau belajar.
3. Pendidik harus menata kondisi-kondisi agar peserta didik senantiasa mencari saran atau nasihat dari pendidik.
4. Pembelajaran adalah suatu sifat yang diwariskan atau bersifat bawaan.
5. Keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan oleh pendidik diperoleh karena belajar.
6. Pembelajaran menuntut usaha dan perencanaan.
7. Mengajar secara relatif adalah tugas yang mudah.
8. Perencanaan yang baik adalah perencanaan yang disusun secara luas.
9. Perencanaan disusun seminimal-minimalnya dan tidak bersifat fleksibel.
10. Hanya ada satu cara yang paling tepat dalam mengajar.
11. Tidak ada satu-satunya cara yang paling baik dalam mengajar, akan tetapi prinsip-prinsip dan teknik-teknik akan terlaksana dengan tepat sesuai dengan kondisi-kondisi khusus.
12. Hanya prinsip-prinsip dan teknik-teknik yang mutakhir yang bermakna dalam merancang sistem pembelajaran.
13. Prinsip-prinsip dan teknik-teknik yang disarankan bukan karena lama atau baru, melainkan karena efektif.
14. Begitu suatu rencana pembelajaran dibuat dengan pendekatan riil, maka berarti tugas membuat rencana bagi seorang pendidik dianggap telah selesai, karena telah mencakup hal-hal yang akan dikerjakan dalam jangka tahunan berikutnya.
15. Suatu rencana pembelajaran yang disusun berdasarkan pendekatan ini bersifat adaptif dalam arti dapat senantiasa diadakan penyesuaian-penyesuaian.
16. Pendidik dapat melakukan usaha-usaha perbaikan.
17. Begitu pendidik telah mempelajari masalah-masalah pembelajaran, berarti mereka telah siap pakai untuk menerima tanggung jawabnya sebagai pendidik, karena mereka telah

mempelajari semua yang diperlukan.

18. Peserta didik yang belajar harus dinilai.
19. Peserta didik yang belajar terlalu kompleks untuk dinilai.
20. Pembelajaran harus dinilai.

3.4 Mendesain Pembelajaran Menurut Dick and Carrey

Sebagai seorang tenaga pendidik, aktivitas kegiatannya tidak dapat dilepaskan dengan proses pembelajaran. Sementara proses pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis, yang tiap komponennya sangat menentukan keberhasilan belajar anak didik. Sebagai suatu sistem, proses belajar itu saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang ingin dicapainya (Munandir, 1987).

Menurut Mudoffir (1990), sistem dapat diartikan sebagai suatu kesatuan unsur-unsur yang saling berintegrasi dan berinteraksi secara fungsional yang memproses masukan menjadi keluaran. Adapun ciri-cirinya adalah (a) ada tujuan yang ingin dicapai, (b) ada fungsi-fungsi untuk mencapai tujuan, (c) ada komponen yang melaksanakan fungsi-fungsi tersebut, (d) ada interaksi antarkomponen, (e) ada penggabungan yang menimbulkan jalinan keterpaduan, (f) ada proses transformasi, (g) ada proses balikan untuk perbaikan, dan (h) ada daerah batasan dan lingkungan. Lebih jauh, Suparnian (1991) memberikan makna terhadap sistem yang berarti benda, peristiwa, kejadian atau cara yang terorganisasi yang terdiri atas bagian-bagian yang lebih kecil dan seluruh bagian secara bersama-sama berfungsi untuk mencapai tujuan tertentu.

Demikian pula halnya sistem pengajaran pada mata pelajaran tertentu, di mana tujuan sistem adalah untuk menimbulkan belajar (*learning*) yang komponen-komponen belajarnya, yakni anak didik (siswa), pendidik, instruktur, guru, materi pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran.

Agar proses pembelajaran mata pelajaran tertentu dapat terlaksana dengan baik, salah satu yang perlu dibenahi adalah perbaikan kualitas tenaga pengajarnya. Dengan perbaikan ini, para pendidik paling tidak dapat mengorganisasi pembelajaran dengan plan menggunakan teori-teori belajar serta desain pembelajaran yang dapat menimbulkan minat dan memotivasi anak didik (siswa) dalam belajar.

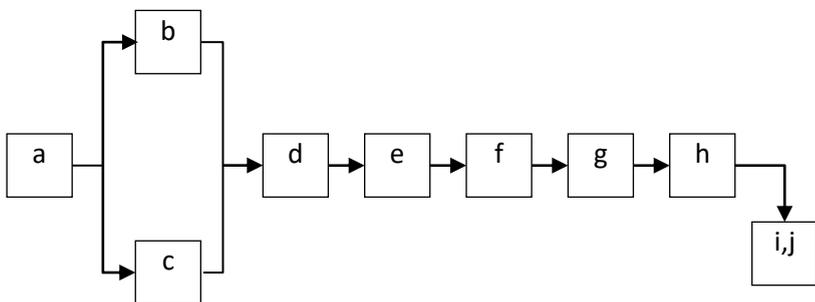
3.4.1 Desain Pembelajaran Menurut Dick and Carrey

Berbagai desain model dapat dikembangkan dalam mengorganisasi pembelajaran. Satu di antara model itu adalah model Dick and Carrey (1985) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran;

- b. melaksanakan analisis pembelajaran;
- c. mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik peserta didik;
- d. merumuskan tujuan performansi:
- e. mengembangkan butir-butir tes acuan patokan;
- f. mengembangkan strategi pembelajaran,
- g. mengembangkan dan memilih material pembelajaran;
- h. mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif;
- i. merevisi bahan pembelajaran:
- j. mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

Visualisasi langkah di atas, dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Model Dick and Carrey

Tidak ada suatu model rancangan pembelajaran yang dapat memberikan resep yang paling ampuh untuk mengembangkan suatu program pembelajaran, karena itu untuk menentukan model rancangan dalam mengembangkan suatu program pembelajaran bergantung pada pertimbangan si perancang tersebut terhadap model yang akan digunakannya atau dipilihnya. Dari sekian banyak model untuk mengembangkan program pembelajaran yang telah dikenal, misalnya model Kemp (1977), model Dick and Carrey (1985), model Briggs (1977), model Gagne, dkk. (1988), model IDI (1971), model Degeng (1990), dan masih banyak lagi model lain yang pada dasarnya mempunyai ciri-ciri yang sama. Perbedaan hanya terletak pada bagian-bagian tertentu, yang dimodifikasi oleh penyusun model tersebut sesuai dengan keperluan si penyusun model. Demikian juga halnya dengan desain pembelajaran mata pelajaran tertentu, di mana model desain yang digunakan misalnya model Dick and Carrey, tentu perancang desainnya memiliki alasan tersendiri. Secara umum penggunaan Desain Pengajaran menurut Dick and Carrey adalah sebagai berikut.

1. Model Dick and Carrey terdiri atas 10 langkah di mana setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya, sehingga bagi perancang pemula sangat cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain yang lain.
2. Kesepuluh langkah pada model Dick and Carrey menunjukkan hubungan yang sangat jelas, dan tidak terputus antara langkah yang satu dengan langkah yang lainnya. Dengan kata lain, sistem yang terdapat pada Dick and Carrey sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya.
3. Langkah awal pada model Dick and Carrey adalah mengidentifikasi tujuan pengajaran. Langkah ini sangat sesuai dengan kurikulum perguruan tinggi maupun sekolah menengah dan sekolah dasar, khususnya mata pelajaran tertentu yang tujuan pengajaran pada kurikulum agar dapat melahirkan suatu rancangan pembelajaran.

Penggunaan model Dick and Carrey dalam pengembangan suatu mata pelajaran dimaksudkan agar (1) pada awal proses pembelajaran anak didik atau siswa dapat mengetahui dan mampu melakukan hal-hal yang berkaitan dengan materi pada akhir pengajaran, (2) adanya pertautan antara tiap komponen khususnya antara strategi pengajaran dan hasil pengajaran yang dikehendaki, (3) menerapkan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam melakukan perencanaan desain pembelajaran. Dari 10 langkah model Dick and Carrey, ada delapan kotak yang berhubungan dan suatu garis utama yang memperlihatkan balikan dari kotak terakhir ke kotak yang terdahulu. Kotak-kotak itu mengacu ke perangkat-perangkat prosedur dan teknik yang dipakai untuk merancang, memproduksi, menilai, dan merevisi pembelajaran. Berikut penjelasan langkah demi langkah yang telah ditetapkan oleh Dick and Carrey.

3.4.1.1 Mengidentifikasi Tujuan Umum Pembelajaran

Sebagaimana kita ketahui bahwa sasaran akhir dari suatu program pembelajaran adalah tercapainya tujuan umum pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, setiap perancang harus mempertimbangkan secara mendalam tentang rumusan tujuan umum pembelajaran yang akan ditentukannya. Mempertimbangkan secara mendalam artinya, untuk merumuskan tujuan umum pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik bidang studi, karakteristik siswa, dan kondisi lapangan.

Dick and Carrey (1985) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk menentukan apa yang dapat dilakukan oleh anak didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Rumusan tujuan umum pembelajaran menurut Dick and Carrey (1985) harus jelas dan dapat diukur, berbentuk tingkah laku. Pandangan lain seperti (Hamzah, 1993; Miarso, 1984)

mengemukakan rumusan pembelajaran yang baik adalah (a) menggunakan istilah yang operasional, (b) berbentuk hasil belajar, (c) berbentuk tingkah laku, (d) jelas hanya mengukur satu tingkah laku. Pendapat lain dikemukakan Mudhofir (1990) rumusan tujuan pembelajaran yang baik (a) formulasi dalam bentuk yang operasional, (b) bentuk produk belajar, (c) dalam tingkah laku si belajar, (d) jelas tingkah laku yang ingin dicapai, (e) hanya mengandung satu tujuan belajar, (f) tingkat keluasaan yang sesuai, (g) rumusan kondisi pembelajaran jelas dan cantumkan standar tingkah laku yang dapat diterima. Adapun (Degeng, 1989; Hamzah, 1993) mengemukakan ada tiga komponen utama dari suatu rumusan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku, kondisi, dan derajat kriteria keberhasilan. Instruksional Development Institute (IDI) menambahkan satu komponen yang perlu lagi dispesifikasi dalam rumusan tujuan, yaitu sasaran (*audience*). Selanjutnya komponen-komponen ini oleh Degeng (1989), Hamzah (1993) untuk lebih mudah mengingatnya disebut dengan bantuan mnemonik ABCD (*Audience, Behavioral, Conditions, dan Degree*).

3.4.1.2 Melakukan Analisis Pembelajaran

Analisis pembelajaran dalam keseluruhan desain pembelajaran merupakan perilaku prasyarat, sebagai perilaku yang menurut urutan gerak fisik berlangsung lebih dahulu. Perilaku yang menurut proses psikologis muncul lebih dahulu atau secara kronologis terjadi lebih awal, sehingga analisis ini merupakan acuan dasar dalam melanjutkan langkah-langkah desain berikutnya.

Dick and Carrey (1985) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran yang telah diidentifikasi perlu dianalisis untuk mengenali keterampilan-keterampilan bawahan (*subordinate skills*) yang mengharuskan peserta didik belajar menguasainya dan langkah-langkah prosedural bawahan yang ada harus diikuti peserta didik untuk dapat belajar tertentu.

Gagne, Briggs, dan Wager (1988), tujuan analisis pembelajaran untuk menemukan keterampilan-keterampilan yang akan dijangkau oleh tujuan pembelajaran, serta memungkinkan untuk membuat keputusan yang diperlukan dalam urutan mengajar. Adapun Suparman (1991), analisis instruksional adalah proses menjabarkan perilaku umum menjadi perilaku khusus yang tersusun secara logik dan sistematis. Dengan melakukan analisis pembelajaran, tergambar susunan perilaku khusus yang paling awal sampai yang paling akhir.

Untuk menemukan keterampilan-keterampilan bawahan yang bersumber dari tujuan pembelajaran, digunakan pendekatan hierarki. Mengapa harus menggunakan pendekatan hierarki, karena peserta didik dituntut harus

mampu memecahkan masalah atau melakukan kegiatan informasi yang tidak dijumpai sebelumnya, seperti mengklasifikasi dengan ciri-cirinya, menerapkan dalil atau prinsip untuk memecahkan masalah.

Cara yang digunakan untuk mengidentifikasi *subordinate skills* dengan cara memilih keterampilan bawahan yang berhubungan langsung dengan ranah tujuan pembelajaran. Biasanya untuk mata kuliah atau mata pelajaran tertentu keseluruhan tujuan merupakan keterampilan intelektual. Teknik analisis keterampilan bawahannya menggunakan pendekatan hierarki, yaitu dengan memilih apa yang harus diketahui dan dilakukan oleh peserta didik, sehingga dengan usaha pembelajaran sedikit mungkin untuk dipelajari atau dikuasai melalui belajar.

3.4.1.3 Mengidentifikasi Tingkah Laku Masukan dan Karakteristik Peserta Didik

Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik peserta didik sangat perlu dilakukan untuk mengetahui kualitas perseorangan untuk dapat dijadikan sebagai petunjuk dalam memrediksikan strategi pengelolaan pembelajaran. Aspek-aspek yang diungkap dalam kegiatan ini bisa berupa bakat, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir, minat, atau kemampuan awal. Untuk mengungkap kemampuan awal peserta didik dapat dilakukan dengan pemberian tes dari tingkat bawah atau tes yang berkaitan dengan materi ajar sesuai panduan kurikulum. Adapun minat, motivasi, kemampuan berpikir, gaya belajar, dan lain-lainnya dapat dilakukan dengan bantuan tes baku yang telah dirancang para ahli. Misalnya tes gaya belajar bisa menggunakan tes yang dibuat oleh Keffe (1992), tes berpikir formal bisa menggunakan tes menurut Piaget (1978) yang sudah pernah dilakukan di Amerika Serikat.

3.4.1.4 Merumuskan Tujuan Performansi

Dick dan Carrey (1985) menyatakan bahwa tujuan performansi terdiri atas:

1. tujuan harus menguraikan apa yang akan dapat dikerjakan, atau diperbuat oleh peserta didik;
2. menyebutkan tujuan, memberikan kondisi atau keadaan yang menjadi syarat, yang hadir pada waktu anak didik berbuat;
3. menyebutkan kriteria yang digunakan untuk menilai unjuk perbuatan anak didik yang dimaksudkan pada tujuan.

Gagne, Briggs, dan Mager menjelaskan bahwa fungsi performansi objektif adalah

1. menyediakan suatu sarana dalam kaitannya dengan pembelajaran untuk mencapai tujuan;

2. menyediakan suatu sarana berdasarkan suatu kondisi belajar yang sesuai;
3. memberikan arah dalam mengembangkan pengukuran atau penilaian;
4. membantu peserta didik dalam usaha belajarnya.

3.4.1.5 Mengembangkan Butir-Butir Tes Acuan Patokan

Tes acuan patokan terdiri atas soal-soal yang secara langsung mengukur istilah patokan yang dideskripsikan dalam suatu perangkat tujuan khusus. Istilah patokan (*criterion*) dipergunakan karena soal-soal tes merupakan rambu-rambu untuk menentukan kelayakan penampilan peserta didik dalam tujuan, keberhasilan siswa dalam tes ini menentukan apakah siswa telah mencapai tujuan khusus yang telah ditentukan atau belum. tes acuan patokan (*criterion-referenced test*) disebut juga tes acuan tujuan (*objective-referenced test*).

Bagi seorang perancang pembelajaran harus mengembangkan butir tes acuan patokan, karena hasil tes pengukuran tersebut berguna untuk:

1. mendiagnosis dan menempatkannya dalam kurikulum;
2. mengecek hasil belajar dan menemukan kesalahan pengertian, sehingga dapat diberikan pembelajaran remedial sebelum pembelajaran dilanjutkan;
3. menjadi dokumen kemajuan belajar.

Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, Dick and Carrey (1985), merekomendasikan 4 (empat) macam tes acuan patokan, yaitu (1) *Test entry behaviors* merupakan tes acuan patokan untuk mengukur keterampilan sebagaimana adanya pada permulaan pembelajaran, (2) *Prates* merupakan tes acuan patokan yang berguna bagi keperluan tujuan yang telah dirancang sehingga diketahui sejauh mana pengetahuan anak didik terhadap semua keterampilan yang berada di atas batas, yakni keterampilan prasyarat. Maksud dari prates ini bukanlah untuk menentukan nilai akhir (perolehan belajar) tetapi lebih mengenal profit anak didik berkenaan analisis pembelajaran.

Tes sisipan merupakan tes acuan patokan yang melayani dua fungsi penting, yaitu (1) mengetes setelah satu atau dua tujuan pembelajaran diajarkan, sebelum pascates, (2) untuk mengetes kemajuan anak didik, sehingga dapat dilakukan perbaikan (*remedial*) yang dibutuhkan sebelum pascates yang lebih formal. Pascates atau postes; merupakan tes acuan patokan yang mencakup seluruh tujuan pembelajaran yang mencerminkan tingkat perolehan belajar, sehingga dengan demikian dapat diidentifikasi bagian-bagian dari tujuan pembelajaran yang belum tercapai.

3.4.1.6 Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Komponen umum suatu perangkat material pembelajaran dan mengembangkan materi secara prosedural haruslah berdasarkan karakteristik peserta didik. Karena material pembelajaran yang dikembangkan, pada akhirnya dimaksudkan untuk membantu peserta didik agar memperoleh kemudahan dalam belajar. Selain itu, untuk penentuan strategi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran juga harus melihat karakteristik bahan pembelajaran. Selanjutnya Dick and Carrey (1985), mengemukakan bahwa dalam merencanakan dalam satu unit pembelajaran ada tiga tahap, yaitu (1) mengurutkan dan merumpungkan tujuan ke dalam pembelajaran; (2) merencanakan prapembelajaran, pengetesan, dan kegiatan tindak lanjut; (3) menyusun alokasi waktu berdasarkan strategi pembelajaran. Dengan mengurutkan tujuan ke dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran dapat lebih bermakna bagi peserta didik. Komponen strategi pembelajaran terdiri atas: (a) kegiatan prapembelajaran, (b) penyajian informasi, (c) peran serta peserta didik, (d) pengetesan, dan (e) kegiatan tindak lanjut.

a. Kegiatan Prapembelajaran

Kegiatan prapembelajaran dianggap penting karena dapat memotivasi peserta didik untuk memelajari materi yang akan dipelajari. Di samping dapat memotivasi juga peserta didik juga berfungsi untuk mendapatkan petunjuk-petunjuk yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga pada akhir pembelajaran peserta didik mampu menguasainya.

b. Penyajian Informasi

Penyajian informasi ini perlu karena dengan adanya penyajian informasi, peserta didik akan memahami seberapa jauh material pembelajaran yang harus dipelajari, disajikan sesuai dengan urutannya, keterlibatan mereka dalam setiap urutan pembelajaran.

c. Peran Serta Peserta Didik

Peran serta peserta didik sangat penting karena merekalah yang belajar. Peserta didik harus diberi kesempatan berlatih (terlibat) dalam setiap langkah pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran (tanya jawab, diskusi, mengerjakan suatu masalah, dan sebagainya) baik secara individu maupun kelompok. Pekerjaan peserta didik setelah diberi komentar atau penilaian oleh pendidik dikembalikan sebagai umpan balik untuk peserta didik terhadap apa yang telah dikerjakan. Peserta didik semakin terlibat pada setiap kegiatan pembelajaran, diharapkan semakin baik perolehan hasil belajarnya.

1. Pengetesan

Untuk keperluan pengetesan ada empat macam tes acuan patokan yang dapat digunakan, yaitu: (1) tes tingkah laku masukan; (2) prates; (3) tes sisipan; dan (4) pascates. Untuk pengetesan keempat macam tes acuan patokan tersebut perlu dilakukan, karena sesuai dengan fungsinya akan memberikan umpan balik bagi pendidik untuk memperbaiki, merevisi, baik material pembelajaran, strategi, maupun strategi pengetesan.

2. Kegiatan Tindak Lanjut

Kegiatan tindak lanjut harus dilakukan karena untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran atau untuk melihat penguasaan materi oleh peserta didik. Jika penguasaan di bawah 80%, peserta didik diberikan remedial dan tugas, kemudian diuji kembali sampai dinyatakan lulus. Peserta didik yang sudah lulus, sementara yang lainnya belum, maka kepada mereka diberikan bahan pengayaan (*remedial*).

3.4.1.7 Mengembangkan dan Memilih Material Pembelajaran

Dick and Carrey (1985) menyarankan ada tiga pola yang dapat diikuti oleh pendidik untuk merancang atau menyampaikan pembelajaran. Tiga pola tersebut sebagai berikut.

- a. Pengajar merancang bahan pembelajaran individual, semua tahap pembelajaran dimasukkan ke dalam bahan, kecuali prates dan pascates.
- b. Pendidik memilih dan mengubah bahan yang ada agar sesuai dengan strategi pembelajaran. Peran pendidik akan bertambah dalam menyampaikan pembelajaran. Beberapa bahan mungkin saja disampaikan tanpa bantuan pendidik, jika tidak ada, pendidik harus memberi penjelasan.
- c. Pendidik tidak memakai bahan, tetapi menyampaikan semua pembelajaran menurut strategi pembelajarannya yang telah disusunnya. Pendidik menggunakan strategi pembelajarannya sebagai pedoman termasuk latihan dan kegiatan kelompok.

Kebaikan dari strategi ini adalah pendidik dapat dengan segera memperbaiki dan memperbarui pembelajaran bila terjadi perubahan isi. Adapun kerugiannya adalah sebagian besar waktu tersita untuk menyampaikan informasi, sehingga sedikit sekali waktu untuk membantu peserta didik.

Untuk keperluan program pengembangan mata pelajaran atau mata kuliah, misalnya mata kuliah perencanaan pembelajaran, khususnya untuk material pembelajarannya dipilih dari beberapa buku yang sesuai dengan keperluan pembelajaran. Mengapa hal ini dilakukan. karena kurangnya literatur pendukung baik yang terdapat di perpustakaan maupun di pasaran yang sesuai dengan keperluan pembelajaran mata kuliah tersebut.

3.4.1.8 Mendesain dan Melaksanakan Evaluasi Formatif

Evaluasi Formatif perlu dilakukan karena evaluasi ini adalah salah satu langkah dalam mengembangkan desain pembelajaran yang berfungsi untuk mengumpulkan data untuk memperbaiki pembelajaran. Dengan kata lain karena melalui evaluasi formatif akan ditemukan berbagai kekurangan yang terdapat pada kegiatan pembelajaran. sehingga kekurangan-kekurangan tersebut dapat diperbaiki. Menurut Dick and Carrey (1985), ada tiga fase pokok penilaian formatif, yaitu (1) Fase perorangan atau fase klinis. Pada fase ini perancang bekerja dengan peserta didik secara perseorangan untuk memperoleh data guna menyempurnakan bahan pembelajaran. Data yang dimaksud biasanya kesalahan-kesalahan. (2) Fase kelompok kecil, yaitu sekelompok siswa yang terdiri atas delapan sampai sepuluh orang yang merupakan wakil cerminan populasi sasaran mempelajari bahan secara mandiri, dan kemudian diuji untuk memperoleh data yang diperlukan. (3) Fase uji lapangan. Boleh diikuti oleh banyak siswa; sering 30 orang sudah mencukupi. Tekanan dalam uji coba lapangan ini adalah pada pengujian prosedur yang diperlukan untuk memberlakukan pembelajaran itu dalam suatu keadaan yang sangat nyata. Mengapa dilakukan evaluasi kelompok kecil? Hal ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dibuat, dan untuk mengetahui masalah-masalah yang dihadapi anak didik jika menggunakan bahan tersebut. Mengapa uji coba di lapangan perlu dilaksanakan? Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah perubahan-perubahan yang telah dibuat dari hasil penilaian perseorangan dan penilaian kelompok kecil telah efektif jika digunakan dalam keperluan pembelajaran.

3.4.1.9 Merevisi Bahan Pembelajaran

Mengapa merevisi bahan pembelajaran perlu dilakukan? Untuk menyempurnakan bahan pembelajaran sehingga lebih menarik, efektif bila digunakan dalam keperluan pembelajaran, sehingga memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk dapat merevisi pembelajaran, dilakukan sesuai data yang diperoleh dari evaluasi formatif, yaitu penilaian perseorangan, penilaian kelompok kecil, dan hasil akhir uji coba lapangan. Dick and Carrey (1985) mengemukakan ada dua

revisi yang perlu dipertimbangkan, yaitu (1) revisi terhadap isi atau substansi bahan pembelajaran agar lebih cermat sebagai alat belajar, (2) revisi terhadap cara-cara yang dipakai dalam menggunakan bahan pembelajaran. Untuk keperluan bahan pembelajaran ada empat macam keterangan pokok yang menjadi sumber dalam melakukan revisi, yaitu (1) ciri anak didik dan tingkah laku masukan; (2) tanggapan langsung terhadap pembelajaran termasuk tes sisipan; (3) hasil pembelajaran pascates; (4) jawaban terhadap kuesioner.

3.4.1.10 Mendesain dan Melaksanakan Evaluasi Sumatif

Penilaian sumatif perlu dilakukan karena melalui penilaian sumatif dapat ditetapkan atau diberikan nilai apakah suatu desain pembelajaran, sudah efektif dan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian sumatif diarahkan pada keberhasilan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, yang diperlihatkan oleh unjuk kerja peserta didik. Apabila semua tujuan sudah dapat dicapai, efektivitas pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran tertentu dianggap berhasil dengan baik. Demikian pula jika keberhasilan siswa dicapai dalam rentang waktu yang relatif pendek, maka dari segi efisiensi pembelajaran dapat dicapai. Jika dengan rancangan pembelajaran ini, dengan memberlakukan strategi yang dipilih, aktivitas belajar peserta didik meningkat, maka dari segi keberhasilan pada daya tarik pengajaran dapat dicapai. Dapatkah hal ini kita lakukan, semuanya terpulang kepada guru yang merencanakan pembelajaran.

3.5 Model IDI

Pengembangan Instruksional model Instructional Development Institute (IDI) ini sebagaimana model yang lain, menerapkan prinsip pendekatan sistem, yang mempunyai tiga tahapan besar, yaitu Perumusan (*define*), pengembangan (*develop*) dan evaluasi (*evaluate*). Selanjutnya setiap tahapan dibagi lagi ke dalam tiga fungsi atau langkah. Tahap pertama *Perumusan* atau *Pembatasan*, perencana dihadapkan pada usaha menentukan kebutuhan, prioritas, dan penentuan problem. Pengkajian karakteristik peserta didik, kondisi yang relevan, dan pengelolaan yang berhadapan dengan tindakan, tanggung jawab, dan penyesuaian waktu.

Pada tahap kedua, yaitu *pengembangan*, perencana dihadapkan pada usaha atau tindakan penentuan tujuan instruksional umum dan tujuan instruksional khusus (disebut juga *enabling objectives (EO)*). Kemudian penentuan metode atau strategi yang digunakan, media yang akan dimanfaatkan, dan materi pembelajaran dan materi tes.

Pada tahapan ketiga, yaitu tahap *penilaian* dilakukan sebagai suatu usaha atau tindakan untuk melakukan uji coba program instruksional setelah

program itu disusun. Uji coba itu dapat dilakukan kepada beberapa sampel murid, setelah itu, dilakukan analisis tentang tujuan, metode, evaluasi, dan teknik yang digunakan. Pada langkah selanjutnya, setelah analisis, tentu dilakukan perbaikan, menentukan keputusan, dan tindak lanjut.

3.6 Model KEMP

Model instruksional yang dikembangkan oleh Kemp (1977) yang biasanya disebut dengan *Model Rancangan Instruksional* terdiri atas delapan langkah, yaitu:

1. Menentukan Tujuan Instruksional Umum (TIU), yaitu tujuan kurikulum yang hendak dicapai.
2. Membuat analisis tentang karakteristik siswa, gunanya untuk mengetahui latar belakang pendidikan, sosial budaya, minat, dan lain-lain yang akan dimanfaatkan untuk menentukan langkah-langkah yang akan diambil.
3. Menentukan Tujuan Instruksional Khusus (TIK), yaitu tujuan yang spesifik, operasional., dan terukur yang sekarang dengan istilah indikator
4. Menentukan Materi pembelajaran yang sesuai dengan TIK (indicator).
5. Menetapkan bahan uji mula (pre-test), yakni bahan uji untuk mengetahui prasyarat belajar yang dituntut, dan mengetahui hal-hal yang telah dikuasai siswa agar tidak terjadi perulangan yang tidak perlu.
6. Menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan instruksional khusus. Strategi tersebut harus diupayakan agar efektif dan efisien.
7. Mengkoordinasikan sarana penunjang yang diperlukan, meliputi biaya, fasilitas, peralatan, waktu, dan tenaga.
8. Mengadakan evaluasi, yakni berupa kegiatan mengontrol dan mengkaji keberhasilan program secara menyeluruh.

3.7 Model PPSI

Pengembangan desain instruksional di Indonesia, antara lain penggunaan PPSI di sekolah menengah, mempunyai latar belakang mengadakan pembaharuan pendidikan untuk menanggulangi masalah pokok pendidikan yaitu; pemerataan, mutu, efisiensi, dan relevansi. Salah satu usaha peningkatan mutu pendidikan adalah dengan pembaharuan kurikulum dan persiapan yang baik dalam menjalankan kurikulum tersebut, yang kesemuanya itu diarahkan kepada penciptaan kemudahan belajar bagi

anak didik dan membuat program pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif.

Pada perguruan tinggi dikembangkan desain instruksional yang secara garis besar menggunakan model IDI, yang secara operasional menghasilkan suatu bentuk *Satuan Acara Perkuliahan (SAP)* sedangkan di sekolah menengah dan sekolah dasar dikembangkan suatu pola desain instruksional yang telah disederhanakan, yaitu PPSI, dengan produknya berupa *satuan Pelajaran (SP)*.

PPSI digunakan sebagai prosedur penyampaian kurikulum menjadi program pembelajaran yang siap digunakan di dalam kelas. Tujuannya secara lebih khusus adalah untuk meningkatkan mutu mengajar pendidik serta mutu belajar peserta didik, yang akhirnya dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Konsep pembaharuan pembelajaran yang dipersyaratkan oleh PPSI adalah berupa pembaharuan pembelajaran antara lain sebagai berikut.

1. Terumusnya tujuan pembelajaran yang jelas dan operasional, yang bukan saja diketahui oleh guru, tetapi juga diketahui oleh peserta didik.
2. PPSI menuntut penyusunan program pembelajaran yang lebih kecil dari program semester, tetapi merupakan kesatuan program atau paket pembelajaran yang dinamakan *Satuan Pelajaran (SP)*. Masing-masing SP itu lengkap mulai dari tujuan sampai dengan alat evaluasinya. Dengan demikian kemampuan peserta didik dan keterandalan program dapat dinilai dalam satuan yang lebih kecil untuk digunakan sebagai bahan umpan balik penyusunan program berikut atau untuk bahan penyuntingan program yang bersangkutan. Dengan demikian penilaian kemajuan belajar peserta didik tidak hanya pada setiap semester, tetapi dilakukan sepanjang waktu.
3. PPSI menuntut penyusunan proses pembelajaran yang sistematis dan terarah untuk pencapaian tujuan pengajaran yang telah dirumuskan, sehingga dapat diharapkan adanya efisiensi dan efektivitas dalam pelaksanaannya.

Semua konsep berpikir ini tercermin dalam langkah-langkah pokok PPSI yang berlandaskan kepada suatu pendekatan sistem.

Langkah-langkah Pokok PPSI

PPSI yang menggunakan pendekatan sistem menganggap pembelajaran sebagai suatu sistem, yang berorientasi kepada tujuan. Langkah-langkah dalam mendesain pembelajaran berdasarkan PPSI, yaitu (a) Perumusan

TIK, (b) penyusunan alat evaluasi, (c) penentuan kegiatan pembelajaran dan materi pembelajaran, (c) perencanaan program kegiatan, dan (d) pelaksanaan program.

Kelima langkah ini harus ditempuh secara berurutan; dan masing-masing sating terkait dan tentu-menentukan. Bila TIK disusun dengan serampangan akan mengacaukan langkah penyusunan alat evaluasi, dan akan menyulitkan pula dalam memilih materi dan kegiatan pembelajaran. Setelah langkah-langkah ini diikuti, sampailah pada kegiatan penyusunan *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)* sebagai produk dari langkah-langkah PPSI itu. *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran* pada dasarnya merupakan kegiatan yang harus dilakukan sebelum langkah kelima (pelaksanaan program) dilakukan. Hal itu disebabkan RPP ini merupakan penerangan dan panduan pelaksanaan pembelajaran.

Bab 4

Rancangan Pengajaran Bahasa

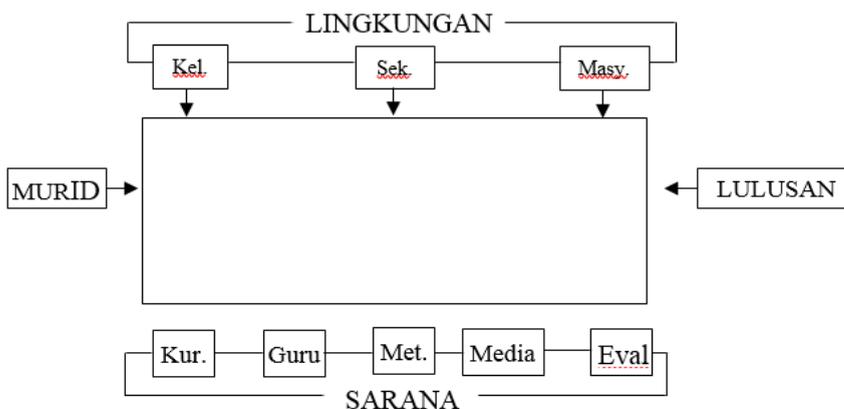
4.1 Pengajaran Bahasa sebagai Suatu Sistem

Pengajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu sistem yang berada dalam sistem yang lebih besar, yakni sistem pendidikan nasional. Kalau ia dapat dipandang sebagai suatu sistem maka prinsip yang terkandung dalam pengertian sistem itu berlaku sepenuhnya pada sistem pengajaran bahasa Indonesia.

Di dalam kita melaksanakan pengajaran bahasa tentu saja kita berhadapan dengan berbagai komponen yang ambil bagian dalam pelaksanaan pengajaran, antara lain adanya guru, adanya tujuan yang hendak dicapai, adanya kegiatan dalam pencapaian tujuan tersebut, adanya murid sebagai masukan yang akan diproses, adanya kurikulum, adanya sarana, dan lain-lain. Semua komponen itu saling menentukan. Semuanya memperlihatkan peranan yang hampir serupa; satu sama lainnya bertindak secara bersama-sama dalam upaya mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pengajaran bahasa sebagai suatu sistem itu dapat digambarkan sebagai berikut.

Pengajaran bahasa sebagai suatu sistem tidaklah sesederhana yang digambarkan di atas. Sistem itu amat rumit, amat kompleks. Setiap komponen memperlihatkan sifat atau ciri yang khas dan memperlihatkan hubungan yang khas pula dalam sistem itu. Murid, sebagai masukan merupakan individu yang unik, memiliki perilaku sendiri-sendiri, memiliki kemampuan berbahasa yang berbeda-beda, karena lingkungan rumah tangga yang berbeda, minat yang berbeda, sekolah asal yang berbeda, kemampuan menangkap yang berbeda-beda pula, dan seterusnya. Hubungan murid dengan guru juga berbeda-beda, ditambah lagi dengan kepelikan guru sebagai pribadi dan anggota masyarakat. Demikian pula

hubungan murid sesama murid, hubungan murid dengan sarana, dengan metode belajar-mengajar. Semuanya merupakan jaringan yang rumit.



Gambar 4.1 Komponen Sistem Pengajaran Bahasa

Amatlah penting setiap guru dalam merancang pengajaran dan dalam pelaksanaan pengajaran menyadari kepelikan itu, sehingga membuatnya berhati-hati dan selalu mempertimbangkan berbagai komponen dalam melakukan segala macam tindakan dan kebijaksanaan pengajaran. Bila ia berkeinginan mengembangkan atau mengadakan pembaharuan, maka ia tidak mungkin melakukan pembaharuan hanya pada satu komponen saja, tetapi ia harus memperhatikan komponen-komponen lain.

4.2 Ilmu Bahasa dan Ilmu Pengajaran Bahasa

Perkembangan ilmu bahasa selalu memberi pengaruh terhadap pengajaran bahasa. Pendekatan yang digunakan dalam pengajaran bahasa banyak dipengaruhi oleh studi tentang bahasa. Bahkan sebaliknya ilmu pengajaran bahasa pun memberikan sumbangan pula terhadap studi bahasa. Sehingga dewasa ini perkembangan ilmu bahasa mengarah kepada studi yang sifatnya interdisipliner. Dan bila kita hendak merancang pengajaran bahasa dengan baik, kita tidak dapat mengenyampingkan hasil studi tentang bahasa, tetapi kita harus memanfaatkan hasil studi itu untuk memperoleh rancangan dan hasil pengajaran yang baik.

Di samping memahami dan memanfaatkan hasil studi bahasa, seorang perancang dan pelaksana pengajaran bahasa mesti pula memahami kebijaksanaan bahasa nasional, yaitu kebijaksanaan nasional yang mencakup perencanaan, pengarahannya, dan ketentuan-ketentuan yang digunakan sebagai dasar bagi pengelolaan dan pengolahan keseluruhan masalah bahasa dan sastra (termasuk pengajarannya), baik sebagai sarana

komunikasi maupun sebagai sarana kebudayaan, yang terdapat di Indonesia. Oleh sebab itu, kebijaksanaan atau perencanaan pengajaran bahasa merupakan bagian integral dari kebijakan nasional, yang tidak terpisahkan pula dengan masalah nasional lainnya, misalnya masalah politik, masalah ketahanan nasional, dan masalah kebanggaan nasional.

Perkembangan ilmu bahasa atau linguistik telah melahirkan bermacam-macam cabang ilmu bahasa misalnya *anthropological linguistics*, *applied linguistics*, *sociolinguistics*, *psycholinguistics*, *Communication sciences*, *phonetics*, dan lain-lain.

Dalam hubungan dengan studi bahasa ini terdapat studi bahasa yang semata-mata menitikberatkan pada studi tentang struktur bahasa sebagai kode; ada pula yang mengaitkan studi bahasa dalam hubungannya dengan perkembangan individu dan masyarakat; ada pula yang menitikberatkan studi terhadap bahasa sebagai bagian mutlak dari kebudayaan manusia; dan ada pula yang menelaah bahasa sebagai gejala sosial.

Studi bahasa yang memperhatikan struktur bahasa sebagai kode melahirkan linguistik yang kemudian dikenal sebagai linguistik umum, yang menitikberatkan pengasahan bahasa dalam hubungan dengan perkembangan individu melahirkan psikologi bahasa atau psikolinguistik, yang mempersoalkan bahasa sebagai bagian dari kebudayaan manusia melahirkan antropologi bahasa atau antropolinguistik atau etnolinguistik, sedangkan yang menitikberatkan telaahan bahasa sebagai gejala sosial melahirkan sosiologi bahasa atau sosiolinguistik. Linguistik ini telah diakui sebagai disiplin ilmu yang mandiri setaraf dengan ilmu-ilmu pengetahuan yang lain. Sedangkan psikolinguistik, antropolinguistik, dan sosiolinguistik termasuk subdisiplin linguistik dan merupakan studi yang sifatnya interdisipliner.

Tentu kita berharap bahwa perkembangan ilmu bahasa yang pesat itu akan berpangkal tolak dari dan menuju ke arah pendapat yang sama atau hampir sama tentang rancangan dan pelaksanaan pengajaran bahasa. Namun dalam kenyataannya tidak demikian halnya. Pendapat-pendapat tentang tujuan, pendekatan, dan metode pengajaran bahasa tetap berbeda-beda; Perbedaan itu tentu berpangkal dari pandangan yang bertentangan tekanan atau aksentuasi pengajaran akan aspek pengajaran bahasa. Mungkin ahli yang satu ingin menekankan pengajaran bahasa pada segi strukturnya, yang lain kepada segi nilai bahasa sebagai sarana komunikasi, dan yang lain menitikberatkan pada segi psikologi pengajaran, dan seterusnya.

Metode pengajaran bahasa sekarang ini berkembang pula dengan pesat, sehingga dijumpai berbagai macam metode dengan segala kelemahan dan

kekuatan masing-masing. Tidak hanya dari segi metode tetapi juga menyangkut segi media pengajaran.

Aneka ragam metode pengajaran bahasa yang muncul tentulah disebabkan oleh berbagai pandangan dan pendekatan tentang pengajaran bahasa itu sendiri. Namun yang jelas adalah ilmu pengajaran bahasa tidak dapat berdiri sendiri tanpa dukungan ilmu yang lain terutama dukungan ilmu jiwa, ilmu jiwa belajar, didaktik, dan ilmu komunikasi.

Betapapun, perkembangan metode pengajaran bahasa itu berkembang pesat dan beragam, namun kita harus menyadari bahwa metode yang baik itu tentulah metode yang disusun atas dasar pendapat atau pandangan ilmiah dan dijabarkan atau dilukiskan dengan baik dan sistematis. Ia harus bertolak dari pandangan yang jelas dan tepat tentang hakikat bahasa yang diajarkan, sesuai dengan kedudukan dan fungsi bahasa tersebut, dan sesuai pula dengan prinsip-prinsip ilmu jiwa belajar, serta memperhatikan psikolinguistik dan sosiolinguistik.

4.3 Perkembangan Bahasa Indonesia dan Pengaruhnya terhadap Rancangan Pengajaran Bahasa

Bahasa Indonesia yang kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari merupakan bahasa yang sedang tumbuh dan sedang berbenah diri untuk mencapai suatu bentuk yang lebih sempurna agar dapat menjalankan fungsinya sebagai alat komunikasi formal, sebagai alat untuk menampung perkembangan dan kemajuan ilmu dan teknologi. Dalam proses perkembangannya telah terjadi suatu perubahan besar dalam tata kata, tata istilah, tata kalimat. Perubahan itu merupakan sesuatu yang wajar, perubahan dan perkembangan yang mengarah pada proses pendewasaannya sebagai bahasa modern. Perubahan itu menurut Sutan Takdir Alisyahbana (1969) disebabkan oleh dua faktor utama, yakni pengaruh langsung bahasa-bahasa Eropa dan pembaharuan pola berpikir bangsa Indonesia itu sendiri sebagai jawaban terhadap tantangan kehidupan kebudayaan modern.

Kenyataan yang tidak dapat dibantah dalam kaitannya dengan perkembangan baru dalam kehidupan bahasa Indonesia adalah, bahwa perkembangan yang terjadi tidak seluruhnya mengarah kepada perbaikan bahasa Indonesia itu sendiri, tetapi juga terdapat banyak pemakai bahasa yang berbuat justru merugikan perkembangan bahasa Indonesia. Tentang yang kita sebutkan belakangan ini dapat kita lihat dari kecenderungan penggunaan istilah acing yang berlebihan, ledakan penggunaan singkatan, pemakaian pola kalimat yang tidak sesuai dengan pola kalimat bahasa Indonesia, dan sebagainya.

Perkembangan bahasa Indonesia yang sedemikian pesat itu tentu mempunyai pengaruh terhadap pendidikan dan pengajaran bahasa Indonesia di sekolah. Pengaruh itu akan berupa beban yang lebih berat di pundak para guru untuk merancang pengajaran dengan baik, sehingga para murid memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar untuk digunakan sebagai bekal sarana berkomunikasi dalam kehidupan, maupun sebagai sarana untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan.

Perkembangan bahasa Indonesia yang pesat itu berhadapan pula dengan kenyataan pengajaran bahasa Indonesia yang masih belum memenuhi harapan masyarakat maupun pemerintah. Pengajaran bahasa Indonesia belum menampakkan pola yang terarah dan dengan sarana pendidikan yang amat terbatas. Pengajaran bahasa Indonesia sebagian besar masih menekankan kepada pengajaran teori-teori bahasa dan teori-teori sastra Indonesia. Di samping itu, pengajaran bahasa masih banyak yang bersifat preskriptif, dalam arti bahwa anak didik lebih banyak menerima wejangan guru daripada bersifat aktif kreatif.

Kelemahan pokok pengajaran bahasa Indonesia terletak pada pengertian yang salah bagi sebagian guru tentang hakikat bahasa dan hakikat pengajaran bahasa, yang sedikit sekali memperhitungkan prinsip ilmu bahasa dan prinsip pengajaran yang mutakhir.

Untuk meluruskan jalur pengajaran bahasa Indonesia memang memerlukan waktu, memerlukan kesungguhan, memerlukan pemikiran, terutama bagi mereka yang terkait langsung dengan persoalan pembinaan bahasa Indonesia dan pengajaran bahasa Indonesia.

Usaha perbaikan dimulai dari pengkajian program pengajaran, yang terdiri dari tujuan pengajaran, metode, materi, media, dan sistem penilaian yang digunakan. Di samping itu tentu harus diperhatikan secara lebih sungguh-sungguh mengenai prinsip atau wawasan yang tepat mengenai hakikat bahasa Indonesia serta hakikat pengajaran yang berhasil guna dan tepat guna.

4.4 Memahami Fungsi Bahasa sebagai Landasan Berpikir

Dalam setiap usaha penyempurnaan dan pembinaan program pengajaran bahasa haruslah dimulai dari pemahaman yang mendalam tentang fungsi bahasa. Fungsi bahasa secara garis besar dapat digolongkan ke dalam dua golongan besar. Yang pertama sebagai alat aktivitas batin, yang kedua sebagai instrumen sosial.

4.4.1 Bahasa sebagai Alat Aktivitas Batin

Setiap individu mempunyai aktivitas batin. Aktivitas batin tersebut bersumber pada pikiran, kehendak, dan perasaan. Dalam menyatakan atau mengeluarkan aktivitas batin tersebut diperlukan suatu alat. Alat itu adalah bahasa. Dengan bahasa aktivitas mental itu dapat dilahirkan atau dapat diekspresikan. Bila bahasa yang digunakan dalam menjalankan fungsi sebagai alat melahirkan aktivitas mental itu cukup baik, maka akan lahir pula gambaran aktivitas mental atau batin yang baik pula.

Dengan bahasa sebagai mediumnya, seseorang dapat berintrospeksi pada dirinya sewaktu menghadapi konflik mental. Dengan bahasa orang dapat menguji kelurusan jalan pikirannya, dan dengan alat itu pula ia dapat mengontrol jalan pikiran orang lain. Dengan mengontrol jalan pikiran orang lain, pada hakikatnya ia sendiri sedang berusaha mengasah dan mempertajam pikirannya sendiri. Dengan ketajaman pemikiran memungkinkan seseorang dapat menghadapi realitas dan problem kehidupan secara kritis, terbuka, dan bijaksana. Dengan kemampuan berbahasa yang baik pula orang akan dapat berpikir, bernalar, dan mereguk air lautan ilmu pengetahuan sepuas-puasnya sesuai dengan kebutuhan dirinya dan masyarakat serta bangsanya.

4.4.2 Bahasa sebagai Instrumen Sosial

Bila bahasa kita hubungkan dengan lingkungan masyarakat pemiliknya, maka bahasa mempunyai fungsi komunikatif; sebagai alat interaksi antarindividu di dalam suatu masyarakat.

Sebagai alat interaksi di dalam masyarakat diperlukan kemampuan yang baik dalam menggunakan bahasa tersebut. Kemampuan yang dikehendaki adalah kemampuan menerima informasi dan kemampuan memberikan informasi. Dalam kaitan ini diperlukan kecakapan menghubungkan-hubungkan bermacam-macam ide, diperlukan sikap yang tanggap, diperlukan kemampuan interaksi, diperlukan keluasan penguasaan perbendaharaan kata. Di samping itu semua, diperlukan kesanggupan berbahasa menurut konteks situasi.

Bila fungsi bahasa tersebut hendak kita tilik secara lebih terperinci, terutama bila fungsi komunikasi bahasa itu kaitkan dengan masyarakat dan pendidikan, maka kita dapat membedakan empat golongan fungsi bahasa, yaitu (1) *fungsi kebudayaan*, (2) *fungsi kemasyarakatan*, (3) *fungsi perorangan*, dan (4) *fungsi pendidikan*. Keempat fungsi ini pada dasarnya mempunyai kaitan erat satu dengan yang lain. Namun dalam kaitannya dengan perencanaan pengajaran bahasa hal itu perlu mendapat perhatian dan kajian satu persatu.

4.4.3 Fungsi Kebudayaan

Bahasa merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kebudayaan. Ia merupakan alat yang penting bagi menunjang kesempurnaan hidup manusia. Bila bahasa itu tidak dimiliki manusia maka manusia itu akan kehilangan kesanggupannya untuk menjadi makhluk sosial, bahkan kita akan kehilangan nilai kemanusiaan kita.

Seseorang mempelajari atau mengetahui kebudayaan kebanyakan melalui bahasa, artinya, kebudayaan yang kita geluti dalam hidup kemasyarakatan kita hanya dapat kita ketahui dan pelajari dengan bantuan bahasa. Suatu tata nilai yang kita terima dari lingkungan hidup kita, dari guru kita, dari orang tua kita, dari teman kita, semuanya kita terima dengan bahasa sebagai sarannya. Dalam hal ini bahasa tersebut berfungsi sebagai *sarana perkembangan kebudayaan*, dan sekaligus sebagai *jalur penerus kebudayaan*. Di samping itu, segala sesuatu yang ada dalam suatu kebudayaan mempunyai nama dalam bahasa kebudayaan itu, misalnya nama peralatan pertanian, nama kegiatan perhelatan atau upacara adat, dan lain-lain. Semua kata, ungkapan, atau konsep yang ada dalam suatu kebudayaan belum tentu mempunyai padanan atau kesesuaian pada kebudayaan lain. Itulah sebabnya kita sering menggunakan kata pungutan dari suatu bahasa untuk menjelaskan konsep yang terdapat dalam kebudayaan masyarakat yang memiliki bahasa itu. Dalam hubungan ini bahasa merupakan *inventaris ciri-ciri kebudayaan*.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa dalam kebudayaan adalah (1) sarana perkembangan kebudayaan, (2) jalur penerus kebudayaan, dan (3) inventaris ciri-ciri kebudayaan.

4.4.4 Fungsi Kemasyarakatan

Di dalam kehidupan masyarakat, yang berupa interaksi antara individu-individu yang ada dalam masyarakat itu, ternyata memerlukan bahasa sebagai sarannya. Fungsi bahasa dalam masyarakat dapat dibagi atas dua, yakni (1) berdasarkan ruang lingkup, dan (2) berdasarkan bidang pemakaiannya.

Berdasarkan ruang lingkup, kita temui adanya bahasa nasional, bahasa daerah, dan dialek. Sedangkan yang berdasarkan ruang lingkungannya, kita temui adanya bahasa resmi, bahasa pendidikan, bahasa agama, bahasa bisnis, dan sebagainya. Di dalam pengertian bahasa resmi tersebut tercakup juga bahasa pendidikan, yaitu bahasa yang digunakan sebagai bahasa pengantar pada semua jenjang pendidikan.

Dewasa ini semakin disadari bahwa bahasa itu bukan saja berfungsi sebagai alat interaksi antaranggota masyarakat, tetapi lebih dari itu,

bahasa itu dapat dianggap sebagai suatu lembaga kemasyarakatan sebagaimana dengan tata cara perkawinan dan upacara adat lainnya. Karena itu pula lebih banyak para ahli bahasa memberikan perhatian sungguh-sungguh kepada dimensi kemasyarakatan dari bahasa. Dimensi kemasyarakatan bahasa ini menimbulkan berbagai ragam bahasa yang bukan hanya berfungsi sebagai petunjuk perbedaan golongan masyarakat penuturnya, tetapi juga sebagai indikasi situasi bahasa, serta mencerminkan pula tujuan, topik, aturan, dan modus penggunaan bahasa. Pengkajian bahasa dengan dimensi kemasyarakatan semacam ini menjadi masalah pokok sosiolinguistik.

4.4.5 Fungsi Perorangan (Individual)

Fungsi perorangan bahasa itu tidak lain dari sarana aktivitas batin yang digunakan seseorang dalam berpikir, berbuat, dan merasa, serta mengekspresikan aktivitas itu ke permukaan, baik terhadap dirinya sendiri maupun berupa pernyataan terhadap alam sekitar, maupun lingkungan sosial.

Di atas sudah disinggung, bahwa dalam menjalankan aktivitas batin atau mengekspresikan aktivitas itu memerlukan bahasa sebagai sarannya.

Dalam melihat fungsi bahasa ditinjau dari kepentingan individu pemakai bahasa itu dapat digunakan pendapat atau hasil kajian Halliday (1976); yang membuat suatu klasifikasi kegunaan bahasa oleh seseorang dalam kehidupannya sehari-hari. Menurut Halliday, fungsi bahasa itu bagi seseorang adalah sebagai berikut.

- ✓ Fungsi Instrumental; yaitu pemakaian bahasa yang digunakan untuk meminta sesuatu, seperti makanan, barang, dan sebagainya. Misalnya pemakaian kalimat: "Mana pensilmu? Pinjamkan saya sebentar!" atau "Tolong, teh manis satu!"
- ✓ Fungsi menyuruh; ialah ungkapan yang biasanya digunakan untuk menyuruh orang lain berbuat sesuatu, misalnya pemakaian kalimat seperti: "Bacalah paragraf kedua dan ketiga, di sana akan kamu jumpai jawaban pertanyaan tadi!"
- ✓ Fungsi interaksi; ialah ungkapan atau pernyataan yang sifatnya membuat interaksi dengan orang lain. Misalnya, "Hai, apa kabar" atau "Man, ada salam dari seberang!"
- ✓ Fungsi kepribadian; yaitu untuk menunjukkan hormat atau persahabatan, atau sekadar basa-basi untuk pemanis budi. Misalnya, "Ke sawah, Pak! (ditanyakan walau sudah tahu bahwa bapak itu pergi ke sawah); atau, "Wah, bertambah segar saja kelihatannya sekarang."

- ✓ Fungsi pemecahan masalah (heuristic); yaitu ungkapan yang digunakan untuk meminta atau menyatakan jawaban tentang sesuatu masalah atau persoalan. Misalnya, "Coba jelaskan maksud pernyataan pada halaman dual" atau "Sebab kejadian itu adalah kecerobohan yang bersangkutan."
- ✓ Fungsi khayalan (imaginative); ialah bahasa atau ungkapan yang biasanya digunakan untuk menyatakan imajinasi, khayalan, atau mensimulasikan keadaan tertentu. Misalnya, "Bila saya sudah berpenghasilan lumayan nanti, saya akan membantu pembangunan di kampung saya." Pada umumnya karya sastra menerapkan fungsi ini.
- ✓ Fungsi informatif. Fungsi inilah yang banyak berkembang terutama dalam konteks penambahan ilmu pengetahuan. Dengan fungsi ini seseorang memberikan informasi kepada orang lain. Di samping itu, orang menerima informasi dengan fungsi ini.

Ketujuh fungsi bahasa yang dihubungkan dengan fungsi perorangan itu amatlah penting untuk dikembangkan dan dibina di sekolah agar mereka dapat menggunakan bahasa itu dalam kepentingan kehidupan para anak didik secara baik dan berdaya guna, terutama dalam memecahkan masalah kehidupan, berinteraksi, berimajinasi, bernalar, dan lain-lain, sehingga membuat mereka lebih kreatif dan berinisiatif.

4.4.6 Fungsi Pendidikan

Fungsi pendidikan bahasa lebih banyak didasarkan kepada tujuan penggunaan bahasa dalam pendidikan dan pengajaran. Fungsi pendidikan bahasa ini dapat pula dibagi atas empat subfungsi, yaitu sebagai berikut.

- ✓ *Fungsi integratif*; yaitu pendidikan dan pengajaran bahasa yang menekankan kesanggupan subjek didik menggunakan bahasa sebagai alat berintegrasi secara baik dengan anggota masyarakat yang lain. Pada umumnya bahasa daerah lebih menciptakan integrasi yang erat dalam tingkat suku bangsa; dan bahasa nasional menciptakan integrasi dan kesatuan antarwarga bangsa Indonesia. Oleh sebab itu, pengajaran bahasa daerah, di samping bahasa Indonesia di sekolah, hendaknya tidak semata-mata ditekankan pada keterampilan berbahasa, tetapi juga menciptakan rasa kesatuan dengan kebudayaan dan masyarakat daerah, dan secara bersama-sama dengan penggunaan bahasa Indonesia diciptakan rasa kesatuan dan persatuan dalam masyarakat Indonesia yang lebih Was.
- ✓ *Fungsi instrumental*, ialah penggunaan bahasa untuk kepentingan atau keuntungan memperoleh pekerjaan, meraih ilmu

pengetahuan, keuntungan materiil. Di Indonesia, fungsi ini dipenuhi oleh pendidikan bahasa Indonesia dan bahasa asing.

- ✓ *Fungsi kultural*; yaitu pendidikan bahasa yang ditekankan kepada penggunaan bahasa sebagai jalur mengenal dan menghargai suatu sistem nilai, cara hidup, atau kebudayaan suatu masyarakat.
- ✓ *Fungsi penalaran*; yaitu pendidikan bahasa yang menekankan kepada kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat berpikir atau bernalar, mengerti serta mampu menciptakan konsep-konsep. Penerapan fungsi penalaran ini sangat berkaitan dengan penambahan dan pengembangan ilmu pengetahuan subjek didik. Pengembangan pengetahuan subjek didik tidak mungkin berkembang pesat tanpa diiringi oleh kemampuan berbahasa yang pesat pula; sebaliknya kemampuan berbahasa pada tingkat kemampuan bernalar yang baik tidak mungkin tercipta bila tidak diiringi oleh kemampuan dan kepesatan perkembangan kemampuan berpikir dan pengetahuan yang bersangkutan.

Fungsi-fungsi bahasa yang kita bicarakan di atas itu mesti mendapat perhatian yang sungguh-sungguh dalam setiap perencanaan pengajaran bahasa. Melihat fungsi-fungsi tersebut, pengajaran bahasa di semua jenjang pendidikan tidak mungkin hanya diarahkan kepada keterampilan berbahasa. tetapi juga harus dibina dan dikembangkan sikap aspirasi yang tepat mengenai bahasa yang tidak mungkin dipisahkan dari nilai-nilai kemasyarakatan dan kebudayaan yang memiliki bahasa tersebut. Di samping itu, pendidikan dan pengajaran bahasa harus pula diarahkan kepada kesanggupan menggunakan bahasa, menimba ilmu pengetahuan, dan bernalar.

4.5 Masalah Kedwibahasaan dalam Pengajaran Bahasa

Seseorang yang dikatakan berdwbahasa atau bilingual adalah seseorang yang dapat menyatakan diri dalam dua bahasa atau lebih dan dapat memahami apa yang dikatakan atau ditulis dalam bahasa-bahasa tersebut (Wojowasito; 1976).

Gejala kedwibahasaan ini telah lama menimbulkan diskusi karena ia mengarah kepada banyak aspek, seperti aspek sosial, aspek individual, dan aspek pedagogic, proses psikologis, dan akibat pemakaian dua bahasa yang saling mempengaruhi. Kesemua aspek itu saling berkaitan, dan akhirnya memberi pengaruh terhadap perencanaan dan pelaksanaan pengajaran bahasa.

Bila kita melihat seseorang dalam kehidupan sehari-hari memakai dua buah bahasa atau lebih, maka prang itu melaksanakan kedwibahasaan

yang kita sebut bilingualisme. Tetapi, tidak pada setiap prang yang mampu atau dapat menggunakan dua bahasa atau lebih itu dalam interaksinya sehari-hari mencampur-baurkan kedua bahasa itu.

Penguasaan dua bahasa itu diartikan memiliki kemampuan menggunakan - terutama secara lisan - sehingga setiap saat mengerti dan dapat menyatakan diri dalam salah satu dari kedua bahasa itu menurut situasi yang memerlukan. Dalam pengertian ini, tidak dikandung tuntutan mengenal bahasa asing atau bahasa kedua itu secara mendalam atau sebaik ia mengenal dan menguasai bahasa ibu.

Pengertian dwibahasa yang kita kemukakan di atas meliputi juga keadaan yang terjadi hila seorang pemakai dialek menggunakan dialek, atau variasi bahasa yang lain, dalam suatu bahasa yang sama; misalnya antara bahasa Melayu Jakarta dengan bahasa Indonesia baku. Hal ini jelas, karena tiap dialek dapat dianggap sebagai sistem otonom, setidaknya-tidaknya dalam lapangan fonologis.

Berdasarkan pengertian di atas, segera kita memahami dan menyadari bahwa hampir semua masyarakat Indonesia berdwibahasa. Dan dengan demikian, betapa besarnya jumlah murid sekolah yang "dipaksa" atau "terpaksa" berdwibahasa; dalam arti ia harus menguasai bahasa Indonesia setelah bahasa ibu atau dialek yang dimilikinya sebelum masuk sekolah, atau yang selalu digunakannya dalam pergaulan di luar lingkungan sekolah.

Masalah kedwibahasaan ini menjadi sangat berpengaruh terhadap perencanaan pengajaran bahasa bila kita menyadari dua bahasa yang dipergunakan secara bergantian oleh penutur yang sama dapat menciptakan keadaan *saling kontak*. Dalam situasi belajar bahasa terjadi *kontak bahasa*, yakni pengaruh bahasa yang satu kepada bahasa yang lain baik langsung maupun tidak langsung.

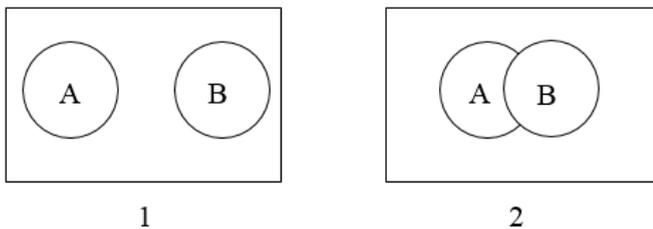
Saling pengaruh antara satu bahasa dengan bahasa yang lain dalam diri seorang penutur dwibahasa bisa diperkecil dengan jalan menggunakan dan menguasai kedua bahasa itu secara baik dan secara terus-menerus: Kebanyakan dalam suatu masyarakat yang mempunyai dua bahasa atau lebih, yang biasa secara tetap dipergunakan sebagai alat komunikasi, biasanya masing-masing bahasa itu cenderung mempunyai peranan masing-masing. Hal itu tampak misalnya di kota-kota di Indonesia. Karena motivasi yang melatarbelakangi penguasaan bahasa Indonesia semakin besar, dan didukung pula oleh media massa yang cukup intensif, maka banyak warga negara Indonesia yang menguasai bahasa Indonesia secara baik di samping menguasai bahasa daerah atau dialek. Sungguhpun demikian, pemakaian kedua bahasa itu tidak mesti sembarang tempat,

sembarang topik, atau sembarang situasi. Misalnya dalam situasi formal atau dalam belajar-mengajar di sekolah mengharuskan pemakaian bahasa Indonesia, sementara dalam situasi yang lain, mungkin menggunakan bahasa daerah atau dialek.

Dalam hal penguasaan dua bahasa, seorang ahli psikolinguistik Amerika, Osgoog (melalui Wojowasito; 1976) mengatakan bahwa pada diri seorang dwibahasa terjadi salah satu dari dua kemungkinan.

- ✓ Dikotomi dari dua sistem yang otonom, yang tidak injak-menginjak atau kait-mengait. Hal ini terjadi pada diri orang yang menguasai kedua bahasa dengan sempurna.
- ✓ Terjadinya interaksi dua sistem bahasa yang mengakibatkan terjadinya interferensi satu bahasa ke bahasa yang lain.

Kedua kemungkinan itu dapat digambarkan seperti berikut.



Gambar 4.2 Kemungkinan Hubungan Dua Bahasa

Untuk peristiwa pertama, di mana terjadi pemisahan antara kedua bahasa di saat penggunaannya yang biasanya diakibatkan oleh penguasaan sepenuhnya kedua bahasa itu, maka terjadinya pertukaran pemakaian bahasa itu secara otomatis. Dalam kondisi ini, bahasa yang satu tidak tergantung kepada bahasa yang lain, atau dengan kata lain bahasa yang satu tidak meminta bantuan kepada bahasa yang lain. Semuanya terjadi tanpa pemikiran sedikit pun, bahkan tanpa disadari. Bila ia mendengar seseorang berbicara atau memanggilnya dalam bahasa daerah, maka ia otomatis menjawabnya dalam bahasa daerah. Bila seseorang mengajaknya berbicara dengan bahasa Indonesia otomatis pula ia bereaksi dan menggunakan bahasa Indonesia. Keadaan semacam ini hendaknya menjadi tujuan akhir dari suatu pengajaran bahasa kedua, dalam hal ini tidak terkecuali pengajaran bahasa Indonesia.

Dalam kenyataannya, situasi pola pertama ini, karena berbagai sebab sukar dicapai, sehingga yang paling banyak terjadi adalah situasi pola kedua, yakni terjadi interferensi antara kedua sistem bahasa tersebut.

Dalam proses interferensi terdapat tiga unsur yang mengambil peranan, yaitu *bahasa sumber*, *bahasa penyerap*, dan *unsur serapan*. Dalam peristiwa kontak bahasa mungkin sekali suatu peristiwa satu bahasa menjadi bahasa penyerap, pada peristiwa lain mungkin bertindak sebagai bahasa sumber. Dalam hal ini, saling serap merupakan hal yang lumrah. Interferensi dapat terjadi dalam semua komponen kebahasaan. Ini berarti bahwa peristiwa interferensi dapat terjadi dalam bidang tata bunyi, tata bentuk, tata kalimat, tata kata, dan tata makna.

Dalam kaitannya dengan masalah kedwibahasaan ini, kita tidak dapat menghindari adanya pertanyaan yang selalu menjadi topik perdebatan yang hangat, yakni apakah sudah pantas mengajarkan bahasa asing kepada anak yang masih muda (setingkat SD). Dalam beberapa hal, atau dalam waktu tertentu orang lazim menggambarkan seolah-olah belajar bahasa asing itu pada usia muda merugikan, karena dapat menghamburkan waktu yang mestinya dapat dipakai untuk memantapkan bidang ilmu yang lain, dan dapat mengganggu pemantapan bahasa ibu atau bahasa resmi yang sedang dikuasainya. Betapapun, pernyataan-pernyataan itu jarang didukung oleh alasan yang dibantu oleh bukti berdasarkan hasil penelitian yang mendalam.

Menurut Michael West yang dikutip Wojowasito (1976) menyebutkan bahwa berdasarkan hasil kursus telah membuktikan secara jelas bahwa hasil belajar bahasa asing atau bahasa kedua itu ditentukan oleh kehendak belajar atau motivasi mempelajari bahasa tersebut. Dalam hubungan ini memang motivasi memerlukan perhatian dalam perencanaan pengajaran bahasa kedua, seperti bahasa Indonesia.

Motivasi belajar itu dapat berupa motivasi intern dan motivasi ekstern. Motivasi intern itu dapat dibangkitkan secara tidak langsung oleh lingkungan, khususnya lingkungan keluarga. Motivasi ekstern muncul bila subjek didik melihat dalam kenyataan sehari-hari kegunaan penguasaan bahasa asing atau bahasa kedua itu untuk melancarkan usaha atau pekerjaan mereka sehari-hari. Motivasi ekstern ini harus selalu dipelihara oleh guru, dan kalau mungkin selalu ditingkatkan.

Di samping kedua motivasi tersebut, kita jumpai pula motivasi didaktis, yaitu motivasi yang menyangkut prosedur dan teknik pengajaran. Murid mendapat motivasi dalam belajar disebabkan kebutuhan psikologis mereka selalu diperhatikan dan dipenuhi. Metode mengajar hendaknya dipilih sedemikian rupa sehingga menimbulkan semangat belajar dan mengurangi sejauh mungkin kebosanan karena pengajaran tidak memperlihatkan kemajuan yang berarti. Masalah materi pengajaran harus pula mendapat perhatian. Bahan pengajaran yang mempunyai arti

atau makna serta erat hubungannya dengan realitas dapat memancing kesadaran bahwa apa yang dipelajarinya dengan susah payah mempunyai keuntungan yang besar dalam menunjang aktivitas kehidupan.

Motivasi belajar bahasa dapat dicapai kalau para guru tiap hari dapat membangkitkan semangat murid, selalu menciptakan suasana gembira, menjauhkan segala bentuk tekanan mental. Hal ini perlu ditekankan karena belajar bahasa memerlukan waktu yang panjang, menghendaki kesungguhan dan perhatian.

Masalah motivasi ini pada dasarnya mempunyai kaitan erat pula dengan tujuan mempelajari bahasa. Tujuan seseorang mempelajari bahasa dapat digolongkan ke dalam empat golongan besar yaitu (1) penalaran, (2) instrumental, (3) integratif, dan (4) kebudayaan.

Tujuan Penalaran menyangkut kesanggupan berpikir dan mengungkapkan nilai serta sikap, identitas, dan kepribadian. Tujuan instrumental menyangkut penggunaan bahasa yang dipelajari itu untuk tujuan-tujuan material dan konkret, seperti kesanggupan memakai alat-alat, memperbaiki mesin, mempelajari ilmu, melakukan korespondensi, dan sebagainya. Tujuan integratif, yaitu menyangkut keinginan seseorang menjadi anggota masyarakat yang baik, dapat bergaul dan bertutur sapa, serta bersikap sebagaimana masyarakat pendukung bahasa tersebut. Tujuan kebudayaan, yakni menyangkut keinginan seseorang mengetahui lebih banyak suatu kebudayaan. Ini didasari oleh anggapan bahwa bahasa adalah suatu inventaris unsur-unsur suatu kebudayaan dan suatu masyarakat.

Tujuan mempelajari bahasa seperti yang dikemukakan di atas tidak mesti berdiri sendiri tetapi kebanyakan saling tumpang tindih. Namun yang jelas, kesadaran akan tujuan mempelajari suatu bahasa itu banyak manfaatnya dan bahkan sangat menentukan dalam kelancaran proses dan hasil belajar.

Bab 5

Merancang Analisis Kebutuhan

5.1 Analisis Kebutuhan

Dalam konteks pengembangan kurikulum, John McNeil (1985) mendefinisikan *need assessment* sebagai: "*the process by which one defines educational needs and decides what their priorities are*". Jadi menurut McNeil, *assessment* itu adalah proses menentukan prioritas kebutuhan pendidikan. Selanjutnya, ia mendefinisikan tentang kebutuhan sebagai "*... a condition in which there is a discrepancy between an acceptable state of learner behaviour or attitude and an observed learner state*".

Sejalan dengan pendapat McNeil, Seels dan Glasgow (1990) menjelaskan tentang pengertian *need assessment* : "*it means a plan for gathering information about discrepancies and for using that information to make decisions about priorities*". Kebutuhan Jul pads dasarnya adalah kesenjangan (*discrepancies*) antara apa yang telah tersedia dengan apa yang diharapkan, dan *need assessment* adalah proses mengumpulkan informasi tentang kesenjangan dan menentukan prioritas dari kesenjangan untuk dipecahkan.

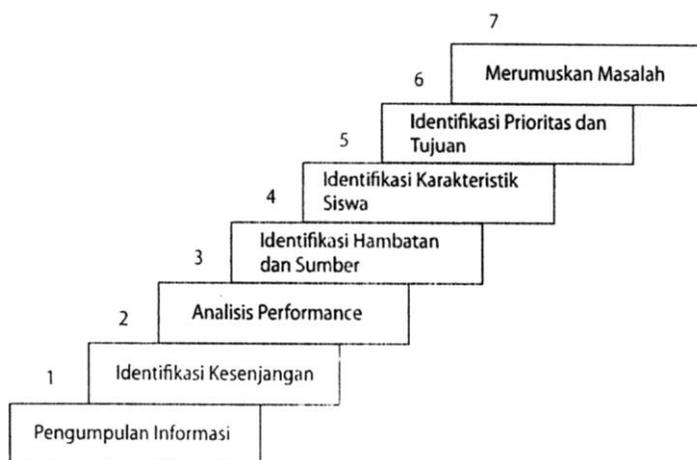
Ada beberapa hal yang melekat pada pengertian *need assessment*, seperti yang dikemukakan balk oleh McNeil maupun oleh Glasgow. *Pertama*, *need assessment* merupakan suatu proses artinya ada rangkaian kegiatan dalam pelaksanaan *need assessment*. *Need assessment* bukanlah suatu hasil, akan tetapi suatu aktivitas tertentu dalam upaya mengambil keputusan tertentu. *Kedua*, kebutuhan itu sendiri pada hakikatnya adalah kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Dengan demikian maka, *need assessment itu* adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang kesenjangan yang seharusnya dimiliki setiap siswa dengan apa yang telah dimiliki.

Kegiatan melaksanakan *need assessment* merupakan suatu kegiatan yang pertama kali harus dilakukan dalam setiap model desain sistem instruksional. Hal ini menunjukkan begitu pentingnya melacak informasi tentang harapan dan kenyataan, yakni kemampuan yang harus dimiliki dengan kemampuan yang telah dimiliki.

5.2 Langkah-Langkah Analisis Kebutuhan

Sebagai suatu proses, *need assessment* terdiri atas rangkaian kegiatan yang diawali oleh kegiatan mengumpulkan informasi dan berakhir pada perumusan masalah.

Secara lengkap kegiatan *need assessment* digambarkan oleh Glasgow dalam komponen-komponen *need assessment* pada Gambar 5.1.



Gambar 5.1 Komponen Need Assessment

5.2.1 Tahapan Pengumpulan Informasi

Dalam merancang pembelajaran pertama kali seorang desainer perlu memahami terlebih dahulu informasi tentang siapa dapat mengerjakan apa, siapa memahami apa, siapa yang akan belajar, kendala-kendala apa yang dihadapi, dan bagaimana pengaruh keadaan tertentu terhadap karakteristik siswa. Berbagai informasi yang dikumpulkan akan bermanfaat dalam menentukan tujuan yang ingin dicapai beserta skala prioritas dalam proses pemecahan masalah.

Witkin (1954) mendefinisikan analisis kebutuhan, sebagai proses membuat keputusan dengan memanfaatkan informasi yang dikumpulkan. Ia

merumuskan pengumpulan informasi dalam sembilan pokok pertanyaan sebagai berikut:

1. Siapa yang membutuhkan need assessment?
2. Mengapa need assessment dibutuhkan?
3. Meliputi apa saja need assessment itu?
4. Untuk siapa kebutuhan itu dirumuskan dan bagaimana levelnya?
5. Bagaimana jenis dan jumlah data dikumpulkan untuk mencapai tujuan yang dirumuskan?
6. Bagaimana menentukan metode dan sumber yang digunakan dalam mengumpulkan data?
7. Kendala-kendala apa yang dihadapi dalam mengumpulkan data?
8. Apa yang dapat dilakukan dalam menentukan orang, dana, dan waktu?
9. Bagaimana produk need assessment digunakan dalam mencapai tujuan, menentukan kendala dan menentukan sumber?

Untuk lebih mudahnya ada tiga hal yang dapat diingat dalam proses perencanaan pengumpulan data yaitu:

1. Apa yang Anda ingin ketahui?
2. Bagaimana yang Anda dapat lakukan dalam proses pengumpulan data itu?
3. Siapa yang dapat dijadikan sumber informasi dalam proses pengumpulan data itu?

Data-data yang terkumpul akan bermanfaat dalam menentukan dan menyusun langkah-langkah selanjutnya. Yang jelas seorang desainer pembelajaran dalam proses merancang sistem pembelajaran harus berpijak pada informasi yang terkumpul.

Persoalan mengenai *scope* dari *need assessment* meliputi tahapan-tahapan pelaksanaan, penentuan sumber, dan penjadwalan. Persoalan mengenai jenis informasi yang dibutuhkan meliputi fakta atau pengetahuan, kemampuan atau kompetensi, sikap dan pandangan, serta tingkat hubungan. Persoalan mengenai teknik pengumpulan data bisa dilakukan dengan interviu, studi dokumentasi, observasi, dan diskusi. Persoalan mengenai penggunaan sumber dapat dilakukan melalui sumber manusia, pelayanan, dan teknik laporan.

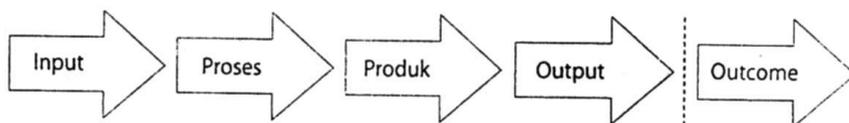
Seorang pengumpul data perlu memiliki kemampuan dalam pelaksanaan teknis, misalnya dalam melakukan wawancara, observasi, serta dalam memanfaatkan sumber yang ada. Sebaiknya proses pengumpulan data, tidak dilakukan hanya dengan satu teknik saja melainkan bisa dilakukan berbagai jenis teknik pengumpulan data secara bersamaan. Misalnya

ketika seorang pengumpul data melakukan wawancara sekaligus ia juga melakukan observasi dan mungkin melakukan studi dokumentasi.

5.3 Tahapan Identifikasi Kesenjangan

Dalam mengidentifikasi kesenjangan Kaufman dan English (1979), menjelaskan identifikasi kesenjangan melalui Organizational Elements Model (OEM). Dalam model OEM, Kaufman menjelaskan adanya lima elemen yang saling berkaitan. Dua elemen pertama, yaitu *input* dan proses adalah bagaimana menggunakan setiap potensi dan sumber yang ada; sedangkan elemen terakhir meliputi produk, *output* dan *outcome* merupakan basil akhir dari suatu proses.

Kategori kebutuhan seperti yang dikemukakan dalam OEM digambarkan oleh Kaufman seperti pada Gambar 5.2 di bawah ini.



Gambar 5.2 Kategori Kebutuhan

Komponen *Input*, meliputi kondisi yang tersedia pada saat ini misalnya tentang keuangan, waktu, bangunan, guru, pelajar, kebutuhan, problem, tujuan, materi kurikulum yang ada. Komponen proses, meliputi pelaksanaan pendidikan yang berjalan yang terdiri atas pola pembentukan staf, pendidikan yang berlangsung sesuai dengan kompetensi, perencanaan, metode, pembelajaran individu, dais kurikulum yang berlaku. Komponen Produk, meliputi penyelesaian pendidikan, keterampilan, pengetahuan dan sikap yang dimiliki, serta kelulusan tes kompetensi.

Komponen *Output*, meliputi ijazah kelulusan, keterampilan prasyarat, lisensi. Komponen Outcome meliputi kecukupan dan kontribusi individu atau kelompok saat ini dan masa depan.

Outcome merupakan hasil akhir yang diperoleh. Melalui analisis hasil, desainer dapat menentukan sejauh mana basil yang diperoleh dapat berkontribusi pada pencapaian tujuan. Inilah proses yang pada hakikatnya menentukan kesenjangan antara harapan dan apa yang terjadi. Berdasarkan analisis itulah, desainer dapat mendeskripsikan masalah dan kebutuhan pada setiap komponen yakni *input*, proses, produk, dan *output*.

5.3.1 Analisis Performance

Tahap ketiga dalam proses *need assessment*, adalah tahap menganalisis *performance*. Menganalisis *performance* dilakukan setelah desainer memahami berbagai informasi dan mengidentifikasi kesenjangan yang ada. Ketika kira menemukan adanya kesenjangan, selanjutnya kita identifikasi kesenjangan mana yang dapat dipecahkan melalui perencanaan pembelajaran dan mana yang memerlukan pemecahan dengan cara lain, seperti melalui kebijakan pengelolaan baru, penentuan struktur organisasi yang lebih baik, atau mungkin melalui pengembangan bahan dan alat-alat. Untuk menentukan semua itu kita perlu memahami faktor penyebab terjadinya kesenjangan dan pemahaman tersebut dapat dilakukan pada saat *need assessment* berlangsung.

Analisis *performance* meliputi beberapa hal di antaranya:

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

segala permasalahan yang dihadapi semua unsur yang berkepentingan dalam pelaksanaan program sekolah baik terbuka terhadap guru, komite dan orang tua, siswa dan unsur lainnya.

4. Mengidentifikasi iklim sosial dan iklim psikologis. bagaimana suasana di sekolah? Apakah sekolah memiliki iklim yang baik sehingga dapat mendukung keberhasilan setiap program? Iklim sosial adalah hubungan yang baik antara semua unsur sekolah; sedangkan iklim psikologis suasana kebersamaan antara semua onset sekolah.

Di samping semua unsur tersebut, masih ada unsur lainnya yang perlu dianalisis, misalnya penerapan hukuman dan ganjaran, sistem insentif yang diberikan baik pada guru maupun pada siswa.

5.3.2 Mengidentifikasi Kendala Beserta Sumber-sumbernya

Tahap keempat dalam *need assessment* adalah mengidentifikasi berbagai kendala yang muncul beserta sumber-sumbernya. Dalam pelaksanaan suatu program berbagai kendala bisa muncul sehingga dapat berpengaruh terhadap kelancaran suatu program. Berbagai kendala dapat meliputi, waktu, fasilitas, bahan, pengelompokan dan komposisinya, filosofi, personal, dan organisasi. Sumber-sumber kendala bisa berasal dan pertama, orang yang terlibat dalam suatu program pembelajaran, misalnya guru-kepala sekolah, dan siswa itu sendiri. Termasuk juga dalam unsur orang ini adalah unsur filsafat atau pandangan orang terhadap pekerjaannya, motivasi kerja, dan kemampuan yang dimilikinya. Kedua, fasilitas yang ada, di dalamnya meliputi ketersediaan dan kelengkapan fasilitas serta kondisi fasilitas. *Ketiga*, berkaitan dengan jumlah pendanaan beserta pengaturannya.

5.3.3 Identifikasi Karakteristik Siswa

Tahap kelima dalam *need assessment* adalah mengidentifikasi siswa. Tujuan utama dalam desain pembelajaran adalah memecahkan berbagai problem yang dihadapi siswa, oleh karena itu hal-hal yang berkaitan dengan siswa adalah bagian dari *need assessment*. Identifikasi yang berkaitan dengan siswa di antaranya adalah tentang usia, jenis kelamin, level pendidikan, tingkat sosial ekonomi, latar belakang, gaga belajar, pengalaman dan sikap. Karakteristik siswa seperti di atas, akan bermanfaat ketika kita menentukan tujuan yang harus dicapai, pemilihan dan penggunaan strategi pembelajaran yang dianggap cocok, serta untuk menentukan teknik evaluasi yang relevan. Hal ini seperti diungkapkan McGowan dan Clark (1985): "*You can take this information about the learner into account when selecting instructional strategies*". Strategi

pembelajaran yang digunakan akan berbeda untuk siswa yang kemampuan berpikirnya lebih dibandingkan untuk siswa yang memiliki kemampuan berpikir rendah.

5.3.4 Identifikasi Tujuan

Kaufman (1983) mendefinisikan *need assessment* sebagai suatu proses mengidentifikasi, mendokumentasi dan menjustifikasi kesenjangan antara apa yang terjadi dan apa yang akan dihasilkan melalui penentuan skala prioritas dari setiap kebutuhan. Definisi yang dikemukakan oleh Kaufman berhubungan erat dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh sebab itu, mengidentifikasi tujuan yang ingin dicapai merupakan salah satu kegiatan yang harus dilaksanakan dalam proses *need assessment*.

Tidak semua kebutuhan menjadi tujuan dalam desain instruksional. Seorang desainer perlu menetapkan kebutuhan-kebutuhan apa yang dianggap mendesak untuk dipecahkan sesuai dengan kondisi. Ini hakikatnya menentukan skala prioritas dalam *need assessment*.

Terdapat beberapa teknik dalam menentukan skala prioritas dari data yang telah terkumpul. Misalnya teknik perangkingan meliputi Teknik Delphi, Fokus Group Discussion, Q-Sort, dan Storyboarding. Teknik-teknik ini digunakan untuk menjaring berbagai tujuan yang dianggap perlu melalui penilaian para ahli yang terlibat pada diskusi. Dengan demikian, rumusan tujuan benar-benar hasil suatu studi yang dibutuhkan dan diperlukan untuk dipecahkan.

5.3.5 Menentukan Permasalahan

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

Salah satu format yang sederhana dikembangkan oleh Jung, Pino dan Emory (1979), yang dinamakan dengan RUPS (Research Utilizing Problem Solving). Tujuan RUP adalah merumuskan latar belakang dan konteks permasalahan, bagaimana tipe permasalahan dan memberikan tujuan berdasarkan permasalahan untuk dikembangkan. Teknik RUPS merupakan teknik yang dianggap paling baik ketika kita ingin menjawab permasalahan yang harus dipecahkan.

Terdapat lima pokok pertanyaan yang harus dijawab manakala kita menentukan permasalahan dengan menggunakan teknik RUPS, yakni:

- ✓ Siapa yang menjadi sasaran permasalahan, apakah Anda sendiri, *team teaching*, kelompok lain? Atau masyarakat?
- ✓ Siapa dan apa faktor-faktor penyebab permasalahan, apakah karena faktor organisasi? Lemahnya bahan dan alat pendukung?
- ✓ Macam apa permasalahan yang dihadapi, apakah karena ketidaksepakatan tentang tujuan? Apakah karena lemahnya kemampuan? Tidak adanya sumber yang memadai? Lemahnya komunikasi? Adanya konflik dalam membuat keputusan?
- ✓ Apakah tujuan pengembangan itu, apa yang akan berbeda manakala tujuan telah berhasil dicapai? Siapa dan akan mengerjakan apa? Apa target yang harus dicapai?

5.4 Sumber Analisis Kebutuhan

Seperti yang telah dijelaskan desain instruksional berorientasi pencapaian kompetensi, adalah sistem desain yang dikembangkan untuk mendukung keberhasilan kurikulum yang berorientasi pada kompetensi, seperti Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Secara umum ada dua jenis analisis kebutuhan, yakni analisis kebutuhan akademis dan non akademis.

5.4.1 Analisis Kebutuhan Akademis

Analisis kebutuhan akademis adalah kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku yakni Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kompetensi yang harus dicapai oleh KTSP tercermin dari Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan (SI dan SKL) sebagai standar kemampuan minimal yang harus dicapai.

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab V Pasal 26 dijelaskan Standar Kompetensi Lulusan pada jenjang pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan menengah umum bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejurumannya.

Standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan tinggi bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang

berakhlak mulia, memiliki pengetahuan, keterampilan, kemandirian, dan sikap untuk menemukan, mengembangkan, serta menerapkan ilmu, teknologi dan seni, yang bermanfaat bagi kemanusiaan. (standar lulusan terlampir)

5.4.2 Analisis Kebutuhan Nonakademis

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 36 Ayat 1, menjelaskan bahwa daerah dapat mengembangkan kurikulum muatan lokal, yakni kurikulum yang memiliki kekhasan sesuai dengan kebutuhan daerah, serta aspek pengembangan diri yang sesuai dengan minat siswa. Selanjutnya ayat 2, menjelaskan bahwa kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik. Atas dasar itulah, dalam proses pengembangan desain pembelajaran sekolah memiliki ruang yang cukup luas untuk mengembangkan isi kurikulum sesuai kebutuhan siswa, potensi, dan karakteristik daerah masing-masing.

Baik dalam proses pengembangan maupun proses implementasi kurikulum, siswa harus menjadi tumpuan utama, artinya seluruh proses pengembangan dan implementasi diarahkan untuk memenuhi kebutuhan siswa. Pada kenyataannya yang dibutuhkan siswa bukan saja kebutuhan akademis, yakni kebutuhan untuk menguasai konsep dan prinsip seperti yang disajikan dalam berbagai mata pelajaran atau bidang studi, akan tetapi juga kebutuhan non akademis yakni berbagai kebutuhan yang berkenaan dengan potensi, minat dan bakat setiap siswa sesuai dengan tuntutan masyarakat. Dalam konteks inilah perlu dilaksanakan studi kebutuhan non akademis setiap siswa.

Tujuan menganalisis kebutuhan non akademis adalah untuk menjangkau berbagai kepentingan dan tuntutan masyarakat yang perlu dikembangkan oleh sekolah untuk dipelajari siswa sesuai dengan minat, bakat dan potensi yang dimilikinya, agar mereka dapat hidup di masyarakat. Ada sejumlah prinsip pengembangan kebutuhan non akademis, yakni:

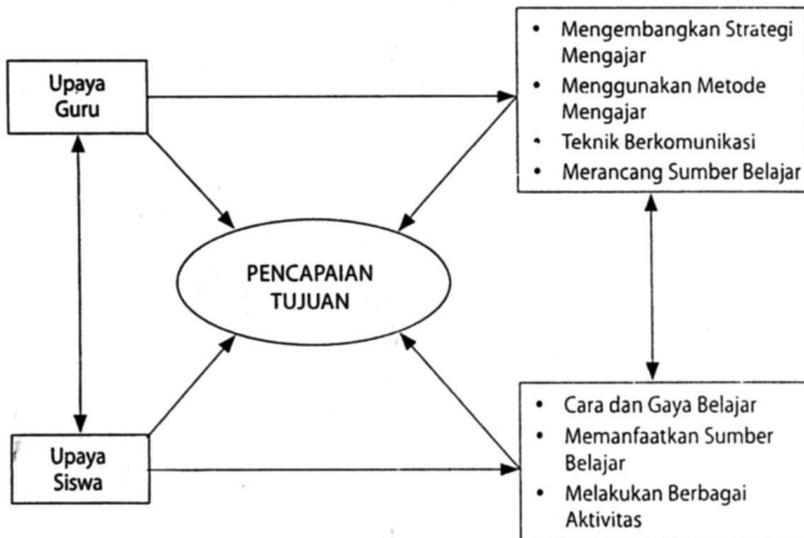
- ✓ Tidak bertentangan dengan filsafat atau pandangan hidup bangsa yaitu nilai-nilai Pancasila.
- ✓ Dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan nilai-nilai lokal dimana siswa tinggal.
- ✓ Dikembangkan untuk meningkatkan nilai-nilai kebangsaan atau untuk menumbuhkembangkan budaya nasional.
- ✓ Dikembangkan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

- ✓ Dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berkompetisi pada masyarakat global.

5.5 Pengembangan Kompetensi sebagai Tujuan Pembelajaran

5.5.1 Pentingnya Perumusan Tujuan

Komponen tujuan memiliki fungsi yang sangat penting dalam sistem pembelajaran. Kalau kita ibaratkan, tujuan adalah komponen jantungnya dalam sistem tubuh manusia. Adakah manusia yang hidup tanpa jantung? Tidak bukan? Nah, dengan demikian dapat kita katakan, akan terjadi proses pembelajaran manakala terdapat tujuan yang harus dicapai. Dengan demikian, sebagai kegiatan yang bertujuan, maka segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa dalam proses pembelajaran hendaknya diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Tujuan merupakan pengikat segala aktivitas guru dan siswa. Oleh sebab itu, merumuskan tujuan merupakan langkah pertama yang harus dilakukan dalam merancang sebuah perencanaan program pembelajaran.



Gambar 5.3 Tujuan sebagai Sentral Pembelajaran

Ada beberapa alasan, mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran. *Pertama*, rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas keberhasilan proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil manakala

siswa dapat mencapai tujuan secara optimal. Keberhasilan pencapaian tujuan merupakan indikator keberhasilan guru merancang dan melaksanakan proses pembelajaran.

Kedua, tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa. Tujuan yang jelas dan tepat dapat membimbing siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar. Sekaitan dengan itu, guru juga dapat merencanakan dan mempersiapkan tindakan apa saja yang harus dilakukan untuk membantu siswa belajar.

Ketiga, tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran. Artinya, dengan tujuan yang jelas dapat membantu guru dalam menentukan materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, alat, media dan sumber belajar, serta dalam menentukan dan merancang alat evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar siswa.

Keempat, tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran. Artinya, melalui penetapan tujuan, guru dapat mengontrol sampai mana siswa telah menguasai kemampuan-kemampuan sesuai dengan tujuan dan tuntutan kurikulum yang berlaku. Lebih jauh dengan tujuan dapat ditentukan daya serap siswa dan kualitas suatu sekolah.

Atas dasar hal tersebut, maka setiap guru perlu memahami dan terampil merumuskan tujuan pembelajaran.

5.5.2 Tujuan Umum dan Tujuan Khusus

5.5.2.1 Hierarki Tujuan Pendidikan

Tujuan pendidikan memiliki klasifikasi, dari mulai tujuan yang sangat umum sampai tujuan khusus yang bersifat spesifik dan dapat diukur.

Tujuan Pendidikan Nasional (TPN) adalah tujuan yang bersifat paling umum dan merupakan sasaran akhir yang harus dijadikan pedoman oleh setiap usaha pendidikan, artinya setiap lembaga dan penyelenggara pendidikan harus dapat membentuk manusia yang sesuai dengan rumusan itu, baik pendidikan yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan formal, informal maupun nonformal. Tujuan pendidikan umum biasanya dirumuskan dalam bentuk perilaku yang ideal sesuai dengan pandangan hidup dan filsafat suatu bangsa yang dirumuskan oleh pemerintah dalam bentuk undang-undang. TPN merupakan sumber dan pedoman dalam usaha penyelenggaraan pendidikan.

Secara jelas tujuan pendidikan nasional yang bersumber dari sistem nilai Pancasila dirumuskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Pasal 3, yang merumuskan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan

kemampuan dan membentuk, watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan seperti dalam rumusan di atas, merupakan rumusan tujuan yang sangat ideal yang sulit diukur keberhasilannya, karena memang tidak ada ukuran atau kriteria yang pasti. Sampai saat ini belum ada rumusan dan ukuran yang jelas yang bagaimana berkembangnya potensi manusia itu, manusia yang bagaimana yang berilmu itu; atau manusia seperti apa yang bertakwa itu. Apakah manusia yang suka ke masjid, ke gereja atau ke tempat ibadah lainnya sudah dikatakan sebagai manusia yang bertakwa? Belum tentu bukan? Memang sulit untuk mencari ukuran dari tujuan yang ideal. Oleh karena kesulitan itulah, maka tujuan pendidikan yang bersifat umum itu perlu dirumuskan lebih khusus.

Tujuan Institusional, adalah tujuan yang harus dicapai oleh setiap lembaga pendidikan. Dengan kata lain tujuan ini dapat didefinisikan sebagai kualifikasi yang harus dimiliki oleh setiap siswa setelah mereka menempuh atau dapat menyelesaikan program di suatu lembaga pendidikan tertentu. Tujuan institusional merupakan tujuan antara untuk mencapai tujuan umum yang dirumuskan dalam bentuk kompetensi lulusan setiap jenjang pendidikan, seperti tujuan SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA dan tujuan pendidikan tinggi. Tujuan institusional berhubungan dengan visi dan misi suatu lembaga pendidikan. Artinya visi dan misi lembaga pendidikan tertentu dirumuskan sesuai dengan tujuan Institusional.

Tujuan kurikuler adalah tujuan yang harus dicapai oleh setiap bidang studi atau mata pelajaran. Oleh sebab itu, tujuan kurikuler dapat didefinisikan sebagai kualifikasi yang harus dimiliki anak didik setelah mereka menyelesaikan suatu bidang studi tertentu dalam suatu lembaga pendidikan. Tujuan kurikuler juga pada dasarnya merupakan tujuan antara untuk mencapai tujuan lembaga pendidikan. Dengan demikian, setiap tujuan kurikuler harus dapat mendukung dan diarahkan untuk mencapai tujuan institusional.

Tujuan pembelajaran atau yang disebut juga dengan tujuan instruksional, merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh anak didik setelah mereka mempelajari bahasan tertentu dalam bidang studi tertentu pula. Mager (1965) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Ada dua jenis tujuan pembelajaran,

yakni tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus. Bentuk perilaku yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran umum biasanya perilaku yang masih bersifat umum, yakni bentuk perilaku yang belum operasional sehingga tidak dapat di observasi pada waktu setelah proses pembelajaran berakhir; sedangkan bentuk perilaku pada rumusan tujuan pembelajaran khusus, merupakan perilaku yang dapat diuji atau di observasi keberhasilannya setelah proses pembelajaran berlangsung.

5.5.2.2 Klasifikasi Tujuan Pendidikan

Menurut Bloom, dalam hukumnya yang sangat terkenal *Taxonomy of Educational Objectives* yang terbit pada tahun 1965, bentuk perilaku sebagai tujuan yang harus dirumuskan dapat digolongkan ke dalam tiga klasifikasi atau tiga domain (bidang), yaitu *domain kognitif, afektif, dan psikomotorik*.

5.5.2.2.1 Domain Kognitif

Domain kognitif adalah tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual atau kemampuan berpikir, seperti kemampuan mengingat dan kemampuan memecahkan masalah. Domain kognitif menurut Bloom terdiri dari 6 tingkatan, yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Pengetahuan adalah tingkatan tujuan kognitif yang paling rendah. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan untuk mengingat informasi yang sudah dipelajarinya (*recall*), seperti misalnya mengingat tokoh proklamator Indonesia, mengingat tanggal dan tahun sumpah pemuda, mengingat bunyi teori relativitas, dan lain sebagainya. Pengetahuan mengingat fakta semacam ini sangat bermanfaat dan sangat penting untuk mencapai tujuan-tujuan yang lebih tinggi berikutnya.

Pemahaman lebih tinggi tingkatannya dari pengetahuan. Pemahaman bukan hanya sekadar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan atau kemampuan menangkap makna atau arti suatu konsep. Kemampuan pemahaman ini bisa pemahaman terjemahkan, pemahaman menafsirkan ataupun pemahaman ekstrapolasi. Pemahaman menerjemahkan yakni kesanggupan untuk menjelaskan makna yang terkandung dalam sesuatu contohnya menerjemahkan kalimat, sandi, dan lain sebagainya. Pemahaman menafsirkan sesuatu, contohnya menafsirkan grafik; sedangkan pemahaman ekstrapolasi, yakni kemampuan untuk melihat dibalik yang tersirat atau tersurat.

Penerapan merupakan tujuan kognitif yang lebih tinggi lagi tingkatannya dibandingkan dengan pengetahuan dan pemahaman. Tujuan ini

berhubungan dengan kemampuan mengaplikasikan suatu bahan pelajaran yang sudah dipelajari seperti teori, rumus-rumus, dalil, hukum, konsep, ide dan lain sebagainya ke dalam situasi baru yang konkret. Perilaku yang berkenaan dengan kemampuan penerapan ini, misalnya kemampuan memecahkan suatu persoalan dengan menggunakan rumus, dalil, atau hukum tertentu. Disini tampak jelas, bahwa seseorang akan dapat menguasai kemampuan menerapkan manakala didukung oleh kemampuan mengingat dan memahami fakta atau konsep tertentu.

Analisis adalah kemampuan menguraikan atau memecah suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu. Analisis merupakan tujuan pembelajaran yang kompleks yang hanya mungkin dipahami dan dikuasai oleh siswa yang telah dapat menguasai kemampuan memahami dan menerapkan. Analisis berhubungan dengan kemampuan nalar. Oleh karena itu, biasanya analisis diperuntukan bagi pencapaian tujuan pembelajaran untuk siswa-siswa tingkat atas.

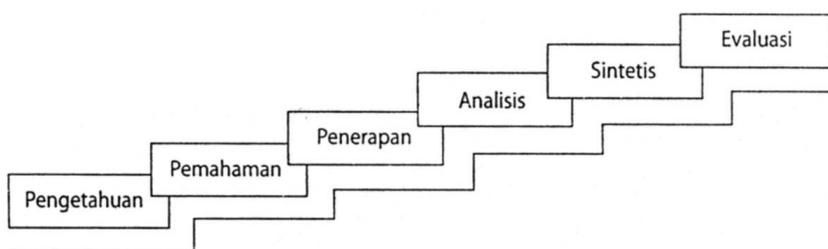
Sintesis adalah kemampuan untuk menghimpun bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan yang bermakna, seperti merumuskan terra, rencana atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi yang tersedia. Sintesis merupakan kebalikan dari analisis. Kalau analisis mampu menguraikan menjadi bagian-bagian, maka sintesis adalah kemampuan menyatukan unsur atau bagian-bagian menjadi sesuatu yang utuh. Kemampuan menganalisis dan sintesis, merupakan kemampuan dasar untuk dapat mengembangkan atau menciptakan inovasi dan kreasi baru.

Evaluasi adalah tujuan yang paling tinggi dalam domain kognitif. Tujuan ini berkenaan dengan kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu. Dalam tujuan ini, terkandung pula kemampuan untuk memberikan suatu keputusan dengan berbagai pertimbangan dan ukuran-ukuran tertentu, misalkan memberikan keputusan bahwa sesuatu yang diamati itu baik, buruk, indah, jelek, dan lain sebagainya. Untuk dapat memiliki kemampuan memberikan penilaian dibutuhkan kemampuan-kemampuan sebelumnya.

Tiga tingkatan tujuan kognitif yang pertama, yaitu pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi dikatakan tujuan kognitif tingkat rendah; sedangkan tiga tingkatan berikutnya, yaitu analisis, sintesis, dan evaluasi dikatakan sebagai tujuan kognitif tingkat tinggi. Dikatakan tujuan tingkat rendah, oleh karena tujuan kognitif ini hanya sebatas kemampuan untuk mengingat, mengungkapkan apa yang diingatnya serta menerapkan sesuai dengan aturan-aturan tertentu yang sifatnya pasti; sedangkan tujuan kognitif tingkat tinggi seperti menganalisis dan mensintesis bukan saja

hanya berupa kemampuan mengingat, akan tetapi di dalamnya termasuk kemampuan berkreasi dan kemampuan mencipta. Oleh karenanya, tujuan ini sifatnya lebih kompleks dari hanya sekedar mengingat.

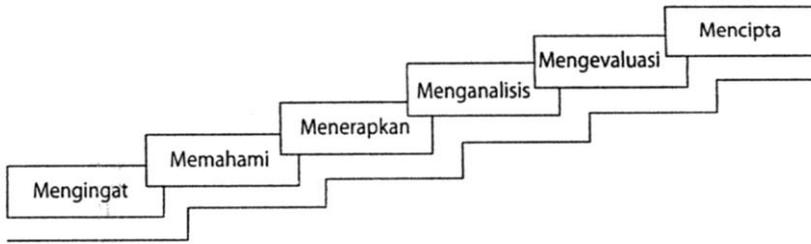
Klasifikasi tujuan seperti yang telah diuraikan di atas sifatnya berjenjang, artinya setiap tujuan yang ada di bawahnya merupakan prasyarat untuk tujuan berikutnya. Oleh sebab itu, tujuan yang berhubungan dengan pengetahuan atau kemampuan mengungkapkan merupakan tujuan yang paling rendah; sedangkan kemampuan mengevaluasi dalam aspek kognitif merupakan tujuan tertinggi.



Gambar 5.4 Tujuan Aspek Kognitif

Selanjutnya, sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang psikologi serta berkembangnya tuntutan komunitas pendidikan, David R. Kratwohl, salah seorang anggota tim Bloom, mengajukan revisi Taksonomi ini (Anderson, 2001).

Anderson dalam buku *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (2001), revisi taksonomi dilakukan dengan memasukkan unsur *metacognitive* sebagai bagian tertinggi dari domain kognitif, yang kemudian dinamakan *mengcreate* (mencipta) menggantikan posisi evaluasi dan menarik sintesis. Hasil revisi taksonomi semua tingkatan dalam domain kognitif yang asalnya kata benda diubah menjadi kata kerja, misalnya tingkatan pertama yang disebut dengan pengetahuan (*knowledge*) diubah menjadi mengingat (*remembering*). Demikian juga dengan pemahaman (*comprehension*) diubah menjadi memahami (*understand*). Tingkatan dalam domain kognitif hasil revisi tersebut digambarkan dalam gambar berikut:



Gambar 5.5 Tujuan Kognitif Hasil Revisi

Di samping, itu revisi juga dilakukan dengan menarik aspek pengetahuan (*knowledge*) dari tingkatan kognitif menjadi aspek *knowledge* (pengetahuan) secara tersendiri menjadi 4 aspek pengetahuan, yakni:

- ✓ Pengetahuan tentang fakta (*factual knowledge*)
- ✓ Pengetahuan tentang konsep (*conceptual knowledge*)
- ✓ Pengetahuan tentang prosedur (*procedural knowledge*)
- ✓ Pengetahuan metakognitif (*metacognitive knowledge*)

Dengan demikian, kedudukan aspek *knowledge* terhadap tingkatan domain kognitif seperti dapat dilihat dalam tabel berikut:

Aspek Pengetahuan	DIMENSI KOOGNITIF					
	Mengi- ngat	Mema- hami	Mene- rapkan	Menga- nalisis	Menge- valuasi	Mencip- ta
Pengetahuan Fakta						
Pengetahuan Konsep						
Pengetahuan Prosedural						
Pengetahuan Metakognitif						

Sumber: Anderson dkk. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman

Dari uraian di atas, maka perbaikan (revisi) dalam dimensi kognitif di antaranya meliputi:

- ✓ Adanya penggantian posisi tingkatan yakni evaluasi yang pada awalnya ditempatkan pada posisi puncak menjadi posisi kelima mengganti tingkatan sintesis yang digantikan dengan mencipta (*create*) sebagai tingkatan aspek kognitif yang paling tinggi.

- ✓ Mengeluarkan aspek pengetahuan (*knowledge*) dari tingkatan kognitif digantikan dengan mengingat (*remember*); sedangkan pengetahuan itu sendiri dijadikan aspek tersendiri yang harus menaungi enam tingkatan meliputi pengetahuan (*knowledge*) tentang fakta, konsep, procedural, dan pengetahuan metakognitif.
- ✓ Dimensi kognitif yang enam tingkatan diubah dari kata benda menjadi kata kerja yakni yang asalnya pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis sintesis, dan evaluasi menjadi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

5.5.2.2.2 Domain Afektif

Domain afektif berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Domain ini merupakan bidang tujuan pendidikan kelanjutan dari domain kognitif. Artinya seseorang hanya akan memiliki sikap tertentu terhadap sesuatu objek manakala telah memiliki kemampuan kognitif tingkat tinggi. Menurut Krathwohl dan kawan-kawan (1964), dalam bukunya *Taxonomy of Educational Objectives: Affective Domain*, domain afektif memiliki tingkatan yaitu: penerimaan, respons, menghargai.

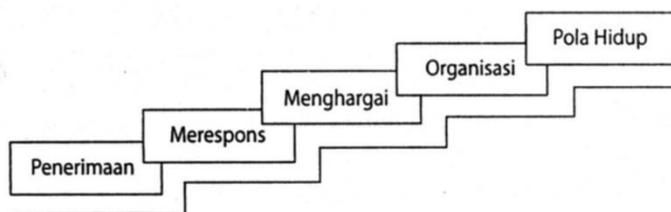
Penerimaan adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan atau suatu masalah. Seseorang memiliki perhatian yang positif terhadap gejala-gejala tertentu manakala mereka memiliki *kesadaran* tentang gejala, kondisi atau objek yang ada, kemudian mereka juga menunjukkan *kerelaan* untuk menerima, bersedia untuk memerhatikan gejala, atau kondisi yang diamatinya itu yang pada akhirnya mereka memiliki *kemauan untuk mengarahkan* segala perhatiannya terhadap objek itu.

Merespons atau menanggapi ditunjukkan oleh kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu seperti kemauan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu, kemauan untuk mengikuti diskusi, kemauan untuk membantu orang lain, dan lain sebagainya. *Responding* biasanya diawali dengan diam-diam kemudian dilakukan dengan sungguh-sungguh dan kesadaran setelah itu baru respons dilakukan dengan penuh kegembiraan dan kepuasan.

Menghargai, tujuan ini berkenaan dengan kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau suatu objek tertentu. Menghargai terdiri dari penerimaan suatu nilai dengan keyakinan tertentu, seperti menerima akan adanya kebebasan atau persamaan hak antara laki-laki dan perempuan; mengutamakan suatu nilai seperti memiliki keyakinan akan kebenaran suatu ajaran tertentu; serta komitmen akan kebenaran yang diyakininya dengan aktivitas.

Mengorganisasi/mengatur diri, tujuan yang berhubungan dengan pengembangan nilai ke dalam sistem organisasi tertentu, termasuk hubungan antar nilai dan tingkat prioritas nilai-nilai itu. Tujuan ini terdiri dari mengonseptualisasi nilai, yaitu memahami unsur-unsur abstrak dari suatu nilai yang telah dimiliki dengan nilai-nilai yang datang kemudian; serta mengorganisasi suatu sistem nilai, yaitu mengembangkan suatu sistem nilai yang saling berhubungan yang konsisten dan bulat termasuk nilai-nilai yang lepas-lepas.

Karakterisasi nilai atau pola hidup, tujuan yang berkenaan dengan mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam, sehingga nilai-nilai yang dibangunnya itu dijadikan pandangan (falsafah) hidup serta dijadikan pedoman dalam bertindak dan berperilaku.



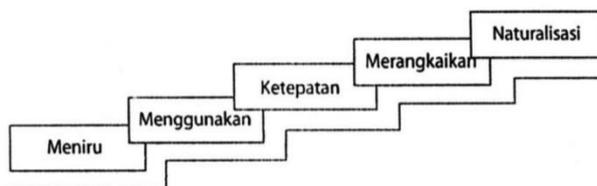
Gambar 5.6 Tujuan Aspek Afektif

5.5.2.2.3 Domain Psikomotorik

Domain psikomotorik meliputi semua tingkah laku yang menggunakan syaraf dan otot badan. Aspek ini sering berhubungan dengan bidang studi yang lebih banyak menekankan kepada gerakan-gerakan atau keterampilan, misalnya seni lukis, musik, pendidikan jasmani dan olahraga, atau mungkin pendidikan agama yang berkaitan dengan bahasan tentang gerakan-gerakan tertentu, termasuk juga pelajaran bahasa.

Domain psikomotorik adalah tujuan yang berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau *skill* seseorang. Ada lima tingkatan yang termasuk ke dalam domain ini: keterampilan meniru, menggunakan, ketepatan, merangkaikan dan keterampilan naturalisasi.

Dengan bahasa lain ketiga domain itu (kognitif, afektif dan psikomotorik) dapat digambarkan dalam "3H", yaitu



Gambar 5.7 Tujuan Aspek Psikomotorik

"Head" (kepala) atau pengembangan bidang intelektual (kognitif), "Heart" (hati), yaitu pengembangan sikap (afektif) dan "Hand" (tangan) atau pengembangan keterampilan (psikomotorik)

5.5.2.2.4 Tujuan dan Kompetensi

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tujuan pendidikan dirumuskan dalam bentuk kompetensi. Kompetensi adalah perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Seseorang yang telah memiliki kompetensi dalam bidang tertentu bukan hanya mengetahui, akan tetapi juga dapat memahami dan menghayati bidang tersebut yang tercermin dalam pola perilaku sehari-hari.

Terdapat beberapa aspek dalam setiap kompetensi sebagai tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

- ✓ *Pengetahuan (Knowledge)*, yaitu kemampuan dalam bidang kognitif, misalnya seorang guru sekolah dasar mengetahui teknik-teknik mengidentifikasi kebutuhan siswa; dan menentukan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa.
- ✓ *Pemahaman (Understanding)*, yaitu kedalaman pengetahuan yang dimiliki setiap individu, misalnya guru sekolah dasar bukan hanya sekadar tahu tentang teknik mengidentifikasi siswa, akan tetapi memahami langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam proses mengidentifikasi tersebut.
- ✓ *Kemahiran (Skill)*, yaitu kemampuan individu untuk melaksanakan secara praktik tentang tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Misalnya, kemahiran guru dalam menggunakan media dan sumber pembelajaran dalam proses belajar mengajar di dalam kelas; kemahiran guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.
- ✓ *Nilai (Value)*, yaitu norma-norma yang dianggap baik oleh setiap individu. Nilai inilah yang selanjutnya, akan menuntun setiap individu dalam melaksanakan tugas-tugasnya. Misalnya nilai kejujuran, nilai kesederhanaan, nilai keterbukaan, dan lain

sebagainya.

- ✓ Sikap (*Attitude*), yaitu pandangan individu terhadap sesuatu. Misalnya, senang-tidak senang; suka-tidak suka, dan lain sebagainya. Sikap, erat kaitannya dengan nilai yang dimiliki individu, artinya mengapa individu bersikap demikian? Itu disebabkan nilai yang dimilikinya.
- ✓ Minat (*Interest*), yaitu kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu perbuatan. Minat adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang melakukan aktivitas tertentu.

Sesuai dengan aspek-aspek di atas, maka tampak bahwa kompetensi sebagai tujuan itu bersifat kompleks. Artinya kurikulum berdasarkan kompetensi bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, kecakapan, nilai, sikap dan minat siswa, agar mereka dapat melakukan sesuatu dalam bentuk kemahiran, disertai rasa tanggung jawab. Dengan demikian, tujuan yang ingin dicapai dalam kompetensi ini bukan hanya sekedar pemahaman akan materi pelajaran, akan tetapi bagaimana pemahaman dan penguasaan materi itu dapat mempengaruhi cara bertindak dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yakni:

a. Kompetensi Lulusan

Kompetensi lulusan adalah kemampuan minimal yang harus dicapai oleh peserta didik, setelah tamat mengikuti pendidikan pada jenjang atau satuan pendidikan tertentu. Misalnya kompetensi lulusan SD/MI, SMP/MTs/, SMA/MA dan SMK.

b. Kompetensi Standar

Kompetensi standar atau standar kompetensi, yaitu kemampuan minimal yang harus dicapai setelah anak didik menyelesaikan suatu mata pelajaran tertentu pada setiap jenjang pendidikan yang diikutinya. Misalnya, kompetensi yang harus dicapai oleh mata pelajaran IPA di SD, Matematika di SD, dan lain sebagainya.

Pada Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 6 dinyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dan menengah terdiri atas:

- ✓ kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia;
- ✓ kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian;
- ✓ kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi;

- ✓ kelompok mata pelajaran estetika;
- ✓ kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Sesuai dengan peraturan pemerintah tersebut, badan standar nasional pendidikan merumuskan tujuan setiap kelompok mata pelajaran sebagai berikut:

- ✓ Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia bertujuan: membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia. Tujuan tersebut dicapai melalui muatan dan atau kegiatan agama, kewarganegaraan, kepribadian, ilmu pengetahuan dan teknologi, estetika, jasmani, olahraga, dan kesehatan.
- ✓ Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian bertujuan: membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Tujuan ini dicapai melalui muatan dan atau kegiatan agama, akhlak mulia, kewarganegaraan, bahasa, seni dan budaya, dan pendidikan jasmani.
- ✓ Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi bertujuan: mengembangkan logika, kemampuan berpikir, dan analisis peserta didik.
- ✓ Kelompok mata pelajaran estetika bertujuan: membentuk karakter peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa seni dan pemahaman budaya.
- ✓ Kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan bertujuan: membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas.

c. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar adalah kemampuan minimal yang harus dicapai peserta didik dalam penguasaan konsep atau materi pelajaran yang diberikan dalam kelas pada jenjang pendidikan tertentu. Dengan demikian, dalam suatu mata pelajaran terdapat beberapa kompetensi dasar yang harus dicapai sebagai kriteria pencapaian standar kompetensi.

Dalam kurikulum, kompetensi sebagai tujuan pembelajaran itu dideskripsikan secara eksplisit, sehingga dijadikan standar dalam pencapaian tujuan kurikulum. Baik guru maupun siswa perlu memahami kompetensi yang harus dicapai dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Pemahaman ini diperlukan untuk memudahkan dalam merancang strategi pembelajaran.

Kompetensi dasar sebagai tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk perilaku yang bersifat umum sehingga masih sulit diukur ketercapaiannya. Oleh sebab itu, tugas guru dalam mengembangkan program perencanaan salah satunya adalah menjabarkan kompetensi dasar menjadi indikator hasil belajar. Indikator hasil belajar inilah yang menjadi kriteria keberhasilan pencapaian kompetensi dasar.

Indikator hasil belajar adalah tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Dengan demikian, indikator hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang dapat diobservasi (*observable*). Artinya, apa hasil yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Hal ini seperti yang dikemukakan Dick & Carey: *The instructional goal is statement that describes what it is that student will be able to do after they have completed instruction.*

Selanjutnya, bagaimana cara merumuskan tujuan pembelajaran atau indikator hasil belajar itu?

Dalam rumusan yang lengkap, ada empat komponen pokok yang harus tampak dalam rumusan indikator hasil belajar, seperti yang digambarkan dalam pertanyaan berikut:

- ✓ Siapa yang belajar atau yang diharapkan dapat mencapai tujuan atau mencapai hasil belajar itu?
- ✓ Tingkah laku atau hasil belajar yang bagaimana yang diharapkan dapat dicapai itu?
- ✓ Dalam kondisi yang bagaimana hasil belajar itu dapat ditampilkan?
- ✓ Seberapa jauh hasil belajar itu bisa diperoleh?

Pertanyaan pertama berhubungan dengan subjek belajar. Rumusan indikator hasil belajar sebaiknya mencantumkan subjek yang melakukan proses belajar, misalkan siswa, peserta belajar, peserta penataran, dan lain sebagainya. Penentuan subjek ini sangat penting untuk menunjukkan sasaran belajar.

Pertanyaan kedua berhubungan dengan tingkah laku yang harus muncul sebagai indikator hasil belajar setelah subjek mengikuti atau melaksanakan proses pembelajaran. Tingkah laku sebagai hasil belajar itu dirumuskan dalam bentuk kemampuan atau kompetensi yang dapat diukur atau yang dapat ditampilkan melalui *performance* siswa. *Any learner performance, action, or operation which is observable.* Melalui kemampuan yang terukur itu dapat ditentukan, apakah belajar yang dilakukan oleh siswa sudah berhasil mencapai tujuan atau belum. Misalnya, setelah proses pembelajaran berakhir diharapkan siswa dapat

menunjukkan letak Kota Bandung dalam peta buta. Kata *menunjukkan* merupakan perilaku yang dapat diukur, sebab merupakan perilaku yang dapat diuji melalui tes. Misalnya, coba kamu tunjukkan letak Kota Bandung dalam peta ini! Bandingkan dengan rumusan: diharapkan siswa dapat mengetahui posisi atau letak Kota Bandung dalam peta buta. Perilaku mengetahui seperti itu, jelas bukan perilaku yang terukur sebab tidak bisa dibuat alat evaluasinya. Coba kamu *ketahui* letak Kota Bandung dalam peta buta ini! Rumusan di atas jelas sebagai rumusan yang salah, bukan % Sebab tidak dapat diukur.

Kata *mengetahui* adalah perilaku yang bukan berorientasi pada hasil belajar, akan tetapi berorientasi pada proses belajar.

Istilah-istilah tingkahlaku yang dapat diukur sehingga menggambarkan indikator hasil belajar itu di antaranya:

- ✓ mengidentifikasi (*identify*);
- ✓ menyebutkan (*name*);
- ✓ menyusun (*construct*);
- ✓ menjelaskan (*describe*);
- ✓ mengatur (*order*);
- ✓ membedakan (*different*).

Sedangkan istilah-istilah untuk tingkah laku yang tidak terukur, sehingga kurang tepat dijadikan sebagai tingkah laku dalam tujuan pembelajaran karena tidak menggambarkan indikator hasil belajar, misalnya:

- ✓ mengetahui;
- ✓ menerima;
- ✓ memahami;
- ✓ mencintai;
- ✓ mengira-ngira, dan lain sebagainya.

Pertanyaan ketiga berhubungan dengan kondisi atau dalam situasi di mana subjek dapat menunjukkan kemampuannya. *The situation in which the behavior occurs*. Rumusan tujuan pembelajaran yang baik, harus dapat menggambarkan dalam situasi dan keadaan yang bagaimana subjek dapat mendemonstrasikan *performance-nya*.

Pertanyaan keempat berhubungan dengan standar kualitas dan kuantitas hasil belajar. Artinya, standar minimal yang harus dicapai oleh siswa. Standar minimal ini kadang-kadang harus tercapai seluruhnya atau 100%, namun kadang-kadang juga hanya sebagian saja. Kompetensi yang berhubungan dengan kemampuan teknis atau *skill*, misalnya biasanya standar minimal harus seluruhnya tercapai sebab kalau tidak akan sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Seorang calon dokter, misalnya

tentu saja harus memiliki keterampilan 100% menggunakan pisau bedahnya; demikian juga seorang pilot, harus memiliki kemampuan yang utuh tentang kemampuan yang diajarkannya; seorang pembuat komponen kendaraan misalnya pembuat baut, harus dapat mencapai basil yang maksimal tentang keterampilannya, sebab kalau tidak dapat mempengaruhi produk yang dihasilkannya. Namun demikian, seorang siswa SMP tidak seharusnya dapat menunjukkan kemampuan maksimal atau 100% dari basil belajar yang diharapkan. Misalnya, diajarkan 3 jenis sistem pemerintahan, diharapkan siswa dapat menjelaskan dua diantaranya dengan baik dan benar. Dari rumusan tersebut, jelas adanya batas minimal yang harus dikuasai. Contoh lain, misalnya diajarkan 5 teori tentang asal usul kehidupan, diharapkan siswa dapat menyebutkan 3 di antaranya.

Dari uraian tentang kompetensi di atas, maka dapat kita pahami bahwa dalam proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran sebetulnya yang harus dicapai oleh guru adalah standar kompetensi setiap mata pelajaran. Namun, oleh karena standar kompetensi yang harus dicapai siswa memiliki cakupan yang sangat luas, maka dijabarkan pada kompetensi dasar. Kompetensi dasar inilah yang merupakan standar minimal yang harus dikuasai siswa dalam setiap mata pelajaran. Melalui kompetensi dasar ini juga dapat dilihat keluasan dan kedalaman materi dalam setiap mata pelajaran. Selanjutnya, untuk melihat keberhasilan pencapaian kompetensi dasar tersebut guru perlu merumuskan indikator hasil belajar, sebagai kriteria pencapaian kompetensi dasar. Dengan demikian, tuntutan ketiganya adalah sebagai berikut:

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil Belajar
1.	1.1	1.1.1 1.1.2 1.1.3 dst
	1.2	1.2.1. 1.2.2 1.2.3 dst
	1.3	1.3.1 1.3.2 1.3.3 dst

Seperti yang telah dijelaskan, standar kompetensi dan kompetensi dasar telah dirumuskan dalam standar isi, dengan demikian tugas guru adalah

menjabarkan kompetensi dasar tersebut ke dalam indikator hasil belajar sebagai kriteria pencapaian kompetensi dasar. Kecuali manakala sekolah perlu menambah mata pelajaran baru sebagai kurikulum muatan lokal, maka baik standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator Hasil Belajar dirumuskan oleh sekolah yang bersangkutan.

5.6 Pengembangan Materi Pembelajaran

5.6.1 Hakikat Materi Pembelajaran

Bahan atau materi pelajaran (*learning materials*) adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu. Materi pelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran, bahkan dalam pengajaran yang berpusat pada materi pelajaran (*subject-centered teaching*), materi pelajaran merupakan inti dari kegiatan pembelajaran. Menurut *subject centered teaching* keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh seberapa banyak siswa dapat menguasai materi kurikulum.

Materi pelajaran dapat dibedakan menjadi: pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Pengetahuan menunjuk pada informasi yang disimpan dalam pikiran (*mind*) siswa, dengan demikian pengetahuan berhubungan dengan berbagai informasi yang harus dihafal dan dikuasai oleh siswa, sehingga manakala diperlukan siswa dapat mengungkapkan kembali. Keterampilan (*skill*) menunjuk pada tindakan-tindakan (fisik dan non fisik) yang dilakukan seseorang dengan cara yang kompeten untuk mencapai tujuan tertentu. Sikap menunjuk pada kecenderungan seseorang untuk bertindak sesuai dengan nilai dan norma yang diyakini kebenarannya oleh siswa.

Merril (1977), membedakan isi (materi pelajaran menjadi empat macam yaitu: fakta, konsep, prosedur, dan prinsip. Fakta adalah sifat dari suatu gejala, peristiwa, benda, yang wujudnya dapat ditangkap oleh pancaindra. Fakta merupakan pengetahuan yang berhubungan dengan data-data spesifik (tunggal) baik yang telah maupun yang sedang terjadi yang dapat diuji atau diobservasi. *Ibu kota Indonesia adalah Jakarta*, merupakan suatu fakta, karena memang pada kenyataannya demikian. Demikian juga halnya, dengan *manusia berjalan dengan kakinya*, merupakan suatu fakta yang dapat dirasakan dan dapat diindera. Fakta merupakan materi pelajaran yang paling sederhana, karena materi ini sifatnya hanya mengingat hal-hal yang spesifik.

Konsep adalah abstraksi kesamaan atau keterhubungan dari sekelompok benda atau sifat. Suatu konsep memiliki bagian yang dinamakan atribut. Atribut adalah karakteristik yang dimiliki suatu konsep. Gabungan dari berbagai atribut menjadi suatu pembeda antara satu konsep dengan konsep lainnya. Contoh, anak laki-laki merupakan suatu konsep, yang memiliki atribut tertentu yang berbeda dengan atribut yang dimiliki oleh konsep "anak perempuan; "pasar" merupakan suatu konsep yang memiliki atribut-atribut tertentu, yang berbeda dengan atribut yang dimiliki oleh konsep "kompleks perumahan". Dengan demikian, pemahaman tentang konsep harus didahului dengan pemahaman tentang data dan fakta, sebab atribut itu sendiri pada dasarnya adalah sejumlah fakta yang terkandung dalam objek.

Prosedur adalah materi pelajaran yang berhubungan dengan kemampuan siswa untuk menjelaskan langkah-langkah secara sistematis tentang sesuatu. Misalnya, prosedur tentang langkah-langkah melakukan suatu percobaan, langkah-langkah membuat suatu karangan, dan lain sebagainya.

Hubungan antara dua atau lebih konsep yang sudah teruji secara empiris dinamakan generalisasi yang selanjutnya dapat ditarik ke dalam prinsip. Contoh prinsip tentang ketertiban lalu lintas, prinsip tentang kesejahteraan sosial, prinsip tentang penguapan, prinsip tentang radiasi, dan lain sebagainya. Materi pelajaran tentang prinsip akan lebih sulit dibandingkan dengan fakta, atau konsep. Sebab, seseorang akan dapat menarik suatu prinsip apabila sudah memahami berbagai fakta dan konsep yang relevan.

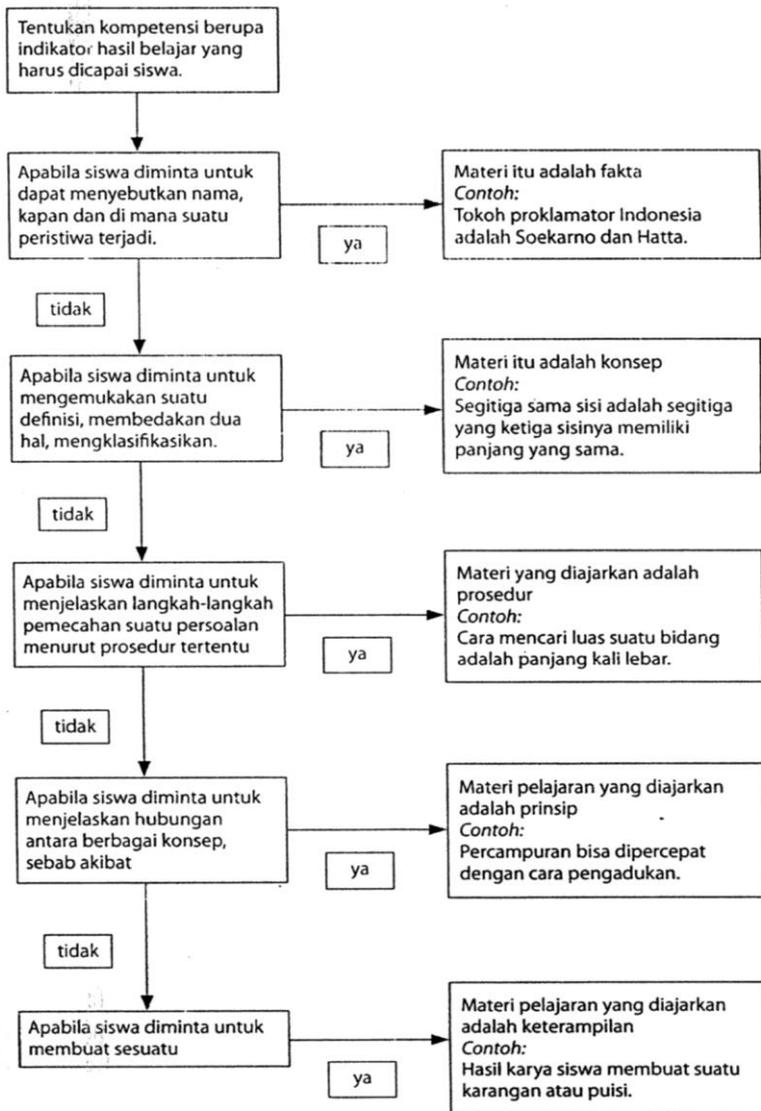
Di samping jenis di atas, ada juga jenis materi pelajaran yang disebut dengan keterampilan. Keterampilan adalah pola kegiatan yang memiliki tujuan tertentu yang memerlukan manipulasi dan koordinasi informasi. Keterampilan dapat dibedakan dalam dua bentuk, yaitu keterampilan intelektual dan keterampilan fisik. Keterampilan intelektual adalah keterampilan berpikir melalui usaha menggali, menyusun dan menggunakan berbagai informasi, baik berupa data, fakta, konsep, ataupun prinsip, dan teori. Contohnya adalah keterampilan memecahkan masalah melalui langkah-langkah yang sistematis, keterampilan mengevaluasi suatu program atau mengevaluasi suatu objek, keterampilan menyusun program kegiatan, keterampilan membuat perencanaan, dan lain sebagainya. Keterampilan fisik adalah keterampilan motorik seperti keterampilan mengoperasikan komputer, keterampilan mengemudi, keterampilan memperbaiki suatu alat, dan lain sebagainya.

Menurut Hilda Taba (1962), bahan atau materi pelajaran dapat digolongkan menjadi 4 tingkatan, yakni fakta khusus, ide-ide pokok, konsep, dan sistem berpikir.

Fakta khusus adalah bentuk materi kurikulum yang sangat sederhana. Fakta khusus ini biasanya merupakan informasi yang tingkat kegunaannya paling rendah. Misalnya, penduduk miskin di Jawa Barat berkisar antara 1 sampai 1,2 juta jiwa. Penduduk Jawa Barat biasa menggunakan waktu untuk membaca antara 30 - 45 menit setiap hari.

Ide-ide pokok bisa berupa prinsip atau generalisasi. Memahami ide pokok, memungkinkan kita bisa menjelaskan sejumlah gejala spesifik atau sejumlah materi pelajaran.

Konsep menurut Hilda Taba lebih tinggi tingkatannya dari ide pokok. Memahami konsep berarti memahami sesuatu yang abstrak sehingga mendorong anak untuk berpikir lebih mendalam. Konsep akan muncul dalam berbagai konteks, sehingga pemahaman konsep akan terkait dalam berbagai situasi, misalnya konsep tentang kemiskinan, kebudayaan, perubahan sosial, dan lain sebagainya.



Gambar 5.8 Proses Pemilihan Materi Pelajaran

Sistem berpikir, berhubungan dengan kemampuan untuk memecahkan masalah secara empiris, sistematis dan terkontrol yang kemudian dinamakan berpikir ilmiah. Setiap disiplin ilmu memiliki sistem berpikir yang tidak sama. Oleh sebab itu, materi tentang sistem berpikir erat kaitannya dengan struktur keilmuan.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan para ahli, maka materi pelajaran pada hakikatnya bisa berupa fakta, konsep, prosedur, prinsip

dan keterampilan. Untuk memudahkan pemahaman kita tentang jenis materi pelajaran, maka Anda dapat mengikuti *flow chart* tersebut.

5.6.2 Sumber Materi Pembelajaran

Dalam pembelajaran konvensional, sering guru menentukan buku teks sebagai satu-satunya sumber materi pelajaran. Bahkan, pembelajaran yang berorientasi kepada kurikulum subjek akademis, buku teks yang telah disusun oleh para pengembang kurikulum merupakan sumber utama. Dengan demikian, perubahan dan atau penyempurnaan kurikulum, pada dasarnya adalah penyempurnaan dan perubahan buku ajar. Akibatnya, ketika terjadi perubahan kurikulum, maka selalu diikuti oleh perubahan buku pelajaran.

Namun demikian, apakah buku pelajaran merupakan satu-satunya sumber bahan pelajaran? Ternyata tidak. Hal ini disebabkan beberapa alasan berikut ini:

1. Dewasa ini ilmu pengetahuan berkembang sangat cepat, sehingga kalau guru dan siswa hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber pembelajaran, bisa terjadi materi yang dipelajarinya itu akan cepat usang. Dengan demikian, guru dituntut untuk menggunakan sumber lain yang dapat menyajikan informasi terbaru, misalnya menggunakan jurnal yang menyajikan berbagai pengetahuan mutakhir, majalah, koran dan sumber informasi elektronik, misalnya dengan menggunakan dan memanfaatkan Internet dan lain sebagainya.
2. Kemajuan teknologi informasi, memungkinkan materi pelajaran tidak hanya disimpan dalam buku teks saja, akan tetapi bisa disimpan dalam berbagai bentuk teknologi yang lebih efektif dan efisien, misalnya dalam bentuk CD, kaset, dan lain sebagainya. Dalam bentuk-bentuk semacam ini diyakini materi pelajaran akan lebih menarik untuk dipelajari sebab dengan berbagai teknik animasi, maka materi pelajaran akan lebih jelas dan konkret. Sesuatu yang tidak mungkin disajikan dalam buku cetak karena keterbatasannya, maka dalam bentuk media elektronik akan dapat disajikan.
3. Tuntutan kurikulum seperti pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), menuntut siswa agar tidak hanya sekadar menguasai informasi teoretis, akan tetapi bagaimana informasi tersebut dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan daerah dan lingkungan di mana siswa tinggal. Dengan demikian, kehidupan masyarakat nyata mestinya dijadikan sebagai salah satu bahan pelajaran.

Ketiga alasan tersebut, mestinya membuka wawasan baru bagi guru, bahwa ternyata banyak sumber yang dapat dimanfaatkan untuk membelajarkan siswa, selain dari buku teks yang dicetak secara masal. Guru yang hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber materi pelajaran cenderung pengelolaan pembelajaran hanya menyajikan materi pelajaran yang belum tentu berguna untuk kehidupan siswa. Ataupun, seandainya materi pelajaran itu dianggap penting, maka siswa akan sulit menangkap pentingnya materi tersebut, selain hanya untuk dihafal. Itulah sebabnya selain buku teks, guru seharusnya memanfaatkan berbagai sumber belajar yang lain.

Sumber materi pelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran dapat dikategorikan sebagai berikut.

a. Tempat atau lingkungan

Lingkungan merupakan sumber pelajaran yang sangat kaya sesuai dengan tuntutan kurikulum. Ada dua bentuk lingkungan belajar, yakni *pertama* lingkungan atau tempat yang sengaja didesain untuk belajar siswa seperti laboratorium, perpustakaan, ruang internet dan lain sebagainya. Lingkungan semacam ini dikenal dengan lingkungan *by design*. Mengapa dikatakan *by design*? Karena tempat semacam ini dirancang untuk proses pembelajaran. *Kedua*, lingkungan yang tidak didesain untuk proses pembelajaran akan tetapi keberadaannya dapat dimanfaatkan, misalnya halaman sekolah, taman sekolah, kantin, kamar mandi, dan lain sebagainya. Lingkungan yang demikian dikenal dengan lingkungan yang bersifat *by utilization*. Kedua bentuk lingkungan ini dapat dimanfaatkan oleh setiap guru karena memang selain memiliki informasi yang sangat kaya untuk mempelajari materi pelajaran, juga dapat secara langsung dijadikan tempat belajar setiap siswa.

b. Orang atau narasumber

Pengetahuan itu tidak statis, akan tetapi bersifat dinamis, yang terus berkembang sangat cepat. Oleh karena perkembangan yang cepat itu, kadang-kadang apa yang disajikan dalam buku teks tidak sesuai lagi dengan perkembangan ilmu pengetahuan mutakhir. Misalnya peraturan dan undang-undang baru mengenai sesuatu, penemuan-penemuan baru dalam berbagai ilmu pengetahuan mutakhir, seperti munculnya berbagai jenis penyakit misalnya flu burung, sapi gila, dan lain sebagainya serta berbagai jenis rekayasa genetik; munculnya berbagai fenomena alam serta pengaruhnya terhadap gejala-gejala sosial dan lain sebagainya, yang kesemuanya itu tidak mungkin dipahami sepenuhnya oleh guru, maka untuk mempelajari konsep-konsep baru semacam itu, guru dapat

menggunakan orang-orang yang lebih menguasai persoalan misalnya dengan mengundang dokter, polisi dan lain sebagainya sebagai sumber bahan pelajaran.

c. Objek

Objek atau benda yang sebenarnya merupakan sumber informasi yang akan membawa siswa pada pemahaman yang lebih sempurna tentang sesuatu. Mempelajari bahan pelajaran dari benda yang sebenarnya bukan hanya dapat menghindari kesalahan persepsi tentang isi pelajaran, akan tetapi juga dapat membuat pelajaran lebih akurat di samping motivasi belajar siswa akan lebih baik.

d. Bahan cetak dan noncetak

Bahan cetak (*printed material*) adalah berbagai informasi sebagai materi pelajaran yang disimpan dalam berbagai bentuk tercetak seperti buku, majalah, koran, dan lain sebagainya. Sedangkan bahan belajar non cetak adalah informasi sebagai materi pelajaran, yang disimpan dalam berbagai bentuk alat komunikasi elektronik yang biasanya berfungsi sebagai media pembelajaran misalnya dalam bentuk kaset, video, komputer, CD, dan lain sebagainya. Terdapat tiga jenis bahan cetak dan noncetak yang dapat dijadikan sumber pelajaran. *Pertama*, bahan-bahan yang dapat dijadikan sumber belajar utama untuk setiap individu. Pada bentuk ini bahan-bahan pelajaran disusun sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar secara individual, misalnya bahan cetakan seperti modul atau pelajaran terprogram. *Kedua*, cetak yang disusun sebagai bahan penunjang, dan dirancang bukan sebagai bahan pelajaran individual. Artinya, belajar melalui bahan cetakan ini masih memerlukan guru atau instruktur secara langsung. Yang termasuk bahan jenis ini adalah buku-buku paket, diktat, *hand-out* dan lain sebagainya. *Ketiga*, bahan yang tidak dirancang khusus untuk pembelajaran, tetapi dapat dimanfaatkan untuk menambah pengetahuan dan wawasan siswa dalam mempelajari sesuatu. Bahan yang demikian biasanya berisi tentang gagasan dan ide-ide pengarang secara bebas, atau berisi tentang hasil-hasil penelitian mutakhir dalam suatu bidang kajian tertentu. Yang termasuk ke dalam jenis ini adalah berbagai buku populer atau jurnal ilmiah.

5.6.3 Pengemasan Materi Pembelajaran

5.6.3.1 Prinsip Pengemasan

Materi pelajaran pada hakikatnya adalah pesan-pesan yang ingin kita sampaikan pada anak didik untuk dikuasai. Pesan adalah informasi yang akan disampaikan baik berupa ide, data/fakta, konsep dan lain sebagainya,

yang dapat berupa kalimat, tulisan, gambar, peta, ataupun tanda. Pesan bisa disampaikan melalui bahasa verbal atau nonverbal. Pesan yang disampaikan perlu dipahami oleh siswa, sebab manakala tidak dipahami maka pesan tidak akan menjadi informasi yang bermakna. Adakalanya suatu pesan tidak diterima oleh penerima pesan (siswa) atau tidak sesuai dengan maksud pengirim pesan (guru). Hal ini perlu diwaspadai oleh sebab salah pengertian dalam menerima pesan bisa berakibat kesalahan dalam menanamkan informasi. Penerimaan pesan bisa dipengaruhi oleh keadaan individu yang menerima pesan itu sendiri.

Agar pesan yang ingin disampaikan bermakna sebagai bahan pelajaran, maka ada sejumlah kriteria *yang* harus diperhatikan di antaranya adalah sebagai berikut:

1. *novelty*, artinya suatu pesan akan bermakna apabila bersifat baru atau mutakhir. Pesan yang usang atau yang sebenarnya telah diketahui oleh siswa, maka akan mempengaruhi tingkat motivasi dan perhatian siswa dalam mempelajari bahan pelajaran. Dengan demikian, maka setiap guru perlu mengikuti berbagai kemajuan dalam perkembangan ilmu pengetahuan, sesuai dengan bidang studi yang diajarkannya misalnya melalui informasi yang terdapat dalam jurnal, pelacakan Internet, dan lain sebagainya.
2. *proximity*, artinya pesan yang disampaikan harus sesuai dengan pengalaman siswa. Pesan yang disajikan jauh dari pengalaman siswa cenderung akan kurang diperhatikan.
3. *conflict*, artinya pesan yang disajikan sebaiknya dikemas sedemikian rupa sehingga menggugah emosi. Memang hal ini tidaklah mudah sebab tidak semua materi pelajaran bisa dikemas seperti itu. Akan tetapi, seorang perencana yang baik mestinya berusaha ke arah itu.
4. Materi pelajaran yang mampu membawa emosi *audience* seperti siswa cenderung akan diperhatikan.
5. *humor*, artinya pesan yang disampaikan sebaiknya dikemas sehingga menampilkan kesan lucu. Pesan yang dikemas dengan lucu cenderung akan lebih menarik perhatian.

Pengemasan materi dan pesan pembelajaran dapat dilakukan dengan dua cara yakni pengemasan secara visual dan pengemasan dalam bentuk cetakan. Dalam bentuk apa pun pengemasan pesan dan bahan pelajaran harus memperhatikan kriteria di atas. Namun demikian, pesan yang ditampilkan melalui gambar (visual) misalnya melalui bentuk rekaman video atau CD dapat lebih mendorong aktivitas siswa dibandingkan dengan pengemasan pesan atau isi pelajaran melalui cetakan. Hal ini dimungkinkan sebab melalui gambar gerak (visual) seluruh indra akan

terlibat. Siswa akan menangkap pesan lebih konkret, sehingga kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari.

Beberapa pertimbangan teknis dalam mengemas isi atau materi pelajaran menjadi bahan belajar diantaranya adalah:

a. Kesesuaian dengan tujuan yang harus dicapai

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

b. Kesederhanaan

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

c. Unsur-unsur desain pesan

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

d. Pengorganisasian bahan

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

e. Petunjuk cara penggunaan

Dalam bentuk apa pun pengemasan materi harus disusun petunjuk cara penggunaannya. Hal ini sangat penting, apalagi seandainya bahan ajar dikemas untuk pembelajaran mandiri seperti modal, pengajaran terprogram (*program teaching*) atau mungkin CD interaktif dan pembelajaran melalui kaset.

f. Bentuk-bentuk Pengemasan

Materi pelajaran yakni, berbagai informasi yang harus dipahami siswa dapat dikemas dalam berbagai bentuk. Di bawah ini disajikan beberapa bentuk pengemasan materi pelajaran.

1. Materi Pelajaran Terprogram

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

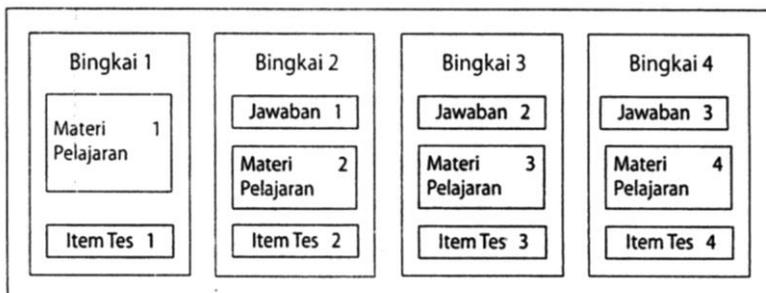
- a. Materi pelajaran disajikan dalam bentuk unit atau bagian terkecil. Dari seluruh materi pelajaran yang harus dikuasai, materi itu dibagi dalam bagian-bagian terkecil. Siswa mempelajari setiap bagian itu secara bertahap dari mulai bagian awal sampai bagian akhir. Setiap siswa selesai mempelajari bagian atau unit, langsung diberikan tes yang dengan segera pula diberikan umpan balik dan diberikan reinforcement (penguatan).
- b. Menuntut aktivitas siswa. Penyajian materi terprogram menuntut aktivitas siswa, artinya dalam mempelajari materi pelajaran siswa tidak mengandalkan orang lain di luar dirinya, akan tetapi belajar sendiri. Dengan demikian, siswa yang cepat belajar akan cepat juga menyelesaikan materi pelajaran yang disajikan; sebaliknya siswa yang lambat akan lambat pula menyelesaikan bahan pelajaran.
- c. Mengetahui dengan segera setiap selesai mempelajari materi pelajaran. Dalam pengemasan materi terprogram siswa dapat segera mengetahui keberhasilannya. Oleh sebab itu, setelah

mempelajari satu bagian tertentu diberikan item tes yang berfungsi sebagai kontrol terhadap pemahaman materi dan setelah itu diberikan balikan tentang kemungkinan jawaban.

Materi terprogram bisa dikemas dalam bentuk tercetak (*printed material*), yang kemudian dikenal dengan pence ajaran terprogram (*program teaching*) atau bisa dalam bentuk non-tercetak seperti dalam bentuk video dan komputer (*computer based instructional*).

Pengajaran terprogram dalam bentuk tercetak, materi pelajaran disusun sedemikian rupa dalam bentuk bingkai belajar, sehingga bahan belajar yang biasanya berbentuk buku pelajaran itu berisi tentang bingkai-bingkai belajar. Pada setiap bingkai disajikan materi pelajaran yang sangat spesifik untuk dipelajari siswa disertai dengan tes yang harus dikerjakan siswa, sebagai kontrol penguasaan materi pelajaran yang telah dipelajari pada bingkai tersebut. jumlah bingkai dalam setiap unit pengajaran terprogram ditentukan oleh keluasan materi yang harus dikuasai oleh siswa. Oleh karena dalam pengajaran terprogram, harus memberikan umpan balik tentang jawaban alas pertanyaan yang diberikan setelah siswa mempelajari satuan terkecil dari materi pelajaran, maka dalam bingkai berikutnya disajikan jawaban yang benar. Dengan demikian, siswa dapat mengoreksi sendiri dari setiap jawaban. Seandainya jawaban siswa masih salah, atau tidak sesuai dengan jawaban, siswa dianjurkan untuk mempelajari bingkai yang mengandung materi pelajaran yang dipelajarinya itu, tapi seandainya jawaban sudah tepat, siswa dianjurkan untuk mempelajari bingkai berikutnya.

Untuk melihat gambaran penyajian materi melalui pelajaran terprogram perhatikan desain berikut:



Gambar 5.9 Pengemasan Materi Terprogram

Pengemasan materi pelajaran terprogram dalam bentuk elektronik seperti, misalnya dalam komputer (*computer Based Instructional*) pada

dasarnya sama dengan format pengajaran terprogram dalam bentuk tercetak. Bedanya, dalam bentuk komputer, materi pelajaran dikemas dan diprogram melalui perangkat lunak komputer, sehingga penyajiannya tidak lagi dalam bentuk buku melainkan dalam bentuk komputer. Siswa mengerjakan sesuai dengan perintah yang sudah deprogram dalam komputer.

2. Pengemasan Materi Pelajaran Melalui Modul

Seperti halnya materi pelajaran terprogram, pengemasan materi pelajaran modul merupakan bentuk pengemasan materi pelajaran individual. Modul adalah satu kesatuan program yang lengkap, sehingga dapat dipelajari oleh siswa secara individual. Sebagai bahan pelajaran yang bersifat mandiri, maka materi pelajaran dikemas sedemikian rupa sehingga melalui modul siswa dapat belajar secara mandiri tanpa terikat oleh waktu, tempat dan hal-hal lain di luar dirinya sendiri. Seperti halnya dalam pelajaran terprogram, melalui modul siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing. Siswa yang memiliki kemampuan belajar cepat, maka dapat menyelesaikan paket modul secara cepat juga, sebaliknya manakala siswa lambat belajar, akan lambat juga dalam menyelesaikan pelajarannya. Materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk modul memungkinkan siswa dapat belajar lebih cepat atau lebih lambat sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Dalam sebuah modul minimal berisi tentang:

- a. Tujuan yang harus dicapai, yang biasanya dirumuskan dalam bentuk perilaku yang spesifik sehingga keberhasilannya dapat diukur.
- b. Petunjuk penggunaan, yakni petunjuk bagaimana seharusnya siswa mempelajari modul.
- c. Kegiatan belajar, berisi tentang materi yang harus dipelajari oleh siswa.
- d. Rangkuman materi, yakni garis-garis besar materi pelajaran.
- e. Tugas dan latihan.
- f. Sumber bacaan, yakni buku-buku bacaan yang harus dipelajari untuk memperdalam dan memperkaya wawasan.
- g. Item-item tes, yakni soal-soal yang harus dijawab untuk melihat keberhasilan siswa dalam penguasaan materi pelajaran.
- h. Kriteria keberhasilan, yakni rambu-rambu keberhasilan siswa dalam mempelajari modul.
- i. Kunci jawaban.

3. Pengemasan Materi Pelajaran Kompilasi

Kompilasi adalah bahan belajar yang disusun dengan mengambil bagian-bagian yang dianggap perlu dari berbagai sumber belajar dan menggabungkannya menjadi satu kesatuan untuk dipelajari siswa. Sumber belajar yang menjadi bahan kompilasi biasanya berasal dari buku-buku teks (*text book*), yang dianggap langka sehingga sulit didapatkan oleh para siswa. Manfaat yang bisa diambil dari pengemasan materi pelajaran kompilasi, di antaranya adalah siswa dapat belajar secara utuh dari bahan-bahan yang diperlukan sehingga dapat menghemat waktu dan biaya, karena materi pelajaran sudah merupakan kesatuan dari bahan-bahan yang tercecer. Agar materi pelajaran dapat disajikan secara sistematis, maka penyusunannya dapat dilakukan dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Tentukan tujuan yang harus dicapai oleh pengemasan materi pelajaran melalui sistem kompilasi.
- b. Kemukakan secara ringkas tentang bahan-bahan yang dikompilasikan.
- c. Jelaskan petunjuk-petunjuk dalam mempelajari bahan kompilasi.
- d. Buatlah alat tes untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mempelajari kompilasi.
- e. Antara satu bahan yang diambil dari satu sumber dan sumber lainnya, diberi penyekat.

5.7 Pengembangan Pengalaman Belajar

5.7.1 Hakikat Pengalaman Belajar

Pengalaman belajar (*learning experiences*) adalah sejumlah aktivitas siswa yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan kompetensi baru sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Ketika kita berpikir informasi dan kemampuan seperti apa yang harus dimiliki oleh siswa, maka pada saat itu juga kita semestinya berpikir pengalaman belajar yang bagaimana yang harus didesain agar tujuan dan kompetensi itu dapat diperoleh setiap siswa. Ini sangat penting untuk dipahami, sebab apa yang harus dicapai akan menentukan bagaimana cara mencapainya.

5.7.1.1 Pengalaman Belajar Menurut Gagne

Menurut Gagne (1991) ada delapan tipe pengalaman belajar dari pengalaman belajar yang sederhana sampai pada pengalaman belajar yang kompleks. Kedelapan tipe belajar itu dijelaskan sebagai berikut:

1. Belajar signal, yakni belajar melalui isyarat atau tanda. Pengalaman belajar ini merupakan pengalaman belajar yang paling sederhana, yaitu belajar bagaimana setiap individu

mereaksi terhadap setiap perangsang yang muncul. Misalnya, seseorang menjadi senang, sedih, gembira, dan lain sebagainya itu disebabkan karena munculnya tanda atau signal tertentu. Melalui tanda-tanda tertentu individu akan mereaksi secara terus menerus hingga membentuk asosiasi tetap.

2. Belajar mereaksi perangsang melalui penguatan, yakni pengalaman belajar yang terarah. Setiap individu merespons terhadap perangsang yang diberikan selalu diberi penguatan, misalnya dengan *reward*. Pengalaman belajar ini lebih tinggi tingkatannya dari sekadar belajar melalui isyarat, sebab pembentukan asosiasi difokuskan pada respons tertentu.
3. Pengalaman belajar membentuk rangkaian (*chaining*), adalah belajar merangkaikan atau menghubungkan gejala atau faktor sehingga menjadi satu kesatuan rangkaian yang utuh dan fungsional. Belajar ini terjadi dengan munculnya stimulus lain setelah stimulus yang satu direspons. Dengan demikian, pengalaman belajar bersifat menjadi lebih kompleks. Misalnya, individu mereaksi setelah ia mendengar bel tanda sudah waktunya pulang, ia segera mengemas barang-barangnya, lalu pulang, ganti pakaian, makan, baca koran sore, dan lain sebagainya.
4. Belajar asosiasi verbal, yakni pengalaman belajar dengan kata-kata manakala ia menerima perangsang. Misalnya diberikan stimulus tentang gambar segitiga, kemudian anak mengatakannya bahwa itu adalah gambar segitiga sama sisi. Membahasakan sesuatu melalui kata-kata akan lebih sulit dibandingkan dengan reaksi hanya melalui tindakan, oleh karena dituntut adanya kemampuan nalar seseorang. "Itu adalah kakek saya" kemampuan membahasakan bahwa "itu adalah kakek saya" akan dapat dilakukan manakala ia telah mengenal ciri-ciri kakeknya.
5. Belajar membedakan atau diskriminasi, yakni pengalaman belajar mengenal sesuatu karena ciri-ciri yang memiliki kekhasan tertentu. walaupun seseorang menghadapi objek yang sama tetap saja orang tersebut dapat membedakannya. Misalnya seseorang dapat membedakan mana itik dan mana ayam walaupun keduanya sama-sama unggas.
6. Belajar konsep, adalah pengalaman belajar dengan menentukan ciri atau atribut dari objek yang dipelajarinya sehingga objek tersebut ditempatkan dalam klasifikasi tertentu. Misalnya pengalaman belajar dengan melihat sesuatu dari ukurannya, dari warnanya, dari bentuknya, dan lain sebagainya. Seseorang dapat mempelajari manusia, dilihat dari keturunannya, dari warna kulitnya, dari suku bangsanya, dan lain sebagainya. Setiap individu

dapat mempelajari konsep bukan karena adanya asosiasi stimulus dan respons tapi karena adanya kemampuan mengabstraksi sesuatu.

7. Belajar aturan atau hukum adalah pengalaman belajar dengan menghubungkan konsep-konsep. Pada pengalaman belajar ini siswa dirangsang untuk menentukan sejumlah prinsip atau kaidah melalui pengamatan dari setiap gejala. Misalnya bila logam dipanaskan, maka logam tersebut dapat menghantarkan panas, air akan berbentuk sesuai dengan tempatnya, pencampuran akan bisa dipercepat dengan secara pengadukan, dan lain sebagainya.
8. Belajar *problem solving*, adalah pengalaman belajar untuk memecahkan suatu persoalan melalui penggabungan beberapa kaidah atau aturan. Pengalaman belajar pemecahan masalah ini merupakan pengalaman belajar yang paling kompleks, karena memerlukan kemampuan nalar untuk menangkap berbagai aturan atau hukum yang berkenaan dengan masalah yang ingin dipecahkan; sedangkan setiap hukum itu akan dapat dipahami manakala tersusunnya sejumlah informasi yang diperlukan. Oleh karena itu, kemampuan seseorang dalam memahami berbagai aturan, serta kemampuan nalar seseorang akan menentukan kecepatan dalam memecahkan suatu persoalan.
9. Dari berbagai jenis pengalaman belajar yang telah dikemukakan di atas, maka tampak bahwa setiap pengalaman belajar itu sifatnya bertingkat. Artinya kemampuan seseorang untuk belajar memecahkan masalah sangat tergantung pada belajar tentang hukum atau aturan; dan pengalaman belajar aturan akan dapat dipengaruhi oleh kemampuan seseorang dalam belajar konsep dan seterusnya.

Dari kedelapan tipe pengalaman belajar tersebut, menurut Gagne akan menghasilkan kemampuan-kemampuan tertentu. Selanjutnya dalam sumber yang sama, Gagne mengidentifikasi lima jenis hasil belajar sebagai berikut:

1. Belajar keterampilan intelektual (*Intellectual skill*), yakni belajar diskriminasi, belajar konsep dan belajar kaidah. Belajar diskriminasi adalah belajar untuk membedakan beberapa objek berdasarkan ciri-ciri tertentu misalnya melihat objek dari bentuknya, ukurannya, warnanya, dan lain sebagainya. Belajar konsep adalah kesanggupan menempatkan objek yang memiliki ciri yang sama menjadi satu kelompok (*klasifikasi*) tertentu, misalnya konsep tentang keluarga, masyarakat, pendidikan, dan lain sebagainya. Belajar kaidah adalah belajar bagian dari konsep

- tertentu, misalnya belajar konsep keluarga, pada dasarnya belajar konsep ayah, ibu, dan anak.
2. Belajar informasi verbal, adalah belajar melalui simbol-simbol tertentu. Yang termasuk hasil belajar ini adalah belajar berbicara, menulis cerita, belajar membaca dan lain sebagainya.
 3. Belajar mengatur kegiatan intelektual, yakni belajar mengatur kegiatan intelektual berhubungan dengan kemampuan mengaplikasikan keterampilan intelektual, yakni kemampuan berpikir memecahkan masalah secara ilmiah melalui langkah-langkah yang sistematis.
 4. Belajar sikap, yakni belajar menentukan tindakan tertentu. Sikap adalah kecenderungan individu untuk berperilaku sesuai dengan nilai yang dianggap baik oleh individu yang bersangkutan. Dengan kata lain, sikap merupakan kesediaan seseorang untuk menerima atau menolak sesuatu sesuai dengan pandangannya terhadap sesuatu itu. Sikap seseorang bisa dipelajari dan bisa diubah menjadi aktivitas yang bisa dikontrol dan diarahkan.
 5. Belajar keterampilan motorik, yakni belajar melakukan gerakan-gerakan tertentu baik gerakan yang sangat sederhana seperti gerakan menirukan, gerakan refleks dan lain sebagainya, sampai gerakan-gerakan kompleks yang memerlukan kemahiran dan keterampilan tertentu, misalnya keterampilan mengoperasikan mesin atau kendaraan.

Hasil belajar seperti yang telah dikemukakan, akan menentukan pengalaman belajar yang bagaimana yang cocok untuk dikembangkan oleh setiap siswa. Misalnya, hasil yang bersifat kemampuan intelektual akan sangat berbeda dengan pengalaman yang harus dimiliki siswa untuk memperoleh keterampilan tertentu.

5.7.1.2 Pengalaman Belajar Menurut Piaget

Pandangan-pandangan Jean Piaget seorang psikolog kelahiran Swiss (1896-1980), percaya bahwa anak belajar sesuai dengan tahapannya. Pengalaman belajar menurut Piaget berlangsung dalam diri setiap individu melalui proses konstruksi pengetahuan. Oleh sebab itu, teori belajar Piaget terkenal dengan teori konstruktivistik.

Belajar menurut teori konstruktivistik bukanlah sekadar menghafal, akan tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Pengetahuan bukanlah hasil "pemberian" dari orang lain seperti guru, akan tetapi hasil dari proses mengkonstruksi yang dilakukan setiap individu. Pengetahuan hasil dari pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Bagaimana proses mengkonstruksi

pengetahuan yang dilakukan oleh setiap subjek itu? Di bawah ini dijelaskan jalan pikiran Piaget, tokoh yang mengembangkan gagasan konstruktivisme itu.

Piaget berpendapat, bahwa sejak kecil setiap anak sudah memiliki struktur kognitif yang kemudian dinamakan *skema (schema)*. Skema terbentuk karena pengalaman. Misalnya, anak senang bermain dengan kucing dan kelinci yang sama-sama berbulu putih. Berkat keseringannya, ia dapat menangkap perbedaan keduanya, yaitu bahwa kucing berkaki empat sedangkan kelinci berkaki dua. Pada akhirnya, berkat pengalaman itulah dalam struktur kognitif anak terbentuk skema tentang binatang berkaki dua dan binatang berkaki empat. Semakin dewasa anak, maka semakin sempurnalah skema yang dimilikinya. Proses penyempurnaan skema dilakukan melalui proses *asimilasi* dan *akomodasi*. Asimilasi adalah proses penyempurnaan skema; dan akomodasi adalah proses mengubah skema yang sudah ada hingga terbentuk skema baru. Semua itu (asimilasi dan akomodasi) terbentuk berkat pengalaman siswa. Coba Anda perhatikan uraian berikut ini.

Pada suatu hari anak merasa sakit karena terpercik api, maka berdasarkan pengalamannya terbentuk skema pada struktur kognitif anak tentang "api", bahwa api adalah sesuatu yang membahayakan oleh karena itu harus dihindari. Dengan demikian ketika ia melihat api, secara refleks ia akan menghindar. Semakin anak dewasa, pengalaman anak tentang api bertambah pula. Ketika anak melihat ibunya memasak pakai api; ketika anak melihat Bapaknya merokok menggunakan api, maka skema yang telah terbentuk itu disempurnakan, bahwa api bukan harus dihindari akan tetapi dapat dimanfaatkan. Proses penyempurnaan skema tentang api yang dilakukan oleh anak itu dinamakan *asimilasi*. Semakin anak dewasa, pengalaman itu semakin bertambah pula. Ketika anak melihat bahwa pabrik-pabrik memerlukan api, setiap kendaraan memerlukan api, dan lain sebagainya, maka terbentuklah skema baru tentang api, bahwa api bukan harus dihindari dan juga bukan hanya sekadar dapat dimanfaatkan, akan tetapi api sangat dibutuhkan untuk kehidupan manusia. Proses penyempurnaan skema itu dinamakan proses *akomodasi*.

Sebelum ia mampu menyusun skema baru, ia akan dihadapkan pada posisi ketidakseimbangan (*disequilibrium*), yang akan mengganggu psikologis anak. Manakala skema telah disempurnakan atau anak telah berhasil membentuk skema baru, anak akan kembali pada posisi seimbang (*equilibrium*), untuk kemudian ia akan dihadapkan pada perolehan pengalaman baru.

Coba Anda simak lagi contoh di bawah ini.

Misalkan, berkat pengalamannya seorang anak memiliki skema tentang burung merpati sebagai binatang yang bersayap dan bisa terbang, sehingga ia akan mengatakan setiap binatang yang memiliki sayap adalah burung dan setiap burung pasti dapat terbang. Selanjutnya proses asimilasi terbentuk, ketika ia melihat burung-burung yang lain yang sama-sama bisa terbang misalnya burung yang lebih kecil dari burung merpati, yaitu burung pipit dan burung yang lebih besar seperti burung elang. Dengan demikian, ia akan menyempurnakan skema tentang burung yang telah terbentuknya, bahwa burung itu ada yang besar dan ada yang kecil. Kemudian proses akomodasi akan terbentuk, misalnya ketika anak tersebut melihat seekor ayam. Anak akan menjadi ragu sehingga ia akan ada pada posisi ketidakseimbangan. Sebab, walaupun binatang tersebut bersayap, anak akan menolak kalau ayam yang dilihatnya dimasukkan pada skema burung yang telah ada, sebab ayam memiliki karakteristik lain, misalnya badannya lebih besar dan tidak bisa terbang. Melalui pengalamannya itulah anak memaksa untuk membuat skema baru tentang binatang yang bersayap, yaitu skema tentang ayam. Inilah yang dinamakan proses akomodasi, yakni proses pembentukan skema baru berkat pengalaman. Kemudian pengalaman anak pun bertambah pula. Ia melihat ada itik, ada bebek, ada angsa dan lain sebagainya, semua binatang yang ia lihat itu bersayap, akan tetapi memiliki atribut-atribut yang sangat berbeda dengan ayam, dengan demikian ia akan membentuk konsep baru tentang binatang yang bersayap, yaitu tidak setiap binatang yang bersayap adalah burung dan dapat terbang. Jadi dengan demikian, konsep tentang burung dan binatang bersayap itu adalah sebagai hasil proses asimilasi dan akomodasi yang dibentuk dan dikonstruksi oleh anak yang bersangkutan, bukan hasil pemberitahuan orang lain. Demikianlah selama hidupnya anak akan memperbaiki dan menyempurnakan skema-skema yang telah terbentuk.

Uraian mengenai hakikat pengalaman belajar seperti yang telah dikemukakan di atas diperlukan untuk memahami bagaimana sebenarnya individu memperoleh pengetahuan. Melalui pemahaman tersebut, selanjutnya kita dapat menentukan strategi apa yang dapat digunakan untuk merancang pengalaman belajar, sesuai dengan tujuan yang ingin kita capai dan sesuai dengan tahapan perkembangan individu itu sendiri.

5.7.2 Pertimbangan-Pertimbangan Menentukan Pengalaman Belajar

Terdapat beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan, manakala kita akan merancang dan mengembangkan pengalaman belajar siswa.

- a. Sesuai dengan Tujuan atau Kompetensi yang Akan Dicapai

Dalam sistem perencanaan dan desain pembelajaran, tujuan merupakan komponen utama dan pertama yang harus dipikirkan oleh seorang desainer pembelajaran. Sehingga, apa yang harus dilakukan guru dan siswa diarahkan untuk mencapai tujuan itu. Dilihat dari domainnya, tujuan itu terdiri atas tujuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketika kita merumuskan tujuan yang berada dalam kawasan kognitif harus berbeda rancangan pengalaman belajarnya dengan rumusan afektif dan psikomotorik, oleh karena masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda. Untuk mencapai tujuan agar siswa dapat menyebutkan data atau fakta tertentu misalnya, maka pengalaman belajar dapat dirancang dengan hanya mendengarkan atau membaca; lain halnya bila tujuan yang ingin dicapai adalah kemampuan berpikir tinggi, misalnya diharapkan siswa dapat mendeskripsikan hasil observasi tentang perbedaan tanaman berakar tunggal dan berakar serabut, maka pengalaman belajar dirancang akan lebih kompleks. Demikian juga, seandainya hasil belajar yang diharapkan mengenai keterampilan intelektual akan berbeda desain pembelajarannya dengan hasil belajar yang diharapkan tentang pengaturan intelektual.

b. Sesuai dengan Jenis Bahan atau Materi Pelajaran

Di samping tujuan, materi pelajaran juga merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran. Pengalaman belajar yang direncanakan dan didesain, harus memerhatikan karakteristik materi pelajaran baik dilihat dari kompleksitas materi maupun pengemasannya. Materi pelajaran yang bersifat data atau fakta harus berbeda penyajiannya dibandingkan jenis materi pelajaran yang bersifat konsep atau prinsip. Demikian juga, materi pelajaran yang dikemas sebagai bahan belajar mandiri harus berbeda dengan materi pelajaran yang dikemas untuk belajar klasikal.

c. Ketersediaan Sumber Belajar

Selain pertimbangan tujuan dan isi bahan pelajaran, seorang desainer pembelajaran dalam menentukan pengalaman belajar juga harus memerhatikan ketersediaan sumber belajar yang dapat digunakan. Misalnya, pengalaman belajar melalui penugasan untuk menganalisis buku akan efektif, manakala bukunya tersedia secara memadai; pengalaman belajar melalui wawancara untuk mendapatkan informasi tertentu akan efektif manakala ada narasumber yang dapat dimintai informasinya.

d. Pengalaman Belajar Harus Sesuai dengan Karakteristik Siswa.

Kondisi dan karakteristik siswa merupakan salah satu pertimbangan yang harus diperhatikan, baik menyangkut minat dan bakat siswa, kecenderungan gaya belajar maupun kemampuan dasar yang dimiliki siswa. Siswa yang dianggap telah memiliki kemampuan dasar yang baik akan berbeda dengan siswa yang hanya sedikit atau tidak memiliki kemampuan dasar.

Di samping beberapa pertimbangan di atas, ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan manakala kita akan mengembangkan pengalaman belajar. Prinsip-prinsip tersebut dijelaskan di bawah ini.

a. Berorientasi pada Tujuan

Dalam sistem pembelajaran tujuan merupakan komponen yang utama. Segala aktivitas guru dan siswa, mestilah diupayakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Ini sangat penting, sebab pembelajaran adalah proses yang bertujuan. Oleh karenanya, efektivitas pengembangan pengalaman belajar ditentukan dari keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dapat menentukan pengalaman belajar yang harus dilakukan siswa. Hal ini sering dilupakan guru. Guru yang senang berceramah, hampir setiap tujuan menggunakan strategi penyampaian, siswa dipaksa untuk mendengarkan penjelasan guru, seakan-akan dia berpikir bahwa segala jenis tujuan dapat dicapai dengan strategi yang demikian. Hal ini tentu saja keliru. Apabila kita menginginkan siswa terampil, menggunakan alat tertentu katakanlah terampil menggunakan termometer sebagai alat pengukur suhu badan, tidak mungkin pengalaman belajar yang diperoleh siswa hanya sebatas mendengarkan penjelasan. Untuk mencapai tujuan yang demikian, siswa harus berpengalaman belajar berpraktik secara langsung tentang penggunaan alat. Demikian juga halnya, manakala kita menginginkan agar siswa dapat menyebutkan hari dan tanggal proklamasi kemerdekaan suatu negara, tidak akan efektif manakala kita merancang pengalaman belajar melalui strategi pemecahan masalah (diskusi). Untuk mengejar tujuan yang demikian cukup guru menggunakan strategi bertutur (ceramah) sehingga pengalaman belajar akan lebih sederhana.

b. Aktivitas

Belajar bukanlah hanya sekadar menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat; memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, pengalaman belajar siswa harus dapat mendorong agar siswa beraktivitas melakukan sesuatu. Aktivitas

tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental. Misalkan ketika guru berceramah, sebenarnya dalam proses berceramah, guru harus mendorong agar siswa memiliki pengalaman belajar yang bukan hanya sekedar mendengarkan penjelasan guru, akan tetapi juga agar siswa memiliki pengalaman untuk menghayati materi pelajaran yang dituturkan melalui proses menyimak dan meragukan tentang segala sesuatu yang dituturkan, sehingga dari keraguan itu memunculkan keinginan siswa untuk memperdalam materi pelajaran. Guru sering lupa dengan hal ini. Banyak guru yang ketika berceramah ia bicara membual, seperti tukang obat; atau seperti seorang pelawak yang ketika menyajikan materi penuh dengan tawa dan canda, sehingga pada akhir pelajaran siswa tidak memiliki pengalaman belajar apa pun. Guru terkecoh oleh sikap siswa yang pura-pura aktif padahal seharusnya tidak.

c. Individualitas

Mengajar adalah usaha mengembangkan setiap individu siswa. Oleh sebab itu, pengalaman belajar dirancang untuk setiap individu siswa. Walaupun kita mengajar pada sekelompok siswa, namun pada hakikatnya yang ingin kita capai adalah perubahan perilaku setiap siswa. Sama seperti seorang dokter. Dikatakan seorang dokter yang jitu dan profesional manakala ia menangani 50 orang pasien, seluruhnya sembuh; dan dikatakan dokter yang tidak baik manakala ia menangani 50 orang pasien, 49 sakitnya bertambah parah. Demikian juga halnya dengan guru, dikatakan guru yang baik dan profesional manakala ia menangani 50 orang siswa, seluruhnya berhasil mencapai tujuan; dan sebaliknya, dikatakan guru yang tidak baik atau tidak berhasil manakala ia menangani 50 orang siswa, 49 tidak berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dilihat dari segi jumlah siswa sebaiknya standar keberhasilan guru ditentukan setinggi-tingginya. Semakin tinggi standar keberhasilan ditentukan, maka semakin berkualitas proses pembelajaran.

d. Integritas

Mengajar harus dipandang sebagai usaha mengembangkan seluruh pribadi siswa. Mengajar bukan hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja, akan tetapi juga meliputi pengembangan aspek afektif dan aspek psikomotorik. Oleh karena itu, merancang pengalaman belajar siswa, harus dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa secara terintegrasi. Penggunaan metode diskusi, contohnya, guru harus dapat merancang pengalaman belajar yang tidak hanya terbatas pada pengembangan aspek intelektual saja, akan tetapi harus mendorong siswa

agar mereka dapat berkembang secara keseluruhan, misalkan mendorong agar siswa dapat menghargai pendapat orang lain, mendorong siswa agar berani mengeluarkan gagasan atau ide-ide yang orisinal, mendorong siswa untuk bersikap jujur, tenggang rasa, dan lain sebagainya.

Di samping itu, Bab IV Pasal 19 Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Sesuai dengan isi peraturan pemerintah di atas, maka ada sejumlah prinsip khusus dalam merancang pengalaman belajar, yakni sebagai berikut:

a. Interaktif

Prinsip interaktif mengandung makna, bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dari guru ke siswa; akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan demikian, pengalaman pembelajaran harus dapat mendorong agar siswa berinteraksi baik antara guru dan siswa, antara siswa dan siswa; maupun antara siswa dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi, memungkinkan kemampuan siswa berkembang baik mental maupun intelektual.

b. Inspiratif

Proses pembelajaran adalah proses yang inspiratif, yang memungkinkan siswa untuk mencoba dan melakukan sesuatu. Berbagai informasi dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran bukan hanya mati, yang bersifat mutlak, akan tetapi merupakan hipotesis yang merangsang siswa untuk berpengalaman mencoba dan mengujinya. Oleh karena itu guru, mesti membuka berbagai kemungkinan yang dapat dikerjakan siswa. Biarkan siswa berbuat dan berpikir sesuai dengan inspirasinya sendiri, sebab pengetahuan pada dasarnya bersifat subjektif, yang bisa dimaknai oleh setiap subjek belajar.

c. Menyenangkan

Proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang manakala siswa terbebas dari rasa takut, dan menegangkan. Oleh karena itu, perlu diupayakan agar pengalaman belajar merupakan proses yang

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

d. Menantang

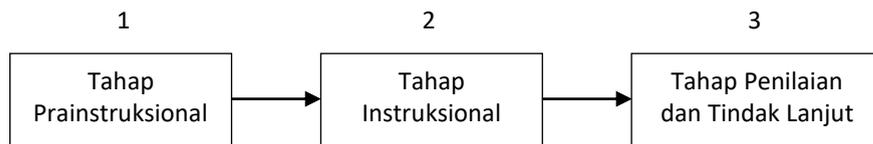
Proses pembelajaran adalah proses yang menantang siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yakni merangsang kerja otak secara maksimal. Kemampuan tersebut dapat ditumbuhkan dengan cara mengembangkan rasa ingin tahu siswa melalui kegiatan mencoba-coba, berpikir secara intuitif atau bereksplorasi. Apa pun yang diberikan dan dilakukan guru harus dapat merangsang siswa untuk berpikir (*learning how to learn*) dan melakukan (*learning how to do*). Apabila guru akan memberikan informasi, hendaknya tidak memberikan informasi yang sudah jadi yang slap "ditelan" siswa, akan tetapi informasi yang mampu membangkitkan siswa untuk mau "mengunyahnya", untuk memikirkannya sebelum ia ambil kesimpulan. Untuk itu dalam hal-hal tertentu sebaiknya guru memberikan informasi yang "meragukan", kemudian karena keraguan itulah siswa terangsang untuk membuktikannya.

e. Motivasi

Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa. Tanpa adanya motivasi tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan siswa untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Dorongan itu hanya mungkin muncul dalam diri siswa manakala siswa merasa membutuhkan (*need*). Siswa yang merasa butuh akan bergerak dengan sendirinya untuk memenuhi kebutuhannya. Oleh sebab itu dalam rangka membangkitkan motivasi, guru harus dapat menunjukkan pentingnya pengalaman dan materi belajar bagi kehidupan siswa, dengan demikian siswa akan belajar bukan hanya sekadar untuk memperoleh nilai atau pujian, akan tetapi didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhannya.

5.7.3 Tahapan Pengembangan Pengalaman Belajar

Proses memberikan pengalaman belajar pada siswa, secara umum terdiri atas tiga tahap, yakni tahap permulaan (prainstruksional), tahap pengajaran (instruksional), dan tahap penilaian/tindak lanjut.



Gambar 5.10 Tahapan Pengembangan Pengalaman Belajar

Ketiga tahapan ini harus ditempuh pada setiap saat melaksanakan pengajaran. Jika, satu tahapan tersebut ditinggalkan, maka pengalaman belajar siswa tidak akan sempurna.

4. Tahap Prainstruksional

Tahap prainstruksional adalah tahapan yang ditempuh guru pada saat ia memulai proses belajar dan mengajar. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru atau oleh siswa pada tahapan ini:

- Guru menanyakan kehadiran siswa, dan mencatat siapa yang tidak hadir. Kehadiran siswa dalam pengajaran, dapat dijadikan salah satu tolak ukur kemampuan guru mengajar. Tidak selalu ketidakhadiran siswa, disebabkan kondisi siswa yang bersangkutan (sakit, malas, bolos, dan lain-lain), tetapi bisa juga terjadi karena pengajaran dan guru tidak menyenangkan, sikapnya tidak disukai oleh siswa, atau karena tindakan-guru pada waktu mengajar sebelumnya dianggap merugikan siswa (penilaian tidak adil, memberi hukuman yang menyebabkan frustrasi, rendah diri, dan lain-lain).
- Bertanya kepada siswa, sampai di mana pembahasan pelajaran sebelumnya. Dengan demikian, guru mengetahui ada tidaknya kebiasaan belajar siswa di rumahnya sendiri. Setidak-tidaknya kesiapan siswa menghadapi pelajaran hari itu.
- Mengajukan pertanyaan kepada siswa di kelas, atau siswa tertentu tentang bahan pelajaran yang sudah diberikan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sampai di mana pemahaman materi yang telah diberikan.
- Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai bahan pelajaran yang belum dikuasainya dari pengajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya.

- e. Mengulang kembali bahan pelajaran yang lalu (bahan pelajaran sebelumnya) secara singkat tapi mencakup semua bahan aspek yang telah dibahas sebelumnya. Hal ini dilakukan sebagai dasar bagi pelajaran yang akan dibahas hari berikutnya nanti, dan sebagai usaha dalam menciptakan kondisi belajar siswa.

Tujuan tahapan ini, pada hakikatnya adalah mengungkapkan kembali tanggapan siswa terhadap bahan yang telah diterimanya, dan menumbuhkan kondisi belajar dalam hubungannya dengan pelajaran hari itu. Tahap prainstruksional dalam strategi mengajar mirip dengan kegiatan pemanasan dalam olahraga. Kegiatan ini akan mempengaruhi keberhasilan siswa.

5. Tahap Instruksional

Tahap kedua adalah tahap pengajaran atau tahap inti, yakni tahapan memberikan pengalaman belajar pada siswa. Tahap instruksional akan sangat tergantung pada strategi pembelajaran yang akan diterapkan, misalnya strategi ekspositori, inkuiri, *cooperative learning* dan lain sebagainya. Manakala tujuan dan bahan pelajaran yang harus dicapai bukan merupakan tujuan yang kompleks ditambah dengan jumlah siswa yang besar sehingga dalam tahapan instruksional guru memandang pengalaman belajar dirancang agar siswa menyimak materi pelajaran secara utuh, maka secara umum dapat diidentifikasi beberapa kegiatan sebagai berikut.

- a. Menjelaskan pada siswa tujuan pengajaran yang harus di capai siswa.
- b. Menuliskan pokok materi yang akan dibahas hari itu.
- c. Membahas pokok materi yang telah dituliskan tadi. Dalam pembahasan materi itu dapat ditempuh dua cara yakni: Pertama, pembahasan dimulai dari gambaran umum materi pengajaran menuju kepada topik secara lebih khusus. Cara kedua dimulai dari topik khusus menuju topik umum.
- d. Pada setiap pokok materi yang dibahas sebaiknya diberikan contoh-contoh konkret. Demikian pula siswa harus diberikan pertanyaan atau tugas, untuk mengetahui tingkat pemahaman dari setiap pokok materi yang telah dibahas.
- e. Penggunaan alat bantu pengajaran untuk memperjelas pembahasan setiap pokok materi sangat diperlukan.
- f. Menyimpulkan hasil pembahasan dari pokok materi. Kesimpulan ini dibuat oleh guru dan sebaiknya pokok-pokoknya ditulis di papan tulis untuk dicatat siswa. Kesimpulan dapat pula dibuat guru bersama-sama siswa, bahkan kalau mungkin diserahkan

sepenuhnya kepada siswa.

6. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahapan yang ketiga atau yang terakhir dari strategi menggunakan model mengajar adalah tahap evaluasi atau penilaian dan tindak lanjut dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan tahapan ini, ialah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari tahapan kedua (instruksional).

Ketiga tahap yang telah dibahas di atas, merupakan satu rangkaian kegiatan yang terpadu, tidak terpisahkan satu sama lain. Guru dituntut untuk mampu dan dapat mengatur waktu dan kegiatan secara fleksibel, sehingga ketiga rangkaian tersebut diterima oleh siswa secara utuh. Disinilah letak keterampilan profesional dari seorang guru dalam memberikan pengalaman belajar. Kemampuan mengajar seperti dilukiskan dalam uraian di atas secara teoretis in ulah dikuasai, namun dalam praktiknya tidak semudah seperti digambarkan. Hanya dengan latihan dan kebiasaan yang terencana, kemampuan itu dapat diperoleh.

7. Pembelajaran Berorientasi Aktivitas Siswa (PBAS)

Pengembangan pengalaman pembelajaran pada hakikatnya didesain untuk membelajarkan siswa. Dengan demikian maka, dalam mendesain pembelajaran siswa harus ditempatkan sebagai faktor utama, dengan kata lain dalam proses mendesain pembelajaran sebaiknya menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Oleh sebab itu, setiap siswa harus memiliki pengalaman belajar secara optimal. Dengan kata lain pembelajaran ditekankan atau berorientasi pada aktivitas siswa (PBAS).

Pendidikan merupakan usaha sadar mengembangkan manusia menuju kedewasaan, baik kedewasaan intelektual, sosial, maupun kedewasaan moral. Oleh karena itu, maka proses pendidikan bukan hanya mengembangkan intelektual saja, akan tetapi mencakup seluruh potensi yang dimiliki anak didik. Dengan demikian, pendidikan pada dasarnya memberikan pengalaman belajar untuk dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa, melalui proses interaksi baik antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru atau siswa dengan lingkungan.

Pada kenyataannya siswa adalah organisme yang unik. Siswa bukanlah benda mati, akan tetapi makhluk hidup yang sedang dalam tahap perkembangan yang memiliki kemampuan yang berbeda. Ia adalah insan yang aktif, kreatif dan dinamis dalam menghadapi lingkungannya. Anak didik memiliki motivasi untuk memenuhi kebutuhannya. Hal ini menggambarkan bahwa anak didik bukanlah objek yang harus dijejali dengan informasi, akan tetapi mereka adalah subjek yang memiliki potensi

dan proses pembelajaran seharusnya diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar agar siswa dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya.

Dalam pandangan psikologi modern belajar bukan hanya sekadar menghafal sejumlah fakta atau informasi, akan tetapi peristiwa mental dan proses berpengalaman. Oleh karena itu, setiap peristiwa pembelajaran menuntut keterlibatan intelektual-emosional siswa melalui asimilasi dan akomodasi kognitif untuk mengembangkan pengetahuan, tindakan, serta pengalaman langsung dalam rangka membentuk keterampilan (motorik, kognitif dan sosial), penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap (Raka Joni, 1980 : 2).

Pada Bab IV Pasal 19 Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar harus berorientasi pada aktivitas siswa.

1. Konsep dan Tujuan PBAS

PBAS dapat dipandang sebagai suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan kepada aktivitas siswa secara optimal untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang.

Dari konsep tersebut ada dua hal yang harus dipahami. *Pertama*, dipandang dari sisi proses pembelajaran PBAS mendekati kepada aktivitas siswa secara optimal, artinya PBAS menghendaki keseimbangan antara aktivitas fisik, mental termasuk emosional dan aktivitas intelektual. Oleh karena itu, kadar PBAS tidak hanya dapat dilihat dari aktivitas fisik saja, akan tetapi juga aktivitas mental dan intelektual. Seorang siswa yang tampaknya hanya mendengarkan saja, tidak berarti memiliki kadar PBAS yang rendah dibandingkan dengan seseorang yang sibuk mencatat. Sebab, mungkin saja yang duduk itu secara mental ia aktif, misalnya menyimak, menganalisis dalam pikirannya dan menginternalisasi nilai dari setiap informasi yang disampaikan. Sebaliknya, siswa yang sibuk mencatat, tidak bisa dikatakan memiliki kadar PBAS yang tinggi, kalau yang bersangkutan hanya sekadar secara fisik aktif mencatat tidak diikuti oleh aktivitas mental dan emosi.

Kedua, dipandang dari sisi hasil belajar, PBAS menghendaki hasil belajar yang seimbang dan terpadu antara kemampuan intelektual (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Artinya, dalam PBAS pembentukan siswa secara utuh merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran. PBAS tidak menghendaki pembentukan siswa yang secara intelektual cerdas tanpa diimbangi oleh sikap dan keterampilan. Akan tetapi PBAS intelektual bertujuan membentuk siswa yang cerdas sekaligus siswa yang memiliki sikap positif dan secara motorik terampil, misalnya kemampuan menggeneralisasi, kemampuan mengamati, kemampuan mencari data, kemampuan untuk menemukan, menganalisis, mengomunikasikan hasil penemuan, dan lain sebagainya. Aspek-aspek semacam inilah yang diharapkan dapat dihasilkan dari pendekatan PBAS.

Dari konsep di atas, maka jelas bahwa pendekatan PBAS berbeda dengan proses pembelajaran yang selama ini banyak berlangsung. Selama ini proses pembelajaran banyak diarahkan kepada proses menghafalkan informasi yang disajikan guru. Ukuran keberhasilan pembelajaran adalah sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran; apakah materi itu dipahami untuk kebutuhan hidup setiap siswa, apakah siswa dapat menangkap hubungan materi yang dihafal itu dengan pengembangan potensi yang dimilikinya, bukan tidak menjadi soal, yang penting siswa dapat mengungkapkan kembali apa yang telah dipelajarinya. Oleh sebab itu, tidak heran kalau proses pembelajaran yang selama ini digunakan tidak memerhatikan hakikat mata pelajaran yang disajikan. Misalnya, untuk pelajaran agama dan PMP yang semestinya diarahkan untuk mengembangkan sikap dan nilai-nilai kehidupan sebagai bekal untuk dapat bertindak dan berperilaku di masyarakat sesuai dengan norma-norma atau sistem nilai yang berlaku, tidak pernah terjadi. Kedua mata pelajaran ini berfungsi sama dengan mata pelajaran lain, yaitu mengembangkan intelektual siswa dengan menghafal materi pelajaran. Dari penjelasan di atas, maka PBAS sebagai salah satu bentuk inovasi dalam memperbaiki kualitas proses belajar mengajar bertujuan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar mandiri dan kreatif, sehingga ia dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat menunjang terbentuknya kepribadian yang mandiri. Dengan kemampuan itu, diharapkan lulusan menjadi anggota masyarakat yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang dicita-citakan. Sedangkan, secara khusus pendekatan PBAS bertujuan, *pertama* meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih bermakna. Artinya melalui PBAS, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai sejumlah informasi, akin tetapi bagaimana memanfaatkan informasi itu untuk kehidupannya. *Kedua*, mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Artinya melalui PBAS,

diharapkan bukan hanya kemampuan intelektual saja yang berkembang akan tetapi seluruh pribadi siswa termasuk sikap, dan mental.

Dihubungkan dengan tujuan pendidikan nasional yang ingin dicapai yang bukan hanya membentuk manusia yang cerdas, akan tetapi juga yang lebih penting adalah membentuk manusia yang bertakwa. Jika memiliki keterampilan di samping memiliki sikap budi pekerti yang luhur, maka PBAS merupakan pendekatan yang sangat cocok untuk dikembangkan. Tinggal sekarang, bagaimana menerapkan konsep PBAS ini dalam sistem pembelajaran.

2. Penerapan PBAS dalam Proses Pembelajaran

Untuk memperoleh pengalaman belajar bagi siswa, PBAS diwujudkan dalam berbagai bentuk kegiatan seperti mendengarkan, berdiskusi, memproduksi sesuatu, menyusun laporan, memecahkan masalah, dan lain sebagainya. Keaktifan siswa itu ada yang secara langsung dapat diamati, seperti mengerjakan tugas, berdiskusi, mengumpulkan data dan lain sebagainya; akan tetapi juga ada yang tidak bisa diamati, seperti kegiatan mendengarkan dan menyimak. Kadar PBAS tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, akan tetapi juga ditentukan oleh aktifitas nonfisik seperti mental, intelektual dan emosional. Oleh sebab itu, sebetulnya aktif dan tidak aktifnya siswa dalam belajar hanya siswa yang mengetahuinya secara pasti. Kita tidak dapat memastikan bahwa siswa yang diam mendengarkan penjelasan tidak berarti tidak PBAS; demikian juga sebaliknya belum tentu siswa yang secara fisik aktif memiliki kadar aktivitas mental yang tinggi pula.

Namun demikian, salah satu hal yang dapat kita lakukan untuk mengetahui apakah suatu proses pembelajaran memiliki kadar PBAS yang tinggi, sedang atau lemah, dapat kita lihat dari kriteria penerapan PBAS dalam proses pembelajaran. Kriteria tersebut menggambarkan sejauh mana keterlibatan siswa dalam pembelajaran baik dalam perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran maupun dalam mengevaluasi hasil pembelajaran. Semakin siswa terlibat dalam ketiga aspek tersebut, maka kadar PBAS semakin tinggi.

1. Kadar PBAS dilihat dari proses perencanaan:

- a. Adanya keterlibatan siswa dalam merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan serta pengalaman dan motivasi yang dimiliki sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kegiatan pembelajaran.
- b. Adanya keterlibatan siswa dalam menyusun rancangan pembelajaran.

- c. Adanya keterlibatan siswa dalam menentukan dan memilih sumber belajar yang diperlukan.
 - d. Adanya keterlibatan siswa dalam menentukan dan mengadakan media pembelajaran yang akan digunakan.
2. Kadar PBAS dilihat dari proses pembelajaran:
- a. Adanya keterlibatan siswa baik secara fisik, mental -emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari tingginya perhatian, serta motivasi siswa untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
 - b. Siswa belajar secara langsung (experiential learning). Dalam proses pembelajaran secara langsung, konsep dan prinsip diberikan melalui pengalaman nyata seperti merasakan, meraba, mengoperasikan, melakukan sendiri dan lain sebagainya. Demikian juga, pengalaman itu bisa dilakukan dalam bentuk kerja sama dan interaksi dalam kelompok.
 - c. Adanya keinginan siswa untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif.
 - d. Keterlibatan siswa dalam mencari dan memanfaatkan setiap sumber belajar yang tersedia yang dianggap relevan dengan tujuan pembelajaran.
 - e. Adanya keterlibatan siswa dalam melakukan prakarsa, seperti menjawab dan mengajukan pertanyaan, berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung.
 - f. Terjadinya interaksi yang multi-arah baik antara siswa dengan siswa atau antara guru dan siswa. Interaksi ini juga ditandai dengan keterlibatan semua siswa secara merata. Artinya pembicaraan atau proses tanya jawab tidak didominasi oleh siswa-siswa tertentu.
3. Kadar PBAS ditinjau dari kegiatan evaluasi pembelajaran:
- a. Adanya keterlibatan siswa untuk mengevaluasi sendiri hasil pembelajaran yang telah dilakukannya.
 - b. Keterlibatan siswa secara mandiri untuk melaksanakan kegiatan semacam tes dan tugas-tugas yang harus dikerjakannya.
 - c. Kemauan siswa untuk menyusun laporan baik tertulis maupun secara lisan berkenaan hasil belajar yang diperolehnya.
 - d. Dari ciri-ciri tersebut dapat ditentukan apakah proses pembelajaran yang diciptakan oleh guru memiliki kadar PBAS yang tinggi, sedang, atau rendah.

5.7.4 Guru Dalam Pengembangan Pengalaman Belajar

Dalam pengembangan pengalaman belajar, guru tidak berperan sebagai satu-satunya sumber belajar yang bertugas menuangkan materi pelajaran kepada siswa, akan tetapi yang lebih penting adalah bagaimana memfasilitasi agar siswa belajar. Oleh karena itu, pengembangan belajar menuntut guru untuk kreatif dan inovatif sehingga maupun menyesuaikan kegiatan mengajarnya dengan gaya dan karakteristik belajar siswa. Untuk itu ada beberapa kegiatan yang dapat dilakukan guru, di antaranya adalah:

1. Mengemukakan berbagai alternatif tujuan pembelajaran yang harus dicapai sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Artinya, tujuan pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh guru, akan tetapi diharapkan siswa pun terlibat dalam menentukan dan merumuskannya.
2. Menyusun tugas-tugas belajar bersama siswa. Artinya tugas-tugas apa yang sebaiknya dikerjakan oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, tidak hanya ditentukan guru akan tetapi melibatkan siswa. Hal ini penting dilakukan untuk memupuk tanggung jawab siswa. Biasanya manakala siswa terlibat dalam menentukan jenis tugas dan batas akhir penyelesaiannya, siswa akan lebih bertanggung jawab untuk mengerjakannya.
3. Memberikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan. Dengan pemberitahuan rencana pembelajaran, maka siswa akan semakin paham apa yang harus dilakukan. Hal ini dapat mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan kreatif.
4. Memberikan bantuan dan pelayanan kepada siswa yang memerlukannya. Guru perlu menyadari bahwa siswa memiliki kemampuan yang sangat beragam. Oleh karena keragamannya itulah, guru perlu melakukan kontrol kepada siswa untuk melayani setiap siswa terutama siswa yang dianggap lambat dalam belajar.
5. Memberikan motivasi, mendorong siswa untuk belajar, membimbing dan lain sebagainya melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan. Dalam memberikan pengalaman belajar, pertanyaan tidak semata-mata berfungsi untuk menguji kemampuan siswa, akan tetapi lebih dari itu. Melalui pertanyaan, guru dapat mendorong agar siswa termotivasi untuk belajar; atau melalui pertanyaan pula guru dapat membimbing siswa berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, kemampuan yang berhubungan dengan berbagai keterampilan bertanya harus dimiliki oleh guru.
6. Membantu siswa dalam menarik suatu kesimpulan. Dalam proses memberikan pengalaman belajar, guru tidak menyimpulkan sendiri pokok bahasan yang telah dipelajarinya. Proses dan

kesimpulan apa yang dapat ditarik, sebaiknya diserahkan kepada siswa. Guru berperan hanya sebagai pembantu dan pengarah dalam merumuskan kesimpulan.

Selain peran-peran berikut itu, masih banyak tugas lain yang menjadi tanggung jawab guru. Misalnya manakala siswa memerlukan suatu informasi tertentu, maka guru berkewajiban untuk menunjukkan di mana informasi itu dapat diperoleh siswa. Dengan demikian, guru tidak menempatkan diri sebagai sumber informasi akan tetapi berperan sebagai penunjuk dan fasilitator dalam memanfaatkan sumber belajar.

5.8 Strategi dan Metode Pembelajaran

5.8.1 Pengertian Strategi dan Metode Pembelajaran

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

Ada dua hal yang patut kita cermati dari pengertian di atas. *Pertama*, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. *Kedua*, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. Dengan demikian penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Oleh sebab itu sebelum menentukan strategi, perlu dirumuskan tujuan yang jelas, yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah *roh-nya* dalam implementasi suatu strategi.

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

Dari konsep-konsep di atas, maka jelas menentukan strategi pembelajaran pada hakikatnya adalah menyusun pengalaman belajar siswa.

Nah, sekarang bagaimana upaya mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun

tercapai secara optimal, ini yang dinamakan dengan metode. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, bisa terjadi satu strategi pembelajaran digunakan beberapa metode. Misalnya, untuk melaksanakan strategi ekspositori bisa digunakan metode ceramah sekaligus metode tanya jawab atau bahkan diskusi dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia termasuk menggunakan media pembelajaran. Oleh karenanya, strategi berbeda dengan metode. Strategi menunjuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu; sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan kata lain strategi adalah *a plan of operation achieving something*; sedangkan metode adalah *a way in achieving something*.

5.8.2 Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran

Pengembangan pengalaman belajar akan sangat ditentukan oleh pengemasan materi pelajaran. Pengemasan materi pelajaran secara individual, seperti pengemasan dalam bentuk pengajaran terprogram dan pengemasan dalam bentuk modul, maka pengalaman belajar harus didesain secara individual juga, artinya pengalaman belajar yang dapat dilakukan oleh siswa secara mandiri. Demikian juga halnya, kalau pengemasan materi pelajaran dilakukan untuk kebutuhan kelompok sehingga materi pelajaran tidak memungkinkan dapat dipelajari sendiri, maka pengalaman belajar harus didesain untuk pembelajaran kelompok atau klasikal yang memerlukan bimbingan guru.

Mengorganisasi pengalaman belajar meliputi empat hal pokok, yakni:

- a. Pengidentifikasi dan penetapan spesifikasi dan kualifikasi hasil yang harus dicapai dan menjadi sasaran setiap usaha pembelajaran.
- b. Pertimbangan dan pemilihan strategi pembelajaran yang ampuh untuk mencapai sasaran. Masalah ini berkaitan dengan penetapan metode dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan jenis materi pembelajaran.
- c. Pertimbangan dan penetapan langkah-langkah yang ditempuh sejak awal sampai akhir. Masalah ini berkaitan dengan penetapan prosedur dan kegiatan yang harus dilakukan baik oleh guru maupun oleh siswa.
- d. Pertimbangan dan penetapan tolok ukur dan ukuran baku yang akan digunakan untuk menilai keberhasilan usaha yang dilakukan. Masalah ini berkaitan dengan penetapan alat evaluasi untuk mengumpulkan informasi tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan dan kompetensi pembelajaran.

Pencapaian sasaran atau tujuan yang ditentukan, akan sangat tergantung pada pengemasan bahan dan strategi pembelajaran yang digunakan. Di bawah ini disajikan beberapa strategi pembelajaran sebagai upaya memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

1. Strategi Pembelajaran Ekspositori

Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Roy Killen (1998), menamakan strategi ekspositori MI dengan istilah strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*). Oleh karena strategi ekspositori lebih menekankan kepada proses bertutur maka, sering juga dinamakan istilah strategi "*chalk and talk*" Fokus utama strategi ini adalah kemampuan akademis (*academic achievement*) siswa. Metode pembelajaran yang sering digunakan untuk mengaplikasikan strategi ini adalah metode kuliah atau ceramah.

Ada beberapa langkah dalam penerapan strategi ekspositori, yaitu:

a. Persiapan (*preparation*)

Langkah ini berkaitan dengan mempersiapkan siswa untuk menerima pelajaran. tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan persiapan adalah:

- ✓ Mengajak siswa keluar dari kondisi mental yang pasif.
- ✓ Membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar.
- ✓ Merangsang dan menggugah rasa ingin tahu siswa.
- ✓ Menciptakan suasana dan iklim pembelajaran yang terbuka.

Beberapa hal yang harus dilakukan dalam langkah persiapan di antaranya adalah:

b. Penyajian (*presentation*)

Langkah penyajian adalah langkah penyampaian materi pelajaran sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan. Yang harus dipikirkan oleh setiap guru dalam penyajian ini adalah bagaimana agar materi pelajaran dapat dengan mudah ditangkap dan dipahami oleh siswa. Oleh sebab itu, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan langkah ini di antaranya adalah penggunaan bahasa, intonasi suara, menjaga kontak mata dengan siswa, menggunakan *joke* agar kelas tetap hidup dan segar melalui penggunaan kalimat atau bahasa yang lucu.

c. Korelasi (*correlation*)

Langkah korelasi adalah langkah menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa atau dengan hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat menangkap keterkaitannya dalam struktur pengetahuan yang telah dimilikinya. Langkah korelasi dilakukan pada lain untuk memberikan makna terhadap materi pelajaran, baik makna untuk memperbaiki struktur pengetahuan yang telah dimilikinya, maupun makna untuk meningkatkan kualitas kemampuan berpikir dan kemampuan motorik siswa.

d. Menyimpulkan (*generalization*)

Menyimpulkan adalah tahapan untuk memahami inti (*core*) dari materi pelajaran yang telah disajikan. Menyimpulkan berarti pula memberikan keyakinan kepada siswa tentang kebenaran suatu paparan. Dengan demikian, siswa tidak merasa ragu lagi akan penjelasan guru. Menyimpulkan bisa dilakukan dengan beberapa cara, di antaranya:

- ✓ mengulang kembali inti-inti materi yang menjadi pokok persoalan.
- ✓ memberikan beberapa pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah disajikan.
- ✓ cara *mapping* melalui pemetaan keterkaitan antar materi pokok-pokok materi.

e. Mengaplikasikan (*application*)

Langkah aplikasi adalah langkah unjuk kemampuan siswa setelah mereka menyimak penjelasan guru. Teknik yang biasa dilakukan pada langkah ini di antaranya:

- ✓ membuat tugas yang relevan dengan materi yang telah disajikan.
- ✓ memberikan tes yang sesuai dengan materi pelajaran yang telah disajikan.

2. Strategi Pembelajaran Inkuiri

Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban yang sudah pasti dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa. Strategi pembelajaran ini sering juga dinamakan strategi *heuristic*, yang berasal dari hasan Yunani, yaitu *heuriskein* yang berarti *saya menemukan*.

Secara umum proses pembelajaran dengan menggunakan SPI dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

a. Orientasi

Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif. Pada langkah ini guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran. Berbeda dengan tahapan *preparation* dalam Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE) sebagai langkah untuk mengkondisikan agar siswa siap menerima pelajaran, pada langkah orientasi dalam SPI, guru merangsang dan mengajak siswa untuk berpikir memecahkan masalah. Langkah orientasi merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan SPI sangat tergantung pada kemauan siswa untuk beraktivitas menggunakan kemampuannya dalam memecahkan masalah; tanpa kemauan dan kemampuan itu tidak mungkin proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar.

b. Merumuskan masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka teki itu. Dikatakan teka teki dalam rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu tentu ada jawabannya, dan siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam strategi inkuiri, oleh sebab melalui proses tersebut siswa akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir. Dengan demikian, teka teki yang menjadi masalah dalam berinkuiri adalah teka teki yang mengandung konsep yang jelas yang harus dicari dan ditemukan. Ini penting dalam pembelajaran inkuiri.

c. Merumuskan hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Kemampuan atau potensi individu untuk berpikir pada dasarnya sudah dimiliki sejak individu itu lahir. Potensi berpikir itu dimulai dari kemampuan setiap individu untuk menebak atau mengira-ngira (berhipotesis) dari suatu permasalahan. Manakala Individu dapat membuktikan tebakannya, maka ia akan sampai pada posisi yang dapat mendorong untuk berpikir lebih lanjut.

d. Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam strategi pembelajaran inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya. Oleh sebab itu, tugas dan peran guru dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan.

e. Menguji hipotesis

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan siswa atas jawaban yang diberikan. Di samping itu, menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berpikir rasional. Artinya, kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggungjawabkan.

f. Merumuskan Kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Merumuskan kesimpulan merupakan *gong-nya* dalam proses pembelajaran. Sering terjadi, oleh karena banyaknya data yang diperoleh, menyebabkan kesimpulan yang dirumuskan tidak fokus terhadap masalah yang hendak dipecahkan. Oleh karena itu, untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang relevan.

3. Strategi Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/rim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademis, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (*heterogen*). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan memiliki ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah

yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan memiliki motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.

Prosedur pembelajaran Kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu:

a. Penjelasan Materi

Tahap penjelasan diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran. Pada tahap ini, guru memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai yang selanjutnya siswa akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok (*team*). Pada tahap ini guru dapat menggunakan metode ceramah, curah pendapat dari tanya jawab, bahkan kalau perlu guru dapat menggunakan demonstrasi. Di samping itu, guru juga dapat menggunakan berbagai media pembelajaran agar proses penyampaian dapat lebih menarik siswa.

b. Belajar dalam kelompok

Setelah guru menjelaskan gambaran umum tentang pokok-pokok materi pelajaran, selanjutnya siswa diminta untuk belajar pada kelompoknya nursing-masing yang telah dibentuk sebelumnya. Pengelompokan dalam SPK bersifat heterogen, artinya kelompok dibentuk berdasarkan perbedaan-perbedaan setiap anggotanya, baik perbedaan gender, latar belakang agama sosial-ekonomi dan etnik secara perbedaan kemampuan akademis. Dalam hal kemampuan akademis, kelompok pembelajaran biasanya terdiri dari satu orang berkemampuan akademis tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang, dan satu lainnya dari kelompok kemampuan akademis kurang (Anita Lie, 2005). Selanjutnya Lie, menjelaskan beberapa alasan lebih disukainya pengelompokan heterogen. *Pertama*, kelompok heterogen memberikan kesempatan untuk saling mengajar (*peer tutoring*) dan saling mendukung. *Kedua*, kelompok ini meningkatkan relasi dan interaksi antar ras, agama, etnik, dan gender. *Terakhir*, kelompok heterogen memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang yang berkemampuan akademis tinggi, guru mendapatkan satu asisten untuk setiap tiga orang. Melalui pembelajaran dalam tim siswa didorong untuk melakukan tukar-menukar (*sharing*) informasi dan pendapat, mendiskusikan permasalahan secara bersama,

membandingkan jawaban mereka dan mengoreksi hal-hal yang kurang tepat.

c. Penilaian

Penilaian dalam SPK bisa dilakukan dengan tes atau kuis. Tes atau kuis dilakukan baik secara individual maupun secara kelompok. Tes individual nantinya akan memberikan informasi kemampuan setiap siswa; dan tes kelompok akan memberikan informasi kemampuan setiap kelompok. Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompok.

d. Pengakuan tim

Pengakuan tim (*team recognition*) adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah. Pengakuan dan pemberian penghargaan tersebut, diharapkan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi dan juga membangkitkan motivasi tim lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi mereka.

Bab 6

Strategi Pengajaran Dan Media Pengajaran

Strategi pengajaran merupakan penerjemahan filsafat atau teori mengajar menjadi rumusan tentang cara mengajar yang harus ditempuh dalam situasi-situasi khusus atau dalam keadaan tertentu yang spesifik. Secara teoritik, ada juga pandangan mengenai proses belajar mengajar, yang saling bertentangan antara yang satu dengan yang lainnya.

1. Belajar penerimaan (*reception learning*). Pendukung utama pandangan itu adalah Ausubel dan beberapa penganut behavioristik lainnya.
2. Belajar penemuan (*discovery learning*). Pendukung utama pendekatan itu adalah Piaget dan Bruner dan para penganut psikologi kognitif dan humanistik lainnya.

Masing-masing pendekatan mengembangkan strategi pengajaran secara global dan berusaha melaksanakannya. Di antara kedua pendekatan tersebut terdapat pendekatan ketiga yang dianut oleh Cagne dan Landa. Menurut pandangan itu, dalam situasi-situasi tertentu, belajar penerimaan lebih efektif dan efisien, sedangkan dalam situasi-situasi lainnya, belajar penemuan akan lebih baik. Sebelumnya strategi yang akan digunakan perlu informasi tentang berbagai strategi yang ada.

Strategi belajar penerimaan dapat juga disebut "proses informasi" (*information processing*), dan belajar penemuan dapat juga disebut "proses pengalaman" (*experience processing*).

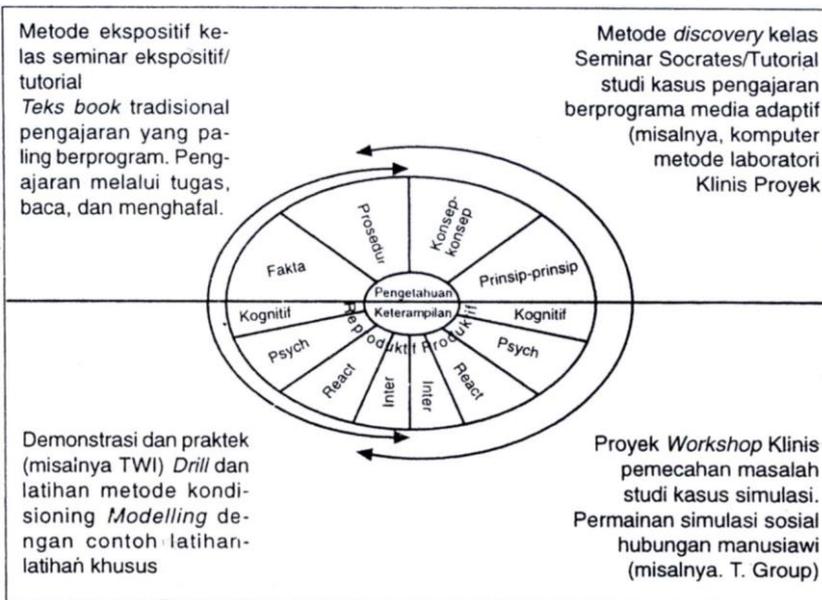
Langkah-langkah belajar proses informasi adalah sebagai berikut.

1. Penerimaan yang berkenaan dengan prinsip-prinsip umum, aturan-aturan, dan ilustrasi khusus.
2. Pemahaman terhadap prinsip umum. Pengujian dilakukan dengan tes-tes yang menuntut pernyataan ulang tentang prinsip-prinsip dan contoh-contoh yang diberikan.

3. Partikularisasi, penerapan prinsip umum ke dalam situasi atau keadaan tertentu.
4. Tindakan, gerakan dari suasana kognitif, dan proses simbol ke suasana perbuatan/tindakan.

Langkah-langkah belajar proses pengalaman adalah sebagai berikut,

1. Tindakan dalam instansi tertentu. Seseorang melakukan tindakan dan melihat pengaruh-pengaruhnya. Pengaruh-pengaruh tersebut mungkin sebagai ganjaran atau hukuman (*operant conditioning*) atau mungkin memberikan informasi mengenai hubungan sebab akibat.
2. Pemahaman kasus tertentu. Apabila keadaan yang sama muncul kembali, maka dia dapat mengantisipasi pengaruh yang bakal terjadi. Seseorang yang telah mempelajari konsekuensi-konsekuensi suatu tindakan berarti telah mempelajari bagaimana bertindak untuk mencapai tujuan dalam kasus tersebut.
3. Generalisasi, yakni menyimpulkan prinsip-prinsip umum berdasarkan pemahaman terhadap instansi tersebut. Pemahaman terhadap prinsip umum tidak berarti sekaligus mampu menyatakan dalam media suatu simbolik.
4. Tindakan dalam suasana baru, yakni menerapkan prinsip dan mengantisipasi pengaruhnya.



Gambar 6.1 Metode Ekspositif dan Discovery dan Hubungannya dengan Pengetahuan/Peta Keterampilan

Pendekatan proses belajar yang pertama dikembangkan menjadi strategi ekspositif, sedangkan yang kedua dikembangkan sebagai strategi discovery.

Langkah-langkah pokok strategi ekspositif, adalah sebagai berikut.

1. Penyajian informasi yang diberikan dalam bentuk penjelasan simbolik atau demonstrasi praktis.
2. Tes terhadap resepsi, ungkapan, dan pemahaman. Ulangi pesan/informasi bila diperlukan.
3. Menyajikan kesempatan-kesempatan untuk menerapkan prinsip umum sebagai latihan dengan suatu contoh tertentu. Tes penerapannya apakah sudah betul atau belum. Adakan perbaikan contoh, bila perlu sampai tercapai perilaku yang betul.
4. Menyajikan kesempatan-kesempatan untuk penerapan ke dalam
5. Situasi senyatanya informasi yang baru saja dipelajari.

Langkah-langkah pokok strategi discovery adalah sebagai berikut.

1. Menyajikan kesempatan-kesempatan untuk bertindak/berbuat dan mengamati konsekuensi-konsekuensi tindakan seseorang.
2. Tes terhadap pemahaman tentang hubungan sebab akibat. Caranya dengan mempertanyakan atau mengamati reaksi-reaksi siswa. Sajikan kesempatan-kesempatan selanjutnya bila diperlukan.
3. Mempertanyakan atau mengamati kegiatan selanjutnya. Tes susunan prinsip umum yang mendasari kasus yang disajikan itu. Bila diperlukan, sajikan kasus-kasus lainnya sampai prinsip) umum tersebut benar-benar dipahami.
4. Penyajian kesempatan-kesempatan guna penerapan hal yang baru saja dipelajari ke dalam situasi atau masalah-masalah yang nyata.

6.1 Pengajaran Ekspositif (Expositive Classroom Instruction)

Pengajaran kelas dapat berpedoman pada bermacam ragam strategi dan taktik. Prosedurnya bergantung pada keterlibatan guru (*instruktur*), tujuan, besarnya kelompok, dan banyaknya faktor lainnya. Ada dua metode dasar yang dapat dipertimbangkan, satu lama lain saling berlawanan, yakni sistem satu arah (*teacher input system*) dan sistem dua arah (*teacher modification system*).

6.1.1 Sistem Satu Arah

Karakteristik komunikasi satu arah dari situasi *ceramah (typical lecture)* disebut *direct teacher input system* (sistem masukan guru langsung), oleh M.M. Broadwell (1976). Semua tanggung jawab untuk mentransfer

informasi terletak pada guru. Para siswa pasif terhadap apa yang dikomunikasikan, bagaimana cara mengkomunikasikannya, dan apakah perlu dikomunikasikan. Tak ada balikan efektif dan siswa kepada guru, kecuali mungkin melalui tanda-tanda nonverbal yakni senang atau tidak senang.

Penyajian direncanakan sejak awal, ekspositif, biasanya berorientasi pada isi bukan pada tujuan dan kontrol oleh batas waktu yang telah ditentukan. Umumnya dilaksanakan dalam rekaman TV atau program radio dan lain-lain. Sistem itu dianggap lebih efektif untuk menyajikan informasi, faktual, tetapi kurang efektif untuk belajar konseptual.

6.1.2 Sistem Dua Arah (Sistem Modifikasi Guru)

Pada sistem dua arah terdapat proses balikan. Guru mengajukan balikan untuk memeriksa apakah siswa menerimanya secara tepat. Jika sudah. Maka guru akan memodifikasi penyajiannya, jika sambutan siswa ternyata belum tepat, maka guru memodifikasi sambutan siswa.

Secara keseluruhan metode itu masih ekspositif. hanya masukan informasi yang baru. Kontribusi siswa adalah mengecek penerimaan dan penafsiran, tetapi tidak mempelajari hal-hal baru.

6.2 Pengajaran *Discovery* dalam Kelas

Strategi belajar di *discovery* paling baik dilaksanakan dalam kelompok belajar yang kecil. Namun dapat juga dilaksanakan dalam kelompok belajar yang lebih besar. Kendatipun tidak semua siswa dapat terlihat dalam proses *discovery*. namun pendekatan *discovery* dapat memberikan manfaat bagi siswa yang belajar. Pendekatan ini dapat dilaksanakan dalam bentuk komunikasi satu arah atau komunikasi dua arah, bergantung pada besarnya kelas.

6.2.1 Sistem Satu Arah (Ceramah Reflektif)

Pendekatan satu arah berdasarkan penyajian satu arah (penuangan/exposition) yang dilakukan guru. Struktur penyajiannya dalam bentuk usaha merangsang siswa melakukan proses *discovery* di depan kelas. Guru mengajukan suatu masalah, dan kemudian memecahkan masalah tersebut melalui langkah-langkah *discovery*. Caranya adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada kelas, memberikan kesempatan kepada kelas untuk melakukan refleksi. Selanjutnya guru menjawab sendiri pertanyaan-pertanyaan yang diajukannya itu. Dalam prosedur ini guru tidak menentukan/menunjukkan aturan-aturan yang harus digunakan oleh siswa, tetapi dengan pertanyaan-pertanyaan guru mengundang siswa

untuk mencari aturan-aturan yang harus diperbuatnya. Pemecahan masalah berlangsung selangkah demi selangkah dalam urutan yang ditemukan sendiri oleh siswa. Guru mengharapkan agar siswa secara keseluruhan berhasil melibatkan dirinya dalam proses pemecahan masalah. menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukannya secara reflektif. Dalam keadaan ini, sesungguhnya tidak ada jaminan bahwa adanya penyajian oleh guru. Penggunaan discovery dalam kelompok kecil sangat bergantung pada kemampuan dan pengalaman guru sendiri. serta waktu dan kemampuan mengantisipasi kesulitan siswa.

6.2.2 Sistem Dua Arah (Discovery Terbimbing)

Sistem dua arah melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan guru. Siswa melakukan discovery. sedangkan guru membimbing mereka ke arah yang tepat/benar. Gaya pengajaran demikian, oleh Cagne disebut guide discovery, sekalipun di dalam kelas yang terdiri dari 20 sampai 30 orang siswa. Hanya beberapa orang saja yang benar-benar melakukan discovery, sedangkan yang, lainnya berpartisipasi dalam proses discovery misalnya dalam sistem ceramah reflektif. Dalam kelompok yang lebih kecil, guru dapat melibatkan hampir semua siswa dalam proses itu. Dalam sistem ini, guru perlu memiliki keterampilan memberikan bimbingan, yakni mendiagnosis kesulitan-kesulitan siswa dan memberikan bantuan dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi. Namun demikian, tidak berarti guru menggunakan metode ceramah reflektif sebagaimana halnya pada strategi di atas.

6.3 Teknik Pengajaran Kelompok Kecil

Untuk kelompok kecil yang terdiri atas 10 orang siswa atau kurang, akan lebih mudah melakukan komunikasi dua arah secara efektif. Banyak teknik yang dapat dikembangkan dalam kegiatan belajar kelompok kecil. Akan tetapi, untuk maksud-maksud umum, di sini hanya dikemukakan beberapa saja, antara lain tutorial individual, tutorial kelompok, seminar, lokakarya (workshop), klinis, dan diskusi kelompok.

1. Tutorial Individual (TI)

Metode itu dianggap metode belajar yang ideal, karena satu orang tutor berhadapan dengan satu orang siswa. Metode itu memiliki metode lainnya, terutama dalam hal pengembangan keterampilan dan pengetahuan konseptual. Hubungan satu orang dengan satu orang memungkinkan guru/tutor mendiagnosis kesulitan-kesulitan dan kelemahan-kelemahan siswa secara cermat dan teliti. Pada kenyataannya, metode itu jarang dilaksanakan sebab banyaknya tujuan menyebabkan

perlu adanya kehadiran siswa-siswa lainnya dan interaksi di antara mereka. Sering terjadi jenis tutorial individual dalam kenyataannya tidak lebih dari metode penguasaan yang disesuaikan secara individual. Tutor menyajikan dan siswa menyerapnya. Jadi, tidak lebih dari sistem modifikasi guru dalam kondisi yang ideal. Bahkan strategi discovery dapat diadopsi ke dalam tutorial, sebagaimana teknik dialog Socrates (*Socratic dialogue Technique*)

2. Tutorial Kelompok (TK)

Pada dasarnya tutorial berdasarkan pada hubungan antara satu orang guru dan satu orang siswa. Namun dewasa ini sudah mulai umum dilaksanakan tutorial kelompok, di mana satu orang guru membimbing sekelompok siswa yang terdiri dari lima atau tujuh orang siswa sekaligus pada waktu yang lama. Dengan teknik itu, sebenarnya tidak banyak berbeda dengan pengajaran kelas. Pendekatan tutorial kelompok lebih menitikberatkan pada kegiatan bimbingan individu-individu dalam kelompok.

3. Seminar (S)

Seminar diawali dengan penguasaan kepada seorang atau satu kelompok siswa untuk melakukan studi atau proyek atau penelitian. Kemudian siswa para siswa bersangkutan melaporkan dan menyajikan penemuan atau pendapatnya kepada kelompok yang lebih besar (kelas). Kegiatan seminar biasanya diorganisasi oleh guru untuk memperoleh kesimpulan umum melalui serangkaian diskusi. Dalam teknik itu, kegiatan belajar mengajar kebanyakan didelegasikan kepada para siswa sendiri.

4. Lokakarya (Workshop)

Umumnya lokakarya diawali dengan pemberian informasi langkah-langkah kerja, dan asas-asas pelaksanaannya tentang suatu topik kepada para siswa dengan menggunakan metode tertentu. Kemudian para siswa menerapkan informasi yang telah diperolehnya itu ke dalam tugas-tugas yang nyata sesuai dengan pilihan sendiri. Kegiatan itu dilaksanakan di bawah supervisi guru.

5. Teknik Minis (TK)

Teknik klinis digunakan dalam rangka pertemuan diagnostik atau pemecahan masalah. Pertemuan diagnostik dimaksudkan untuk memecahkan kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh Siswa dalam pengajaran tertentu. Masalah yang dipecahkan berkenaan dengan masalah-masalah masyarakat dan yang sedang dihadapi oleh masyarakat

secara lugs. Jadi, teknik klinis berkenaan dengan kehidupan yang senyatanya, yang betul-betul terjadi di dalam kondisi kehidupan. Kadang-kadang digunakan juga teknik simulasi sebagai teknik penunjang klinis.

6. Diskusi Kelompok Terbuka (DKT)

Teknik diskusi kelompok terbuka dapat digunakan dalam kerangka teknik-teknik yang telah dibahas sebelumnya. Pemimpin kelompok merumuskan topik yang akan didiskusikan dan bertindak sebagai ketua diskusi kelompok. Dalam hal itu, kegiatan belajar terjadi dalam bentuk pertukaran pengalaman, pemikiran, dan informasi di kalangan para peserta diskusi.

6.4 Sistem Belajar Siswa Terbimbing

Sistem instruksional siswa terbimbing (*student-directed-learner controlled*) menetapkan tanggung jawab belajar pada diri siswa sendiri. Guru tidak berperan secara direktif, tetapi menjadi salah satu sumber belajar bagi para siswa bilamana diinginkan. Guru bertindak sebagai penasihat bagi siswa mengenai apa dan Bagaimana belajar, tetapi keputusan terakhir ditentukan oleh siswa sendiri. Dalam prakteknya, sistem itu dilaksanakan dalam bermacam-macam bentuk sesuai dengan kebebasan yang diberikan kepada siswa, mulai kebebasan penuh. Dalam kebebasan penuh, segala kegiatan menjadi tanggung jawab sendiri sampai pada tingkat terbatas. Siswa dan guru bersama-sama menentukan tujuan dan prosedur evaluasi. Siswa bebas memilih metode yang hendak digunakan untuk mencapai tujuan. Ada juga yang disebut dengan "Sistem Kontrak Belajar" yaitu siswa dan guru bersama-sama mengadakan kesepakatan tentang tujuan dan skala waktu untuk masing-masing unit pelajaran secara perorangan. Siswa bertanggung jawab melakukan kegiatan belajar sesuai dengan kontrak yang telah dibuatnya.

Pendekatan itu dilaksanakan pada Berbagai tingkat Sistem pendidikan/latihan yang berbeda-beda. Pada tingkat pendidikan dasar. metode itu berdasarkan filsafat tentang perkembangan individual sesuai dengan pandangan humanistik didukung oleh A.I. Bruner. Piaget. Jail penganut psikolog Gestalt). Sistem kelas terbuka menggunakan sistem pengajaran siswa terkontrol secara bias. Pendidikan orang dewasa, mempelajari kebutuhan-kebutuhan khusus siswa dewasa (*andragogy*) yang menyarankan, bahwa orang dewasa belajar lebih efektif jika mereka melihat relevansi praktis dari apa yang mereka pelajari dan berkesempatan menerapkannya dalam pekerjaan/tugas tertentu.

6.5 Sistem Belajar Berdasarkan Sumber (SBBS)

Sumber-sumber belajar telah disusun secara lengkap dalam waktu atau struktur tertentu, dan telah tersedia bermacam-macam tes, materi pelajaran untuk setiap tujuan yang hendak dicapai. semuanya telah tersusun dalam bentuk peta belajar. Maksudnya agar siswa memilih sendiri sumber mana yang akan dipelajari, metode apa yang akan digunakan, serta media apa yang diperlukan. Para siswa memilih dan bekerja sendiri sesuai dengan sistem sumber yang telah direncanakan sebelumnya (rencana awal).

Sistem itu lebih longgar strukturnya dan biasanya hanya dirumuskan tujuan-tujuan yang hendak dicapai yang berkenaan dengan proyek tertentu. Siswa sendiri yang menentukan alat, materi, dan metode yang akan digunakan untuk mencapainya. Guru hanya menyarankan hal-hal yang mungkin diperlukan siswa dalam bentuk kepenasihatian atau seperangkat daftar bacaan. tetapi yang menentukan, melokalisasikan, dan mengorganisasinya adalah siswa sendiri. Proyek yang dipelajari mungkin bertalian dengan masalah kehidupan nyata, atau yang berkenaan dengan kegiatan akademik di sekolah. Sistem itu memiliki dua fungsi, yakni jangka pendek yang berkenaan dengan isi proyek itu sendiri, dan jangka panjang yakni belajar untuk belajar (*learning to learn*).

6.6 Metode Instruksi Sendiri Dengan Program (Programmed Self-Instructional Methods)

Pengajaran terprogram dapat dilihat sebagai proses, yakni proses umum untuk merancang materi pengajaran atau sebagai produk, yakni sebagai suatu bentuk sistem instruksional. Dalam hal itu siswa belajar sendiri untuk mencapai tujuan-tujuan tingkah laku yang menggunakan materi pelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. dan tidak memerlukan dukungan dari pihak guru. Program itu dikembangkan dalam berbagai bentuk, yakni teks program yang berbentuk linear, bercabang, campuran, semi, dan media.

1. Teks Program Linear (TPL)

Sistem instruksional din yang terprogram umumnya berdasarkan pada penggunaan teks program. Struktur teks itu pada dasarnya berbentuk linear, yakni yang tersusun dalam urutan tertentu pada satu garis linear. Semua siswa belajar mengikuti/menempuh lapangan bahan yang sama, dan secara okasional diadakan tes diagnostik agar siswa mencapai penguasaan secara tuntas. Teks linear umumnya merupakan serangkaian latihan menyajikan keterampilan dan kesempatan-kesempatan berpraktek

yang dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan tes. Para siswa mesti menguasai setiap latihan sebelum melakukan latihan-latihan berikutnya.

2. Teks Program Bercabang (TPB)

Program linear mungkin saja ditulis dalam bentuk diskoveri (belajar menemukan). Untuk itu akan lebih mudah jika program disusun dalam bentuk bercabang. Suatu program bercabang mengandung kemungkinan-kemungkinan, baik bagi siswa yang cepat (panda) maupun siswa yang tergolong lambat, mengikuti kekeliruan-kekeliruan dalam detail. Program linear digunakan untuk pengajaran kelas, sedangkan program bercabang untuk pengajaran tutorial.

3. Teks Program Bentuk Campuran (TPBC)

Bentuk linear dan bentuk bercabang dapat dicampurkan menjadi suatu teknik yang mengandung berbagai kemungkinan yang dapat digunakan untuk setiap latihan. Teknik itu berharga, baik untuk materi yang diprogram maupun yang tak terprogram, yang dikembangkan dalam pengajaran terprogram.

4. Teks Semi Program (TSP)

Ada juga teks yang disusun dalam bentuk terprogram, tetapi tidak menggunakan seluruh prinsip pengajaran terprogram. Di dalamnya tersusun kemungkinan pengajaran yang aktif dan atau interaktif. Materi dikembangkan dengan menyediakan variasi kemungkinan komunikasi, yang disebut struktur komunikasi muka belakang, atau suatu program yang memberikan berbagai kemungkinan (open ended programming).

5. Media yang Diprogram

Prinsip-prinsip pengajaran terprogram dapat juga diterapkan dalam media instruksional dan digunakan dalam rangka *self instruksional*. Sebagai contoh ialah penggunaan *video tape* dalam rangka tutorials system. *Video tape* bahkan dewasa ini juga dilengkapi dengan slide dan cassette, sehingga penggunaannya memberikan hasil yang lebih memadai.

6.7 Metode Latihan dalam Industri (MLDI) (Training Within Industry)

Metode latihan dalam industri (MLDI) pada mulanya digunakan dalam rangka latihan untuk kepentingan perang (dalam PD II) oleh Amerika Serikat. Metode itu mengembangkan pendekatan standar pengajaran dan latihan tugas (job). Prosedur latihan dibuat sederhana, khususnya dalam prosedur latihan industri.

Metode itu diterapkan dalam berbagai bentuk, seperti latihan kepemimpinan, latihan keselamatan, latihan untuk perbaikan, dan latihan pengajaran tugas (job instruction). Dasarnya adalah analisis tugas yang disebut job breakdown, dengan menggunakan dua kolom yakni kolom langkah-langkah dalam tugas (apa yang akan dikerjakan) dan kolom perilaku (bagaimana mengerjakannya).

SEBELUM	SELAMA
<p>Cara mempersiapkan pengajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan jadwal waktu bergantung pada beberapa banyak keterampilan yang perlu dimiliki oleh siswa. 2. Analisis pekerjaan: Membuat daftar langkah-langkah pokok dan perilaku-perilaku kunci. 3. mempersiapkan perlengkapan, bahan, dan alat-alat yang cocok. 4. Mempersiapkan tempat kerja yang ditata dengan baik, agar dapat bekerja sebagaimana harusnya. 	<p>Cara melaksanakan pengajaran</p> <p><i>Langkah ke-1: Mempersiapkan pekerjaan</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Hadapkan mereka pada persoalan. b. Usahakan untuk mengenali apa yang mereka telah ketahui tentang pekerjaan (job) itu. c. Rangsang minat mereka untuk mempelajari pekerjaan tersebut. d. Tempatkan mereka pada posisi yang tepat. <p><i>Langkah ke-2: Penyajian pelaksanaan (operation)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Penjelasan, mempertunjukkan, ilustrasi, dan pertanyaan. b. Penekanan pada pokok-pokoknya (key points) saja. c. Ajarkan secara jelas dan lengkap sesuatu pokok pada waktunya. <p><i>Langkah ke-3: Uji coba perilaku</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mengetes hingga bagaimana dia dapat melakukan tugas. b. Apakah dia dapat mengemukakan dan mempertunjukkannya. c. Dapatkah dia menjelaskan pokok-pokok kunci. d. Ajukan pertanyaan dan adakan koreksi. e. Lanjutkan sampai Anda yakin bahwa dia telah mengetahui. <p><i>Langkah ke-4: Tindak lanjut</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Usahakan agar dia merasakan bahwa telah terjadi peningkatan atas dirinya. b. Tunjukkan apa yang harus dikerjakan selanjutnya. c. Sering-sering diadakan pemeriksaan/ pengecekan. d. Doronglah agar dia mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau persoalan. e. Kesimpulan dan tindak lanjut.

1. Prosedur

Prosedur adalah untuk mengorientasikan tenaga pengajar (guru) untuk:

- a. mempersiapkan diri sendiri ke arah kegiatan mengajar;
- b. mengikuti suatu versi yang luas sebagaimana telah dikembangkan oleh empat langkah Allen (mempertunjukkan/show, menjelaskan/tell, mengerjakan/do, dan memeriksa/check). Dalam versi itu ditempuh dua langkah besar, sebelum (before) dan selama (during). "Sebelum" berarti bagaimana mempersiapkan pengajaran dan "selama" berarti bagaimana melaksanakan pengajaran.

2. Pengajaran dengan Contoh: Demonstrasi, Ilustrasi, dan Modeling (DIM)

Sering guru lupa bahwa betapa manfaatnya pemberian contoh-contoh dalam proses belajar mengajar. Guru terlalu banyak bercerita atau memberikan uraian-uraian dan kurang mempertunjukkan contoh-contoh. Ada empat matra keterampilan yang memerlukan belajar dengan contoh. yakni matra kognitif, matra psikomotor, matra reaktif. dan matra interaktif.

3. Matra kognitif

Penyajian contoh-contoh dalam rangka pengkajian, berguna baik untuk penguasaan pengetahuan (khusus pengetahuan konseptual) maupun untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan kognitif. Misalnya dengan menggunakan teknik diskoveri dalam pengajaran konsep-konsep. Serangkaian contoh-contoh tentang konsep disajikan dengan berbagai ilustrasi. Dalam hal itu guru tidak perlu merumuskan definisi atau penjelasan-penjelasan, tetapi siswa sendiri yang merumuskan definisi setelah melakukan pengkajian terhadap contoh-contoh serta melakukan identifikasi mengenai macam-macam kemanfaatannya. Jadi, teknik itu berangkat dari contoh menuju ke suatu kesimpulan atau suatu ketentuan, atau teknik EGRUL (*example leading to rules*). berbeda dengan pendekatan ekspositif RULEG (*rule stated and the illustrated by example*), teknik diskoveri berdasarkan contoh-contoh memungkinkan siswa melakukan pengkajian, sintesis, dan penilaian terhadap keterampilan-keterampilan kognitif. Cara itu merupakan dasar pertimbangan bagi metode studi kasus, yakni analisis muka belakang (open ended analysis) terhadap contoh-contoh.

4. Matra psikomotor

Banyak keterampilan sederhana yang dapat dipelajari secara efektif dan mudah dengan cara melakukan observasi terhadap demonstrasi yang

dipertunjukkan oleh demonstrator. Misalnya guru sedikit mungkin memberikan penjelasan, tetapi cukup dengan demonstrasi visual dan ilustrasi. Teknik itu akan lebih menarik jika dilengkapi dengan teknologi baru, misalnya suatu video rafe atau paling tidak rekaman. Teknik itu lebih banyak digunakan dan memberi hasil yang lebih efektif dalam program latihan industri dan pertanian.

5. Matra reaktif dan matra interaktif

Pemberian contoh-contoh merupakan teknik yang paling penting dan bestir pengaruhnya dalam rangka pengembangan keterampilan-keterampilan reaktif dan interaktif, khususnya untuk mengembangkan sikap-sikap dan kebiasaan-kebiasaan social, yaitu dengan cara modeling. Model tingkah laku yang disajikan secara sistematis, akan lebih mendorong siswa melakukan peniruan (imitasi) sebab mudah diterima, dihargai, dan diidentifikasi. Tentu saja, model tingkah laku yang baik dan benar yang perlu disajikan, sedangkan model-model tingkah laku sosial yang jelek yang dapat menimbulkan pengaruh yang buruk harus dihindarkan.

6.8 Teknik Simulasi

Teknik simulasi digunakan dalam semua sistem pengajaran, terutama dalam desain instruksional yang berorientasi pada tujuan-tujuan tingkah laku. Latihan-latihan keterampilan menuntut praktek yang dilaksanakan di dalam situasi kehidupan nyata (dalam pekerjaan tertentu), atau dalam situasi simulasi yang mengandung ciri-ciri situasi kehidupan senyatanya. Latihan-latihan dalam bentuk simulasi pada dasarnya berlatih melaksanakan tugas-tugas yang akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Teknik simulasi digunakan pada empat kategori keterampilan, yakni kognitif, psikomotor, reaktif, dan interaktif. Keterampilan-keterampilan tersebut diperlukan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan produktif yang lebih kompleks.

1. Simulasi dalam Matra Kognitif

Pemecahan masalah yang khusus, perencanaan, dan tugas-tugas membuat keputusan dapat disimulasikan dengan menyajikan situasi yang nyata dan data kepada siswa. Siswa bertindak selaku pembuat keputusan atau sebagai perencana.

Teknik simulasi memiliki keuntungan tertentu, yakni:

- a. faktor keselamatan jika mereka membuat pertimbangan yang keliru yang dalam situasi nyata mungkin akan menimbulkan

- kerugian/kerusakan terhadap pihak lainnya, dan
- b. penghematan waktu, karena hasil-hasil keputusan yang biasanya bare tampak setelah beberapa hari/minggu, dengan simulasi sudah dapat diketahui dalam beberapa jam saja.

2. Simulasi dalam Matra Psikomotor

Simulasi (*dalam bentuk off the job training*) dilaksanakan pada semua bidang latihan keterampilan psikomotor. Keuntungan penggunaan teknik itu ialah memberikan pengalaman, mengurangi bahaya-bahaya yang terjadi pada latihan di lapangan (*on the job training*). menghemat penggunaan perlengkapan produktif, dan meningkatkan dampak latihan. Dengan teknik itu. latihan yang menggunakan perlengkapan. ruang dan waktu, serta keterampilan yang kompleks dapat disederhanakan dan lebih banyak kesempatan yang disediakan bagi para peserta latihan.

3. Simulasi dalam Matra Reaktif

Simulasi mengenai gejala-gejala sosial dan gejala-gejala lainnya dimaksudkan untuk mengembangkan sikap dan nilai. Misalnya yang berkenaan dengan masalah-masalah hubungan antar kesukuan. Masalah-masalah kekeluargaan, dapat diungkapkan dalam bentuk studi kasus atau dramatisasi atau sosiodrama. Dalam kesempatan itu, para siswa dapat mengidentifikasi, melihat, dan merasakan masalah-masalah tersebut berdasarkan pandangan/pendapat para anggota kelompok-kelompok sosial lainnya.

4. Simulasi dalam Matra Interaktif

Teknik simulasi juga bermanfaat dalam rangka pengembangan keterampilan-keterampilan interaktif dalam bidang sosial dan situasi-situasi bisnis lainnya, dengan cara melihatkan para siswa dalam peranan-peranan tertentu, misalnya dengan metode bermain peranan (*role playing*).

6.9 Metode Studi Kasus

Metode studi kasus merupakan suatu bentuk simulasi yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada para siswa tentang pembuatan keputusan mengenai apa yang harus dilakukan lebih lanjut. Metode itu dapat juga digunakan dalam rangka melatih para pekerja sosial tentang studi kasus sosial, atau latihan-latihan segi aspek efektif bagi para warga masyarakat umumnya.

Studi kasus ditulis berdasarkan kejadian-kejadian nyata yang telah terjadi dalam kegiatan bisnis atau dalam masyarakat. Penulisan mengenai kasus-kasus tersebut relatif mudah karena menggunakan sumber-sumber informasi yang ada atau telah tersedia. Yang menjadi masalah adalah memilih keterangan many yang perlu diambil dan dijadikan sebagai kasus, dengan maksud menyederhanakan Studi itu untuk kepentingan siswa yang melakukan studi.

Kasus-kasus yang akan dipelajari dapat pula dilakukan dengan menemukan sesuatu kasus. Syaratnya kasus tersebut jangan sampai terlalu sederhana, harus sesuai dengan minat siswa, bersifat nyata, dan mempunyai dampak instruksional tertentu bagi siswa.

1. Penggunaan Metode Studi Kasus Praktek Simulasi

Simulasi dilaksanakan dalam bentuk mempraktekkan tingkah laku sehari-hari (*the real life behaviors*), yang mensimulasikan pembuatan keputusan mengenai kasus yang terjadi dalam kehidupan senyatanya. Jadi, kasus tersebut harus memiliki aspek kehidupan yang nyata. Suatu kasus yang sederhana mungkin menyebabkan pemecahan yang rumit jika ternyata kasus itu berkaitan dengan faktor-faktor lain yang kompleks. Tetapi sebaliknya, bila kehidupan nyata menuntut keputusan-keputusan berdasarkan data yang tak lengkap dan tak menentu. maka studi kasus itu harus mensimulasikan ketidaklengkapan dan ketidakmenentuan pula.

2. Analisis Hasil Proses

Teknik studi kasus digunakan dalam suatu pertentuan dengan ketentuan bahwa siswa sebagai peserta melakukan analisis diri (*self analysis*) mengenai kasus yang dihadapi sendiri. Analisis hasil proses diharapkan sampai pada suatu kesimpulan tentang bagaimana menghadapi, memecahkan, dan menerapkan hasil pemecahan atas suatu kasus.

3. Peranan Guru atau Pimpinan

Dalam teknik studi kasus, guru atau pengajar atau pemimpin, mempunyai peranan tertentu, yakni menyajikan suatu kasus dan sejumlah data kepada para siswa atau para peserta. Selanjutnya siswa/peserta sendiri yang mencari dan menemukan cara pemecahan/penyelesaian dan data yang diperlukan. Guru/pimpinan jika perlu mempertanyakan pendekatan yang akan digunakan oleh siswa/peserta, tetapi tidak perlu memberikan saran atau membantu secara Langsung pemecahan kasus tersebut. Dalam hal itu, guru/pimpinan lebih banyak bertindak sebagai bank data, sebagai

wasit, dan kritikus, bukan sebagai pengajar. Karena itu metode studi kasus sering disebut sebagai metode diskoveri sesungguhnya (*true discovery*).

6.10 Metode Bermain Peranan

Bermain peranan atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsan. Teknik itu bertalian dengan studi kasus. tetapi kasus tersebut melibatkan individu manusia dan tingkah laku mereka atau interaksi antarindividu tersebut dalam bentuk dramatisasi. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat (*observer*) bergantung pada tujuan-tujuan dari penerapan teknik tersebut.

Tujuan bermain peranan, sesuai dengan jenis belajar adalah sebagai berikut.

- ❖ Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif.
- ❖ Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- ❖ Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.
- ❖ Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

1. Organisasi Bermain Peranan

Pola organisasi disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat, dan pengkaji. Ada tiga pola organisasi, yakni sebagai berikut.

- a. Bermain peranan tunggal (*single role-play*). Mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan (sosiodrama). Tujuannya adalah untuk membentuk sikap dan nilai.
- b. Bermain peranan jamak (*multiple role-play*). Para siswa dibagi-bagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan. Tiap peserta memegang dan memainkan peran

tertentu dalam kelompoknya masing-masing. Tujuannya juga untuk mengembangkan sikap.

- c. Peranan ulangan (*role repetition*). Peranan utama dalam suatu drama atau simulasi dapat dilakukan oleh setiap siswa secara bergiliran. Dalam situasi seperti itu setiap siswa belajar melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang ditampilkan oleh pemeran sebelumnya. Pendekatan itu banyak dilaksanakan dalam rangka mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif.

2. Peranan Guru/Pimpinan

Guru atau pimpinan latihan mempunyai peranan yang penting. Pada awal latihan, guru/pimpinan memberikan penjelasan tentang peran-peran yang akan ditampilkan dan tujuan-tujuan yang hendak dicapai oleh latihan itu. Guru/pimpinan juga perlu mengusahakan suasana bermain yang menyenangkan dan mencegah timbulnya kecemasan atau praduga yang jelek. Selain itu pada akhir latihan guru/pimpinan perlu melakukan umpan balik dan menarik kesimpulan-kesimpulan umum. Kritik-kritik yang bersifat merusak (*destruktif*) hendaknya dicegah, dalam hal ini guru/ pimpinan bertindak sebagai wasit.

6.11 Media Pengajaran

6.11.1 Tentang Alat Bantu Pengajaran

Sering terjadi salah tafsir bahwa penggunaan alat bantu pengajaran menjadikan pekerjaan guru lebih efisien sehingga para calon guru diwajibkan mempelajari alat-alat pengajaran atau alat peraga atau media pendidikan pada lembaga pendidikan guru. Padahal sebenarnya, alat bantu pengajaran lebih banyak berguna membantu siswa belajar ketimbang membantu guru mengajar. Itu sebabnya, mempelajari masalah alat bantu belajar mengajar tidak bisa asal-asalan. Penggunaan alat bantu pengajaran terpusat pada siswa, sebab berfungsi membantu siswa belajar agar lebih berhasil.

Pada dasarnya pekerjaan guru adalah mengkomunikasikan pengalaman kepada siswa. Ada dua cara yang dapat ditempuh, yakni melalui pendengaran dan melalui penglihatan. Alat bantu pengajaran dapat membantu dalam kedua cara tersebut. Alat-alat yang digunakan untuk membantu siswa belajar melalui pendengaran disebut alat bantu pendengaran (*aural aids*), sedangkan alat untuk membantu siswa melalui penglihatan disebut alat bantu penglihatan (*visual aids*).

Penggunaan kedua metode komunikasi tersebut mengandung manfaat tertentu bagi keberhasilan belajar siswa. Seringkali guru mengajar menggunakan ceramah, yakni hanya menggunakan kata-kata saja dengan akibat siswa kurang atau tidak memahami hal-hal yang diajarkan. Dengan kata lain siswa terjebak dalam kondisi pengajaran yang verbalistik. Akibat demikian dapat dicegah jika guru menggunakan alat bantu *aural aids*, bahkan siswa akan menjadi lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar, misalnya gunakan rekaman. Demikian pula, jika guru menggunakan alat bantu penglihatan, seperti buku, gambar, peta, bagan, film, model, dan alat-alat demonstrasi maka siswa akan belajar lebih efektif sebab hal-hal yang telah dilihat akan memberikan kesan penglihatan yang lebih jelas, mudah mengingatnya, dan mudah pula dipahami. Resinilitas itulah yang menjadi dasar disarankan penggunaan alat-alat pengajaran atau media pendidikan dalam proses belajar mengajar.

6.11.2 Arti Media Pengajaran

Ada beberapa tafsiran tentang pengertian media pengajaran. Sebagian orang menyatakan bahwa media pengajaran menunjuk pada perlengkapan yang memiliki bagian-bagian yang rumit seperti yang diungkapkan oleh Marshall. McLuhan. Marshall McLuhan berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sesuai dengan rumusan tersebut, media komunikasi mencakup surat-surat, televisi, film, dan telepon, bahkan jalan raya dan jalan kereta api merupakan media yang memungkinkan sederhana berkomunikasi dengan orang-orang lainnya.

Pendapat lain merumuskan media dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan dalam artian luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alai-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata serta kunjungan ke luar sekolah. Sejalan dengan pandangan itu, guru-guru pun dianggap sebagai media penyajian, di samping radio dan televisi karena sama-sama membutuhkan dan menggunakan banyak waktu untuk menyampaikan informasi kepada para siswa. Hanya saja, guru-guru punya fungsi-fungsi lainnya misalnya menyusun perencanaan pengajaran dan melaksanakan penilaian, sedangkan alat-alas tidak melakukan fungsi-fungsi tersebut.

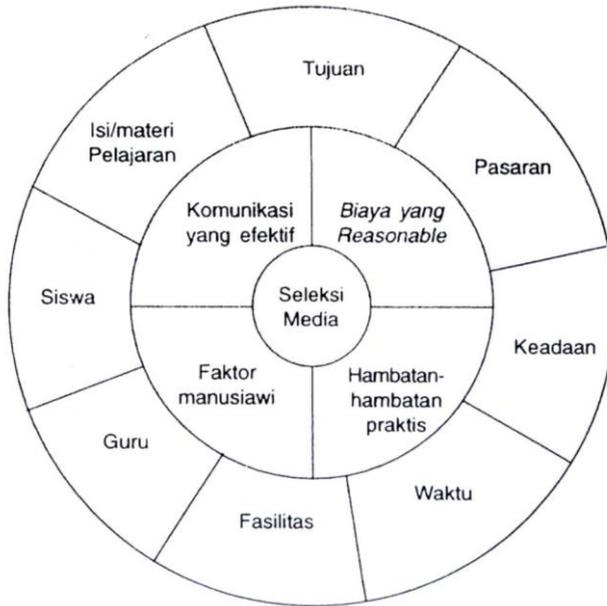
Romiszowski merumuskan media pengajaran "... as the carries of massages, from some transmitting source (which may be a human being or an intimate object), to the receiver of the massage (which is our case is the learner)." Penyampaian pesan (carries of information) berinteraksi dengan siswa melalui penginderaannya. Siswa dapat juga dipanggil untuk menggunakan sesuatu alat indranya untuk menerima informasi, atau dapat juga menggunakan kombinasi alat indra sekaligus sehingga kegiatan berkomunikasi lebih saksama.

6.11.3 Memilih Media Pengajaran

Ada dua pendekatan yang dapat dilakukan dalam usaha memilih media pengajaran, yakni sebagai berikut.

1. Dengan cara memilih media yang telah tersedia di pasaran yang dapat dibeli guru dan langsung dapat digunakan dalam proses pengajaran. Pendekatan itu sudah tentu membutuhkan banyak biaya untuk membelinya, lagi pula belum tentu media itu cocok buat penyampaian bahan pelajaran dan dengan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa.
2. Memilih berdasarkan kebutuhan nyata yang telah direncanakan, khususnya yang berkenaan dengan tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan bahan pelajaran yang hendak disampaikan.

Dewasa ini pendekatan kedua tersebut banyak digunakan oleh guru-guru. yakni dengan mempertimbangkan bahan pelajaran yang akan disampaikan serta kegiatan-kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Kecocokan terhadap kedua hal itu menjadi dasar pertimbangan apakah suatu media dipilih atau tidak dipilih. Dalam hubungan ini berlaku prinsip *selection by rejection*. Guru hanya memilih media pengajaran yang bermanfaat dan tidak memilih media yang tak terpakai. Di samping itu, segi ekonomis dan hambatan-hambatan praktis yang mungkin dihadapi oleh siswa dan guru juga menjadi dasar pertimbangan. Faktor lainnya adalah faktor efektivitas komunikasi dalam kaitannya dengan siswa, bahan pelajaran, dan tujuan yang hendak dicapai, merupakan dasar pertimbangan yang mempengaruhi pemilihan media pengajaran. Faktor-faktor tersebut dapat disajikan dalam bagan di bawah ini.



Gambar 6.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Media Pengajaran

6.11.4 Jenjang-Jenjang Pembuatan Keputusan

Jenjang Analisis	Hasil Utama	Keputusan Instruksional
1. Analisis pekerjaan Analisis mata ajaran	Tujuan akhir tugas Tugas topik-topik	Evaluasi akhir silabi/kurikulum Keseluruhan unit pelajaran Keseluruhan pilihan kepala sekolah metode/media
2. Analisis tugas Analisis topik	Tujuan antara Prasyarat struktur tugas/topik	Evaluasi formatif Tes diagnostik Struktur pelajaran Urutan pelajaran Seleksi metode/media untuk tiap pelajaran
3. Analisis pengetahuan dan keterampilan	Tujuan yang mungkin dicapai Jenis belajar untuk tiap tujuan	Rencana pelajaran yang terinci Peristiwa pengajaran untuk tiap tujuan Peristiwa pengajaran untuk tiap tujuan Metode/media untuk tiap jenis tujuan
4. Analisis terinci tingkah laku/masalah belajar	Desain latihan untuk tiap langkah belajar	Belajar berprograma. Latihan-latihan dalam tiap media yang serasi

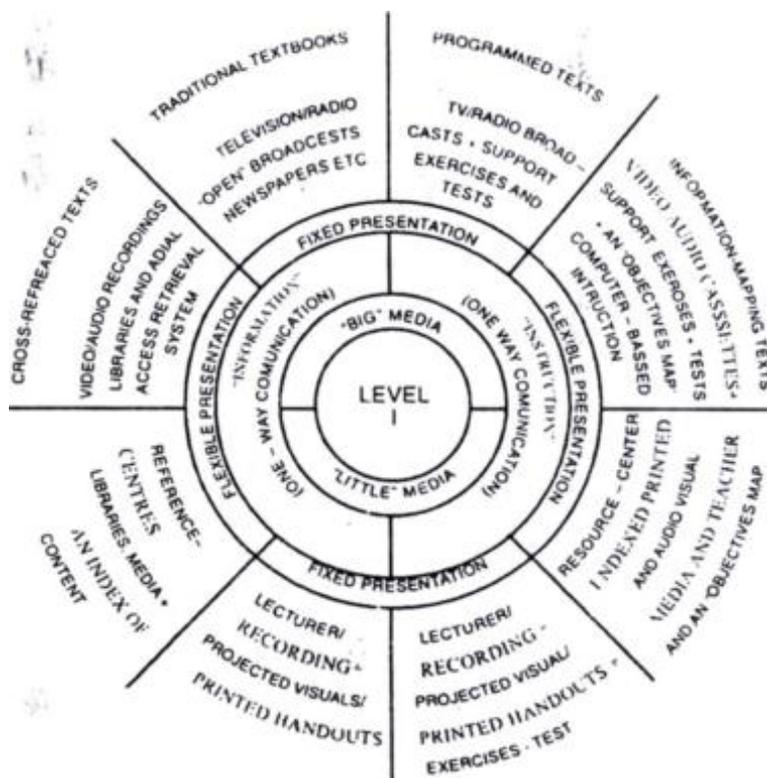
Gambar 6.3 Empat Tingkat Proses Desain

Pemilihan media pengajaran dilakukan berdasarkan keputusan sesuai dengan Jenjang-Jenjang dalam proses desain pengajaran. yang terdiri dari empat tingkatan. Keterkaitan antara pemilihan komunikasi yang efektif dan Jenjang analisis desain perencanaan tersebut dapat kita lihat dalam tabel di bawah ini.

6.11.5 Pemilihan Media pada Jenjang Pertama

Pada jenjang pertama, pemilihan media dilakukan dalam kerangka sistem yang lebih Was yang mencakup keseluruhan sistem dalam kaitannya dengan pekerjaan tertentu. Komunikasi yang efektif perlu mempertimbangkan faktor-faktor berikut.

1. Faktor siswa, yang berkenaan dengan siapa yang belajar, baik kuantitatif maupun kualitatif, yang pada gilirannya media apa yang dipilih. Jumlah siswa yang banyak menuntut sistem penyampaian secara massal atau pendidikan jarak jauh. Dalam konteks ini sewajarnya dipilih media massa (big media) seperti televisi dan lain-lain. Jumlah siswa yang relatif sedikit yang menggunakan sistem pendidikan lan-sung atau pendidikan tatap muka, misalnya di sekolah, pada gilirannya menuntut kehadiran guru dan siswa. Dalam konteks ini, guru merupakan media utama yang dibantu dengan alat bantu pengajaran (little media)
2. Faktor isi pelajaran, yang berkenaan dengan materi pelajaran sesuai dengan mata ajaran dan topik-topik yang diajarkan. Pengajaran yang disajikan secara tak langsung. yang hanya menuntut komunikasi satu arah sewajarnya digunakan media informasi (information media). Apabila pelajaran harus disampaikan yang membutuhkan komunikasi dua arah antara penyampai pesan dan penerima pesan, maka digunakan media pengajaran (instructional media). Kombinasi antara kedua jenis media tersebut dapat saja dilaksanakan, misalnya penyampaian informasi dengan televisi, selanjutnya siswa diperkenankan mengajukan pertanyaan secara tertulis, yang dijawab melalui televisi.
3. Tujuan yang hendak dicapai, dalam arti jenis tujuan. apakah tingkah laku terminal/final, apakah bersifat vokasional/nonvokasional, dan apakah harus mastery atau individual. Untuk mencapai tujuan tersebut. selanjutnya informasi apa yang seharusnya disampaikan dan jenis media apa yang sewajarnya digunakan.



Gambar 6.4 Skema Pemilihan Media

Pada tingkat keputusan itu, kita dapat memilih media yang serasi, yang secara keseluruhan disajikan pada Gambar 6.4.

6.11.6 Pemilihan Media pada Jenjang Kedua

Pada jenjang kedua dilakukan pemilihan media untuk tiap pelajaran (yang merupakan unsur-unsur tiap topik dan tugas). Untuk memilih media yang benar-benar bermakna, pemilihan media dilakukan berdasarkan dua aturan pokok, yakni sebagai berikut.

Pertama, jika kita mengharapkan suatu tingkah laku tertentu bagi siswa sesudah berlangsungnya pengajaran, kita harus menyediakan kesempatan-kesempatan kepada mereka untuk mempraktekkan tingkah laku tersebut sepanjang pengajaran. Misalnya kita mengharapkan agar siswa dapat memberikan suatu contoh konsep, maka selama pengajaran kepada mereka harus diberikan contoh-contoh. Supaya siswa dapat melakukan suatu prosedur, maka berikan kesempatan kepadanya untuk melakukan latihan-latihan tentang cara melakukannya, jika bukan dengan mendengarkan ceramah atau mengamatinya saja.

Kedua, gunakan saluran sensoris yang paling tepat untuk mengkomunikasikan informasi amok dipelajari oleh siswa. Sensoris erat kaitannya dengan jenis media.

Saluran sensoris: Saluran sensoris adalah alat penginderaan yang ada pada diri siswa untuk menerima informasi.

Jenis-jenisnya: Penglihatan (vision), pendengaran (untuk suara), kulit, penciuman, dan pengecap (taste).

Contoh media: Televisi ... suara dan penglihatan.

Buku ... penglihatan, dan sebagainya.

6.11.7 Fungsi Guru

Guru berfungsi mengkomunikasikan informasi kepada siswa. Fungsi itu dilaksanakan dengan cara menggunakan dirinya sendiri sebagai suatu media komunikasi. Ia menggunakan saluran-saluran sensoris, seperti suara (jika dia berbicara), penglihatan (dalam komunikasi nonverbal), dan perabaan (membimbing gerakan siswa secara jasmaniah). Fungsi lainnya adalah melakukan observasi dan evaluasi apa yang terjadi dalam proses belajar, mengubah urutan penyajian, dan menyediakan balikan alas kemajuan siswa. Dalam hal ini, media pengajaran berada di bawah pengawasan guru.

6.11.8 Pendekatan dalam Memilih Media Pengajaran

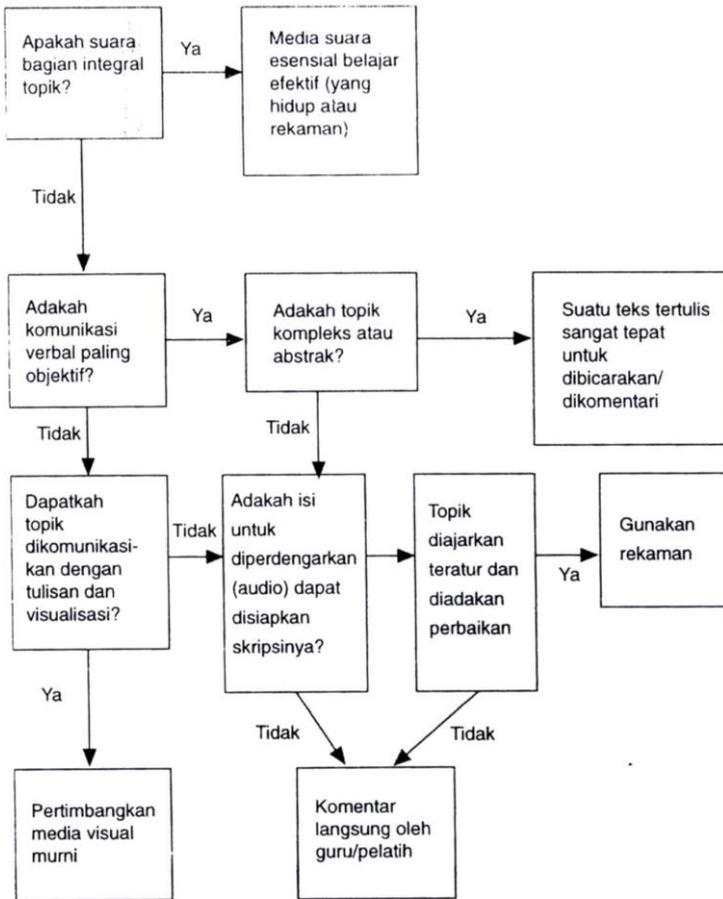
Ada beberapa pendekatan atau cara memilih media pengajaran, yakni sebagai berikut.

Pertama, memilih media dengan menggunakan klasifikasi media atau taksonomi media, sebagaimana yang disarankan oleh Bretz (1971) dan Anderson (1976). Klasifikasi berdasarkan pada kelompok-kelompok sesuai dengan jenis stimuli atau informasi yang dapat disajikan.

Kedua, memilih media dengan menggunakan saluran sensoris dan kontrol guru dengan menggunakan bagan (charts) sebagai alat bantu. Berikut ini akan disajikan dua contoh cara memilih media, yakni memilih media visual, dan memilih media verbal/bersuara.

1. Bagan arus memilih media visual
 - a. Apakah topik bertalian dengan objek-objek yang konkret dais dapat diamati?
 - b. Jika ya, apakah objek itu terlampau bestir atau terlampau kecil untuk mudah diamati?

- c. Jika tidak, apakah topik berkenaan dengan konsep-konsep yang tak teramati, tetapi dampaknya dapat diamati?
 - d. Sehubungan dengan pertanyaan b, Jika tidak, apakah aspek periling dari objek tersebut tersembunyi atau teramati?
 - e. Sehubungan dengan pertanyaan d, Jika tidak, apakah objek tersebut tersedia?
 - f. Sehubungan dengan pertanyaan b, c, d, Jika ya, apakah topik tersebut menuntut penyajian tiga dimensi?
 - g. Sehubungan dengan pertanyaan e, jika tidak, sama dengan pertanyaan f.
 - h. Sehubungan dengan pertanyaan e, Jika ya, mengapa tidak menggunakan objek yang nyata?
 - i. Sehubungan dengan pertanyaan f, Jika ya, coba pertimbangkan penggunaan sebuah model atau mock-up!
 - j. Sehubungan dengan pertanyaan f, Jika tidak, apakah topik menghendaki agar siswa belajar mengenal atau mengikuti daya gerakan (motion)?
 - k. Jika ya, pergunakan film/gambar hidup atau model kerja (working model) atau demonstrasi hidup.
 - l. Sehubungan dengan c, Jika tidak, media visual sederhana mungkin tidak perlu.
 - m. Sehubungan dengan g, jika tidak, media visual sederhana mungkin sudah cukup baik.
2. Bagan arus memilih media verbal dan suara



Bagan 8.6 Arus Memilih Media Verbal dan Suara

Gambar 6.5 Arus Memilih Media Verbal dan Suara

Dengan cara itu maka dapat ditentukan suatu media yang cocok yang sesuai dengan kebutuhan dalam perencanaan. Gambar 6.5 menunjukkan bahwa media yang perlu dipilih adalah suatu teks tertulis dan media rekaman.

Bab 7

Pengembangan Media dan Sumber Belajar

7.1 Pentingnya Mengembangkan Media Pembelajaran

Dahulu, ketika teknologi khususnya teknologi informasi belum berkembang seperti sekarang ini; ketika ilmu pengetahuan belum sepesat ini proses pembelajaran biasanya berlangsung pada tempat dan waktu tertentu. Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran. Proses pembelajaran sangat tergantung pada guru sebagai sumber belajar. Dalam kondisi semacam ini, akan ada proses pembelajaran manakala ada guru; tanpa kehadiran guru di dalam kelas sebagai sumber belajar tidak mungkin ada proses pembelajaran.

Dewasa ini, ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran guru di dalam kelas. Siswa dapat belajar di mana dan kapan saja. Siswa bisa belajar apa saja sesuai dengan minat dan gaya belajar. Seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar. Sedangkan, yang dimaksud dengan belajar itu sendiri adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Contohnya, agar siswa belajar bagaimana cara mengoperasikan komputer, maka guru menyediakan komputer untuk digunakan oleh siswa; agar siswa memiliki keterampilan mengendarai kendaraan, maka secara langsung guru membimbing siswa menggunakan kendaraan yang sebenarnya; demikian juga memberikan

pengalaman bermain gitar, mengetik, menjahit dan lain sebagainya, atau mungkin juga pengalaman langsung untuk mempelajari objek-objek atau bahan yang dipelajari, contohnya pengalaman langsung melihat dan mempelajari Candi Borobudur, pengalaman langsung melihat kerbau di sawah, pengalaman langsung melihat bagaimana kapal terbang mendarat di landasan. Atau, pengalaman langsung mempelajari benda-benda elektronik dan lain sebagainya.

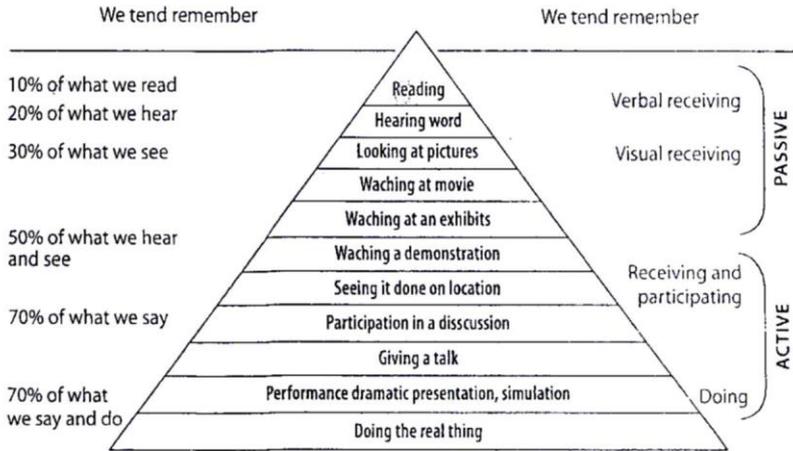
Pengalaman langsung semacam itu tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari.

Namun demikian, pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung. Untuk mempelajari bagaimana kehidupan makhluk hidup di dasar laut, tidak mungkin guru membimbing siswa langsung menyelam ke dasar lautan, atau membelah dada manusia hanya untuk mempelajari cara kerja organ tubuh manusia, seperti cara kerja jantung ketika memompakan darah. Untuk memberikan pengalaman belajar semacam itu, guru memerlukan alat bantu seperti film atau foto-foto dan lain sebagainya. Demikian juga untuk memiliki keterampilan membedah atau melakukan operasi pada manusia, pertama kali tidak perlu melakukan pembedahan langsung, akan tetapi dapat menggunakan benda-benda semacam boneka yang mirip dengan manusia. Atau untuk memperoleh keterampilan mengemudikan pesawat ruang angkasa, dalam proses pembelajarannya dapat melakukan simulasi terlebih dahulu dengan pesawat yang mirip dan memiliki karakteristik yang sama. Alat yang dapat membantu proses belajar ini yang dimaksud dengan media atau alat peraga pembelajaran. Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan *kerucut pengalaman (cone of experience)*, seperti pada Gambar 10.1.

Kerucut pengalaman Edgar Dale pada saat ini] dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah.

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa. Sebaliknya, semakin abstrak

siswa memperoleh pengalaman contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa.



Gambar 7.1 Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale

Selanjutnya, uraian setiap pengalaman belajar seperti yang digambarkan dalam kerucut pengalaman tersebut akan dijelaskan di bawah ini.

1. Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Siswa mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Karena pengalaman langsung inilah, maka ada kecenderungan basil yang diperoleh siswa menjadi konkret sehingga akan memiliki ketepatan yang tinggi.
2. Pengalaman tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya. Pengalaman tiruan sudah bukan pengalaman langsung lagi sebab objek yang dipelajari bukan yang asli atau yang sesungguhnya melainkan benda tiruan yang menyerupai benda aslinya. Mempelajari objek tiruan sangat besar manfaatnya terutama untuk menghindari terjadinya verbalisme. Misalkan siswa akan mempelajari kanguru. Oleh karena binatang tersebut sulit diperoleh apalagi dibawa ke dalam kolas, maka untuk mempelajarinya dapat menggunakan model binatang dengan wujud yang sama namun terbuat dari plastik.
3. Pengalaman melalui drama, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama (peragaan)

dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Walaupun siswa tidak mengalami secara langsung terhadap kejadian, namun melalui drama, siswa akan lebih menghayati berbagai peran yang disuguhkan. Tujuan belajar melalui drama ini agar siswa memperoleh pengalaman yang lebih jelas dan konkret.

4. Pengalaman melalui demonstrasi adalah teknik penyampaian informasi melalui peragaan. Kalau dalam drama siswa terlibat secara langsung dalam masalah yang dipelajari walaupun bukan dalam situasi nyata, maka pengalaman melalui demonstrasi siswa hanya melihat peragaan orang lain.
5. Pengalaman wisata, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan siswa ke suatu objek yang ingin dipelajari. Melalui wisata siswa dapat mengamati secara langsung, mencatat, dan bertanya tentang hal-hal yang dikunjungi. Selanjutnya, pengalaman yang diperoleh dicatat dan disusun dalam cerita/makalah secara sistematis. Isi catatan disesuaikan dengan tujuan kegiatan ini.
6. Pengalaman melalui pameran. Pameran adalah usaha untuk menunjukkan hasil karya. Melalui pameran siswa dapat mengamati hal-hal yang ingin dipelajari, seperti karya seni bali, seni tulis, seni pahat, atau benda-benda bersejarah dan hasil teknologi modern dengan berbagai cara kerjanya. Pameran lebih abstrak sifatnya dibandingkan dengan wisata, sebab pengalaman yang diperoleh hanya terbatas pada kegiatan mengamati wujud benda itu sendiri. Namun demikian, untuk memperoleh wawasan, dapat dilakukan melalui wawancara dengan pemandu dan membaca leaflet atau booklet yang disediakan penyelenggara.
7. Pengalaman melalui televisi merupakan pengalaman tidak langsung, sebab televisi merupakan perantara. Melalui televisi siswa dapat menyaksikan berbagai peristiwa yang ditayangkan dari jarak jauh sesuai dengan program yang dirancang.
8. Pengalaman melalui gambar hidup dan film. Gambar hidup atau film merupakan rangkaian gambar marl yang diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tertentu. Dengan mengamati film siswa dapat belajar sendiri, walaupun bahan belajarnya terbatas sesuai dengan naskah yang disusun.
9. Pengalaman melalui radio, tape recorder dan gambar. Pengalaman melalui media ini sifatnya lebih abstrak dibandingkan pengalaman melalui gambar hidup sebab hanya mengandalkan salah satu indra saja, yaitu indra pendengaran atau indra penglihatan saja.

10. Pengalaman melalui lambang-lambang visual, seperti grafik, gambar, dan bagan. Sebagai alat komunikasi lambang visual dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa. Siswa lebih dapat memahami berbagai perkembangan atau struktur melalui bagan dan lambang visual lainnya.
11. Pengalaman melalui lambang verbal, merupakan pengalaman yang sifatnya lebih abstrak. Sebab, siswa memperoleh pengalaman hanya melalui bahasa baik lisan maupun tulisan. Kemungkinan terjadinya verbalisme sebagai akibat dari perolehan pengalaman melalui lambang verbal sangat besar. Oleh sebab itu, sebaiknya penggunaan bahasa verbal harus disertai dengan penggunaan media lain.

Apabila kita perhatikan kerucut pengalaman yang dikemukakan Edgar Dale, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan diperoleh semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa.

Dari gambaran kerucut pengalaman tersebut, siswa akan lebih konkret memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, melalui benda-benda tiruan, pengalaman melalui drama, demonstrasi wisata, dan melalui pameran. Hal ini memungkinkan karena siswa dapat secara langsung berhubungan dengan objek yang dipelajari; sedangkan siswa akan lebih abstrak memperoleh pengetahuan melalui benda atau alat perantara, seperti televisi, gambar hidup/film, radio atau tape recorder, lambang visual, lambang verbal.

Memperhatikan kerangka pengetahuan ini, maka kedudukan komponen media pengajaran dalam sistem proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting. Sebab, tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Dalam keadaan ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang konkret dan tepat serta mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat Olsen bahwa prosedur belajar dapat ditempuh dalam tiga tahap, yaitu: (1) Pengajaran langsung melalui pengalaman langsung. Pengajaran ini diperoleh dengan teknik karyawisata, wawancara, *resource visitor*. (2) Pengajaran tidak langsung, dapat melalui alat peraga. Pengalaman ini diperoleh melalui gambar, peta, bagan, objek, model, slide, film, TV, dramatisasi, dan lain-lain. (3) Pengajaran tidak langsung melalui, lambang kata, misalnya melalui kata-kata dan rumus-rumus.

7.2 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Heinich, Molenda, dan Russel (1990) diungkapkan bahwa

media is a channel of communication. Derived from the Latin word for "between", the term refers to anything that carries information between a source and a receiver.

Leslie J. Briggs (1979), menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai *"the physical means of conveying instructional content..... book, films, videotapes. etc.* Lebih jauh Briggs menyatakan media adalah "alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.

Rossi dan Breidle (1966), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.

Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Gerlach dan Ely (1980: 244) menyatakan: *"A medium, conceived is a person, material or event that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude"* Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, slide, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan. Semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.

Selain pengertian di atas, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Hardware adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti Over Head Projector, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan software adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya,

cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

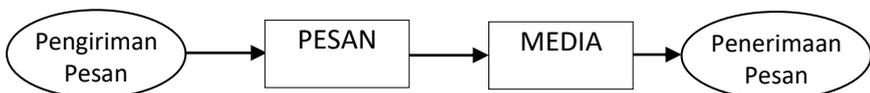
7.3 Proses Pembelajaran Sebagai Proses Komunikasi

Proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, di mana guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan oleh guru berupa isi/materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata & tulisan) maupun nonverbal, proses ini dinamakan encoding. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan decoding. Pembelajaran sebagai suatu proses komunikasi dapat dilihat pada Gambar 7.2.



Gambar 7.2 Proses Komunikasi

Namun demikian, bisa terjadi proses komunikasi mengalami hambatan, artinya tidak selamanya pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan mudah diterima oleh penerima pesan. Bahkan adakalanya pesan yang diterima tidak sesuai dengan maksud yang disampaikan. Inilah yang dimaksud dengan kesalahan dalam komunikasi. Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan kesalahan komunikasi. *Pertama*, faktor lemahnya kemampuan pengirim pesan dalam mengomunikasikan informasi, sehingga pesan yang disampaikan tidak jelas diterima, atau mungkin salah menyampaikannya. *Kedua*, faktor lemahnya kemampuan penerima pesan dalam menerima pesan yang disampaikan, sehingga ada kesalahan dalam menginterpretasi pesan yang disampaikan. Oleh sebab itu, dalam konteks proses komunikasi diperlukan saluran yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian pesan. Inilah hakikat dari media pembelajaran. Oleh sebab itu, bagan komunikasi ditambah dengan unsur media dapat dilihat pada Gambar 7.3.



Gambar 7.3 Proses Komunikasi dengan Media

Dalam konteks komunikasi seperti di atas, fungsi media adalah sebagai alat bantu untuk guru dalam mengomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna sehingga tidak mungkin lagi ada kesalahan.

7.4 Fungsi Dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Perolehan pengetahuan siswa seperti digambarkan Edgar Dale menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut. Hal semacam ini dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu, sebaiknya diusahakan agar pengalaman siswa menjadi lebih konkret, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai, dilakukan melalui kegiatan yang dapat mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya.

Hal lain, penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal selain dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi, juga gairah siswa untuk menangkap pesan akan semakin kurang, karena siswa kurang diajak berpikir dan menghayati pesan yang disampaikan. Padahal untuk memahami sesuatu perlu keterlibatan siswa baik fisik maupun psikis.

Pada kenyataannya memberikan pengalaman langsung kepada siswa bukan sesuatu yang mudah bukan hanya menyangkut segi perencanaan dan waktu saja yang dapat menjadi kendala, akan tetapi memang ada sejumlah pengalaman yang sangat tidak mungkin dipelajari secara langsung oleh siswa. Katakanlah ketika guru ingin memberikan informasi tentang kehidupan di dasar laut, maka tidak mungkin pengalaman tersebut diperoleh secara langsung oleh siswa. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Guru dapat menggunakan film televisi, atau gambar yang untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada siswa. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkret.

Memerhatikan penjelasan di atas, maka secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi yang dijelaskan berikut ini.

1. Menangkap Suatu Objek atau Peristiwa-peristiwa Tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

Guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video. Atau bagaimana proses perkembangan ulat menjadi kupu-kupu; proses perkembangan bayi dalam rahim dari mulai sel telur dibuahi sampai menjadi embrio dan berkembang menjadi bayi. Demikian juga dalam pelajaran IPS, guru dapat menjelaskan bagaimana terjadinya peristiwa proklamasi melalui tayangan film dan lain sebagainya.

2. Memanipulasi Keadaan, Peristiwa, atau Objek Tertentu

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

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

Untuk memanipulasi keadaan, juga media pembelajaran dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti, seperti gerakan mobil, gerakan kapal terbang, gerakan-gerakan pelari atau gerakan yang sedang berolahraga; atau sebaliknya dapat mempercepat gerakan-gerakan yang lambat, seperti gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna suatu zat, dan lain sebagainya.

3. Menambah Gairah dan Motivasi Belajar Siswa

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

4. Media Pembelajaran Memiliki Nilai Praktis sebagai Berikut:

Pertama, media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.

Kedua, media dapat mengatasi batas ruang kelas. Hal ini terutama untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh peserta. Dalam kondisi ini media dapat berfungsi untuk:

- a. Menampilkan objek yang terlalu besar untuk dibawa ke dalam kelas.
- b. Memperbesar serta memperjelas objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat oleh mata telanjang, seperti sel-sel butir darah/molekul bakteri, dan sebagainya.
- c. Mempercepat gerakan suatu proses yang terlalu lambat sehingga dapat dilihat dalam waktu yang lebih cepat.
- d. Memperlambat proses gerakan yang terlalu cepat.
- e. Menyederhanakan suatu objek yang terlalu kompleks.
- f. Memperjelas bunyi-bunyian yang sangat lemah sehingga dapat ditangkap oleh telinga.

Ketiga, media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan.

Keempat, media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.

Kelima, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.

Keenam, media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik.

Ketujuh, media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.

Kedelapan, media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.

Kesembilan, media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

Menurut Kemp and Dayton (1985), media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran.

Di antara kontribusi tersebut menurut kedua All tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih berstandar.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan.
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses

pembelajaran dapat ditingkatkan.

8. Peran guru berubah ke arah yang positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.

7.4.1 Klasifikasi Dan Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis. Media audio-visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
 - a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.
3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a. Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, Over Head Projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.

- b. Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Menurut Rudy Brets, ada 7 (tujuh) klasifikasi media, yaitu:

- a. Media audio-visual gerak, seperti: film suara, pita video, film tv.
- b. Media audio-visual diam, seperti: film rangkai suara.
- c. Audio semigerak, seperti: tulisan jauh bersuara. d. Media visual bergerak, seperti: film bisu.
- d. Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, phone, slide bisu.
- e. Media audio, seperti: radio, telepon, pity audio.
- f. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Di samping itu, ada juga yang mengelompokkan media dengan membedakan antara media rumit mahal (*big media*) dan media sederhana murah (*little media*). Kategori *big media*, antara lain: komputer, film, slide, program video. Sedangkan *little media* antara lain: gambar, realitas sederhana, sketsa, dan sebagainya. Sedangkan Klasek membagi media pembelajaran sebagai berikut: (1) media visual; (2) media audio; (3) media "display"; (4) pengalaman nyata dan simulasi; (5) media cetak; (6) belajar terprogram; dan (7) pembelajaran melalui komputer atau sering dikenal Program Computer Aided Instruction (CAI).

Pengelompokan media juga dikemukakan oleh Anderson, yaitu sebagai berikut:

	KELOMPOK MEDIA	MEDIA INSTRUKSIONAL
1.	Audio	<ul style="list-style-type: none"> • Pita audio (rol atau kaset) • piringan audio • radio (rekaman siaran)
2.	Cetak	<ul style="list-style-type: none"> • buku teks terprogram • buku pegangan/manual • buku tugas
3.	Audio – Cetak	<ul style="list-style-type: none"> • buku latihan dilengkapi kaset • gambar/poster (dilengkapi audio)
4.	Proyek Visual Diam	<ul style="list-style-type: none"> • film bingkai (<i>slide</i>) • film rangkai (berisi pesan verbal)
5.	Proyek Visual Diam dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> • film bingkai (<i>slide</i>) suara • film rangkai suara
6.	Visual Gerak	<ul style="list-style-type: none"> • film bisu dengan judul (<i>caption</i>)
7.	Visual Gerak dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> • film suara • video/vcd/dvd
8.	Benda	<ul style="list-style-type: none"> • benda nyata • model tiruan (<i>mock-up</i>)
9.	Komputer	<ul style="list-style-type: none"> • media berbasis komputer; CAI (Computer Assisted Instructional) & CMI (Computer Managed Instructional)

7.5 Karakteristik Beberapa Media Pembelajaran

7.5.1 Media Grafis (Visual Diam)

Dalam proses pembelajaran, media cetak dan grafs merupakan media yang paling banyak dan paling sering digunakan. Media ini termasuk kategori media visual nonproyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Secara sederhana media grafis dapat diartikan sebagai media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, clan simbol-simbol yang mengandung arti. Media grafis termasuk media visual diam. Macam-macam media grafis adalah: gambar/foto, diagram, bagan, poster, grafik, media cetak, buku.

a. Gambar/Foto

Gambar atau foto merupakan salah sate media grafis paling umum digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena gambar atau foto memiliki beberapa kelebihan, yakni sifatnya konkret, lebih

realistis dibandingkan dengan media verbal; dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua; murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaianya. Namun demikian, di samping kelebihan, gambar dan foto memiliki kelemahan di antaranya yakni hanya menekankan persepsi indra mata dan ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

b. Diagram

Diagram adalah gambar yang sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol untuk menunjukkan hubungan antara komponen atau menggambarkan suatu proses tertentu. Dengan menggunakan diagram pesan yang bersifat kompleks akan lebih sederhana, sehingga pesan dapat lebih mudah ditangkap dan dipahami.

c. Bagan

Bagan atau sering disebut dengan chart adalah media grafis yang didesain untuk menyajikan ringkasan visual secara jelas dari suatu proses yang penting. Agar pesan yang ingin disampaikan melalui bagan dapat dimengerti dan mudah dipahami, maka biasanya dalam bagan disertai dengan media grafis lainnya, seperti gambar, foto, atau lambang-lambang verbal lainnya. Suatu bagan dianggap baik sebagaimana berbentuk sederhana, tidak rumit, dan berbelit-belit. Terdapat macam-macam bagan, misalnya bagan pohon (*tree chart*), bagan akar (*root chart*), bagan arus (*flow chart*).

d. Poster

Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran atau ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi pesan tersebut. Misalnya, poster tentang keluarga berencana, poster tentang kebersihan, poster tentang ajakan menghemat air, dan lain sebagainya. Suatu poster yang baik harus modal: diingat, mudah dibaca, dan mudah untuk ditempelkan di mana saja.

e. Grafik (Graph)

Grafik adalah media visual berupa garis atau gambar yang dapat memberikan informasi mengenai keadaan atau perkembangan sesuatu berdasarkan data secara kuantitatif. Melalui grafik, siswa dapat menangkap gambaran secara lebih mudah tentang data-data statistik, misalnya grafik tentang perkembangan penduduk, perkembangan jumlah

siswa, dan lain sebagainya. Ada beberapa jenis grafik, yakni grafik garis, grafik batang, dan grafik lingkaran.

7.5.2 Media Proyeksi

Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menampilkan, informasi atau pesan. Oleh sebab itu, media ini dapat digunakan apabila tersedia fasilitas yang dibutuhkan untuk itu. Namun demikian, seperti halnya media grafis, media yang tergolong pada kelompok media proyeksi sama-sama mengandalkan rangsangan visual. Beberapa jenis media proyeksi yang sering digunakan, di antaranya film bingkai (slide), Over Head Transparansi, Opaque Projector, Microfilm, video. Media-media proyeksi semacam itu sekarang sudah jarang digunakan setelah lahirnya komputer yang dapat memproyeksikan pesan lebih baik dan lebih bervariasi dengan bantuan alat proyeksi lain.

7.5.3 Media Audio

Media audio adalah media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar.

Pada dasarnya semua jenis tujuan belajar dapat dicapai dengan menggunakan media audio. Namun karena media ini lebih bersifat auditif, maka tujuan yang sifatnya mengharapkan keterampilan motorik, akan sulit menggunakan media ini. Media audio akan lebih cocok untuk mencapai tujuan yang bersifat kognitif berupa data dan fakta atau mungkin konsep dan tujuan yang berhubungan dengan sikap (afektif). Sebagai media yang bersifat auditif, maka media ini berhubungan erat dengan radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, atau mungkin laboratorium bahasa. Beberapa kelebihan yang dapat diambil dengan menggunakan media ini di antaranya:

- a. Dengan menggunakan alat perekam, program audio dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pendengar/ pemakai. Misalnya, pemakaian audio untuk belajar bahasa Inggris yang pemakaiannya dapat dilaksanakan kapan dan di mana saja.
- b. Media audio dapat melatih siswa untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.
- c. Media audio dapat merangsang partisipasi aktif para pendengar, misalnya sambil mendengar siaran, siswa dapat melakukan kegiatan-kegiatan lain yang menunjang terhadap pencapaian tujuan.
- d. Program audio dapat menggugah rasa ingin tahu siswa tentang

sesuatu sehingga dapat merangsang kreativitas.

- e. Media audio dapat menanamkan nilai-nilai dan sikap positif terhadap para pendengar yang sulit dicapai dengan media lain.
- f. Media audio dapat menyajikan laporan-laporan yang aktual dan orisinal yang sulit dengan menggunakan media lain.
- g. Program audio dapat mengatasi batasan waktu serta jangkauannya yang sangat luas.

Di samping beberapa kelebihan, media ini juga memiliki kelemahan sebagai berikut:

- a. Sifat komunikasinya satu arah (*one-way communication*). Dengan demikian, sulit bagi pendengar untuk mendiskusikan hal-hal yang sulit dipahami. Untuk mengurangi kelemahan tersebut bisa diatasi dengan menggunakan telepon.
- b. Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
- c. Media audio hanya akan mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah mampu berpikir abstrak.
- d. Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.
- e. Media audio yang menggunakan program siaran radio, biasanya dilaksanakan serempak dan terpusat, sehingga sulit untuk melakukan pengontrolan.

7.5.4 Media Komputer

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Heinich, Molenda, & Russel (1996) mengemukakan bahwa:

"... It has ability to control and integrate a wide variety of media-still pictures, graphics and moving images, as well as printed information. The computer can also record, analyze, and react to student responses that are typed on a keyboard or selected with a mouse."

Saat ini teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputerisasi dan pengolahan kata (word processor) tetapi juga sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan peserta didik dapat membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang

mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Dengan tampilan yang dapat menggabungkan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis dan animasi.

Multimedia berbasis komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu. Misalnya, penggunaan simulator kokpit pesawat terbang yang memungkinkan peserta didik pada akademi penerbangan dapat berlatih tanpa menghadapi risiko jatuh. Contoh lain dari penggunaan multimedia berbasis komputer adalah tampilan multimedia dalam bentuk animasi yang memungkinkan dapat dilakukannya berbagai percobaan tanpa harus berada di laboratorium.

Perkembangan teknologi komputer saat ini telah membentuk suatu jaringan (network) yang dapat memberi kemungkinan bagi siswa untuk berinteraksi dengan sumber belajar secara luas. Jaringan komputer berupa Internet dan web telah membuka akses bagi setiap orang untuk memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang aktual dalam berbagai bidang studi. Diskusi dan interaksi keilmuan dapat terselenggara melalui tersedianya fasilitas Internet dan web di sekolah.

Penggunaan Internet dan web tidak hanya dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap kegiatan akademik siswa, tetapi juga bagi guru. Internet dan web dapat memberi kemungkinan bagi guru untuk menggali informasi dan ilmu pengetahuan dalam mata pelajaran sesuai dengan bidang yang diampu. Melalui penggunaan Internet dan web, guru akan selalu siap mengajarkan ilmu pengetahuan yang mutakhir kepada siswa. Hal ini tentu saja menuntut kemampuan guru itu sendiri untuk selalu giat mengakses web site dalam bidang yang menjadi keahliannya.

Beberapa bentuk penggunaan komputer sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran meliputi:

a. Penggunaan Multimedia Presentasi

Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoretis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan kelompok besar. Untuk kebutuhan presentasi, multimedia ini cukup efektif sebab dapat menggunakan proyektor yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Kelebihan multimedia ini adalah dapat menggabungkan semua unsur media, seperti teks, video, animasi, image, grafik dan sound

menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetis. Saat ini teknologi pada bidang rekayasa komputer menggantikan peranan alat presentasi pada masa sebelumnya, seperti slide, OHT, opaque projector, dan lain sebagainya. Berbagai perangkat lunak yang menyertai komputer dikembangkan sehingga penampilan presentasi lebih baik dan lebih menarik, misalnya Microsoft Power Point yang dikembangkan oleh Microsoft, Inc. "Corel presentation yang dikembangkan oleh Corel, Inc." hingga perkembangan terbaru perangkat lunak yang dikembangkan Macromedia, Inc., yang mengembangkan banyak sekali jenis perangkat lunak untuk mendukung kepentingan presentasi.

Perkembangan perangkat lunak tersebut didukung oleh perkembangan sejumlah perangkat keras penunjangnya. Salah satu produk yang paling banyak memberikan pengaruh dalam penyajian bahan presentasi digital saat ini adalah perkembangan monitor, kartu video, kartu audio serta perkembangan proyektor digital (*digital image projector*) yang memungkinkan bahan presentasi dapat disajikan secara digital untuk bermacam-macam kepentingan dalam berbagai kondisi dan situasi, serta ukuran ruang dan berbagai karakteristik audience.

Pengolahan bahan presentasi dengan menggunakan komputer tidak hanya untuk dipresentasikan dengan menggunakan alat presentasi digital dalam bentuk multimedia projector (seperti LCD, In-Focus, dan sejenisnya), melainkan juga dapat dipresentasikan melalui peralatan proyeksi lainnya, seperti Over Head Projector (OHP) dan film slides projector yang sudah lebih dahulu diproduksi. Sehingga lembaga atau instansi yang belum memiliki perangkat alat presentasi digital akan tetapi telah memiliki kedua alat tersebut, dapat memanfaatkan pengolahan bahan presentasi melalui komputer secara maksimal. Perkembangan terakhir pada bidang presentasi dengan alat bantu komputer telah menyebabkan perubahan tuntutan penyelenggaraan pembelajaran. Di antaranya tuntutan terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan para guru dalam mengolah bahan-bahan pembelajaran ke dalam media presentasi yang berbasis komputer.

b. CD Multimedia Interaktif

CD interaktif dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan dan berbagai bidang studi. Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multimedia terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi sound, animasi, video, teks, dan grafts. Beberapa model multimedia interaktif di antaranya:

Model Drill: Model drills dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.

Model Tutorial: Model tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Metode tutorial dalam CAI pola dasarnya mengikuti pengajaran terprogram tipe branching di mana informasi/ mata pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. Respons siswa dianalisis oleh komputer (diperbandingkan dengan jawaban yang diintegrasikan oleh penulis program) dan umpan baliknya yang benar diberikan (Nana Sudjana & Ahmad Rival, 139). Program ini juga menuntut siswa untuk mengaplikasikan ide dan pengetahuan yang dimilikinya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Model Simulasi: Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.

Model Games: Model game atau model permainan, dikembangkan berdasarkan atas "pembelajaran menyenangkan", di mana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan. Dalam konteks pembelajaran sering disebut dengan Instructional Games (Eleanor. L. Criswell, 1989).

Pada umumnya, tipe penyajian yang banyak digunakan adalah "tutorial" dalam bentuk CD-interaktif. Model ini membimbing siswa secara tuntas untuk menguasai materi dengan cepat dan menarik. Kelebihan lain dari CD interaktif ini adalah siswa dapat belajar secara mandiri, tidak harus tergantung kepada guru/instruktur. Siswa dapat memulai belajar kapan saja dan dapat mengakhiri sesuai dengan keinginannya. Selain itu, materi-materi yang diajarkan dalam CD tersebut dapat langsung dipraktikkan oleh siswa. Terdapat juga fungsi repeat, bermanfaat untuk mengulangi materi secara berulang-ulang untuk penguasaan secara menyeluruh.

c. Pemanfaatan Internet

Internet (*interconnection and networking*), adalah jaringan informasi global yang mulai diluncurkan pertama kali oleh J. C. R. Licklider dari MIT (*Massachusetts Institute Technology*) pada bulan Agustus 1962.

Pemanfaatan Internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri. "*Through independent study, students become doers, as well as thinkers*" (Cobine, 1997). Para siswa dapat mengakses secara online dari berbagai perpustakaan, museum, database, dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi, rekaman, laporan, data statistik, (Gordin et al., 1995). Informasi yang diberikan server-computers itu dapat berasal dari *commercial businesses (.com)*, *government services (.gov)*, *nonprofit organizations (.org)*, *educational institutions (.edu)*, atau *artistic and cultural groups (.arts)*.

Siswa dapat berperan sebagai seorang peneliti, menjadi seorang analis, tidak hanya berperan sebagai konsumen informasi saja. Mereka menganalisis informasi yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Siswa dan guru tidak perlu hadir secara fisik di kelas (classroom meeting), karena siswa dapat mempelajari bahan ajar dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran serta ujian dengan cara mengakses jaringan komputer yang telah ditetapkan secara online. Siswa juga dapat belajar bekerja sama (collaborative) satu sama lain. Mereka dapat Baling berkirim e-mail (electronic mail) untuk mendiskusikan bahan ajar. Kemudian, selain mengerjakan tugas-tugas pembelajaran dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru siswa dapat berkomunikasi dengan teman sekelasnya.

Pemanfaatan Internet sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. Dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan ke semua daerah tanpa mengenal batas geografis.
- b. Proses pembelajaran bisa terjadi di mana saja karena tidak memerlukan ruang kelas.
- c. Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa.
- d. Pembelajaran dapat memilih topik atau bahan ajar yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing.
- e. Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing pembelajar/siswa.
- f. Adanya keakuratan dan kekinian materi pembelajaran.
- g. pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik pembelajar/siswa; dan memungkinkan pihak berkepentingan (orang tua siswa maupun guru) dapat turut serta menyukseskan proses pembelajaran, dengan cara mengecek tugas-tugas yang dikerjakan siswa secara online.

7.6 Prinsip-Prinsip Pemilihan Dan Penggunaan Media

7.6.1 Prinsip Pemilihan Media

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, di antaranya:

- a. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor. Perlu dipahami tidak ada satu. Itu pun media yang dapat dipakai cocok untuk semua tujuan. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.
- b. Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan kepada kesenangan guru atau sekadar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa.
- c. Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain.
- d. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru. Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih.
- e. Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.
- f. Selain pertimbangan di atas, untuk memilih media dapat menggunakan pola seperti yang lain. Sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari; access, cost, technology, interactivity, organization, dan novelty.

1. Access

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh murid? Misalnya, kita ingin menggunakan media Internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu apakah ada saluran untuk koneksi ke Internet? Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah murid diizinkan untuk menggunakannya?

2. Cost

Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita. Media canggih biasanya mahal. Namun, mahalnya biaya itu

harus kita hitung dengan aspek manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan, maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun.

3. Technology

Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu. Tetapi kita perlu perhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya? Katakanlah kita ingin menggunakan media audio-visual di kelas. Perlu kita pertimbangkan, apakah ada jaringan listrik, apakah voltase listriknya memadai?

4. Interactivity

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang Anda kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

5. Organization

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya, apakah pimpinan sekolah mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya?

6. Novelty

Kebaruan dari media yang Anda pilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

7.6.2 Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering media dipersiapkan hanya dilihat dari sudut kepentingan guru. Contohnya, oleh karena guru kurang menguasai bahan pelajaran yang akan diajarkan, maka guru mempersiapkan media OHT, dan oleh sebab OHT digunakan untuk kepentingan guru, maka transparansi tidak didesain dengan menggunakan prinsip-prinsip media pembelajaran, melainkan seluruh pesan yang ingin disampaikan dituliskan pada transparan hingga menyerupai koran.

Kejadian lain yang sering terjadi adalah ketika guru menggunakan media film atau melakukan karyawisata. Oleh karena media yang digunakan tidak diarahkan untuk mempermudah belajar, maka baik film maupun karyawisata sering hanya dijadikan sebagai media hiburan saja.

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, di antaranya:

- a. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kompleksitas media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran. Contohnya, untuk membelajarkan siswa memahami pertumbuhan jumlah penduduk di Indonesia, maka guru perlu mempersiapkan semacam grafik yang mencerminkan pertumbuhan itu.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian juga sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan melalui media visual. Setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda. Guru perlu memperhatikan setiap kemampuan dan gaya tersebut.
- d. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memperhatikan efektivitas penggunaannya.
- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti media komputer dan media elektronik memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya. Media secanggih apa pun, tidak akan dapat menolong tanpa kemampuan teknis mengoperasikannya. Oleh karena itulah, sebaiknya guru mempelajari dahulu bagaimana mengoperasikan dan memanfaatkan media yang akan digunakan. Hal ini perlu ditekankan, sebab sering guru melakukan kesalahan-kesalahan yang prinsip dalam menggunakan media pembelajaran yang pada akhirnya penggunaan media bukan menambah kemudahan siswa belajar, malah sebaliknya mempersulit siswa

belajar.

7.7 Pemanfaatan Sumber Belajar

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

Implementasi pemanfaatan sumber belajar di dalam proses pembelajaran tercantum dalam kurikulum saat ini bahwa dalam proses pembelajaran yang efektif adalah proses pembelajaran yang menggunakan berbagai ragam sumber belajar.

AECT (Association for Educational Communication and Technology) membedakan enam jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar, yaitu:

1. Pesan (Message)

Pesan merupakan sumber belajar yang meliputi pesan formal, yaitu pesan yang dikeluarkan oleh lembaga resmi, seperti pemerintah atau pesan yang disampaikan guru dalam situasi pembelajaran. Pesan-pesan ini selain disampaikan secara lisan juga dibuat dalam bentuk dokumen, seperti kurikulum, peraturan pemerintah, perundangan, GBPP, silabus, satuan pembelajaran, dan sebagainya. Pesan non formal, yaitu pesan yang ada di lingkungan masyarakat luas yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran, misalnya cerita rakyat, legenda, ceramah oleh tokoh masyarakat dan ulama, prasasti, relief-relief pada candi, kitab-kitab kuno, dan peninggalan sejarah yang lainnya.

2. Orang (People)

Semua orang pada dasarnya dapat berperan sebagai sumber belajar, namun secara umum dapat dibagi dua kelompok. Pertama, kelompok orang yang didesain khusus sebagai sumber belajar utama yang dididik secara profesional untuk mengajar, seperti guru, konselor, instruktur, widyaiswara. Termasuk kepala sekolah, laboratorium, teknisi sumber belajar, pustakawan, dan lain-lain. Kelompok yang kedua adalah orang yang memiliki profesi selain tenaga yang berada di lingkungan pendidikan dan profesinya tidak terbatas. Misalnya politisi, tenaga kesehatan, pertanian, arsitek, psikolog, lawyer, polisi pengusaha, dan lain-lain.

3. Bahan (Materials)

Bahan merupakan suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, buku teks, modul, program video, film, OHT (*Over Head Transparency*), program slide, alat peraga dan sebagainya (biasa disebut *software*).

4. Alat (Device)

Alat yang dimaksud di sini adalah benda-benda yang berbentuk fisik sering disebut juga dengan perangkat keras (*hardware*). Alat ini berfungsi untuk menyajikan bahan-bahan pada butir 3 di atas. Di dalamnya mencakup multimedia *projector*, *slide projector*, *OHP*, *film tape recorder*, *opaque projector*, dan sebagainya.

5. Teknik (Technique)

Teknik yang dimaksud adalah cara (prosedur) yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran. Di dalamnya mencakup Ceramah, permainan/simulasi, tanya jawab, sosiodrama (*role-play*), dan sebagainya.

6. Latar (Setting)

Latar atau lingkungan yang berada di dalam sekolah maupun lingkungan yang berada di luar sekolah, baik yang sengaja dirancang maupun yang tidak secara khusus disiapkan untuk pembelajaran; termasuk di dalamnya adalah pengaturan ruang, pencahayaan, ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, tempat workshop, halaman sekolah, kebun sekolah, lapangan sekolah, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Lorin W. dan David Krathwohl. 2010. *A Taxonomy for Learning, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. (Terjemahan). Bandung: Refika Aditama.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Atwi, Suparman. 1994. *Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Baska, Joyce Van Tassel. 2006. *Comprehensive Curriculum for Gifted Learners*. Boston: Pearson.
- Bloom, B.S. 1956. *Taxonomy of Educational Objective, Hand Book Cognitive Domain*. New York: Mc Key
- Chauhan, SS. 1979. *Innovation in Teaching Learning Process*. New Delhi: Ashay Printer Company.
- Cooper, J.M. (Ed). 1977. *Classroom Teaching Skills*. Lexington Toronto: Manual Handbook.
- Dick, W & Carey, Low. 2001. *The Systematic Design of Instruction*. USA: Harper Collins College Publisher.
- Dick, W. and Carrey, L. 1985. *The Systematic Design of Instruction*. Second Edition. Glenview, Illinois: Scott, Foreman and Company.
- Gagne, R.M. & Briggs, L.J. 1979. *Principle of Instructional Design*. (edisi kedua). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Ghazali, Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa*. Glecview, Illinois: Harper Collins College Publishers.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Instruction*. New York: Macmillan College Publishing
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya.
- Kemp, Ed D, Jerold E. 1977. *Instructional Design, A Plan for Unit and Course Development*: Belmont California: Eearon Publishers.
- Kemp, J.E Morrison, Ross, S.M. 1994. *Designing Effective Instruction*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Miller, Patrick W. 2008. *Measurement and Teaching*. Indiana: Munster.
- Mudhafir. 1991. *Pengembangan Pembelajaran*. Bandung: Tarsito.

- Munandir.1992. Rancangan Sistem Pengajaran. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Jakarta: P2LPTK.
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2011. Penilaian Otentik dalam Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: Yogyakarta: BPFE.
- Olivia, Femi. 2009. Teknik Meringkas. Jakarta: Elex Media
- Popham, W. James dan Eva L. Baker. 2005. Teknik Mengajar Secara Sistematis. (terjemahan). Amirul Hadi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rakajoni T, 1985. Strategi Belajar Mengajar Suatu Tinjauan Pengantar. PPLPTK. Jakarta: Depdikbud RI.
- Ratumanan, Tanwey Gerson dan Theresia Laurens. 2003. Evaluasi Hasil Belajar yang Relevan dengan Kurikulum Berbasis
- Razik & Swanson. 1995. Teaching and learning in The Junior High School. California: Wadsworth Publishing Company, Inc.
- Razik & Swanson. 1995. Teaching and learning in The Junior High School. California: Wadsworth Publishing Company, Inc.
- Robinson, Arnold. 2002. "Differentiation for Talented Learners: What are Some Indicators?" Understanding our Gifted. 15(1) 3-5.
- Rohani, Ahmad. 2004. Pengelolaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Semi, M. Atar. 1990. Rancangan Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Bandung: Angkasa.
- Subana dan Sunarti. 2011. Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia. Bandung: Pustaka Setia.
- Sufanti, Main dan Laili Etika Rahmawati. 2012. Teori Evaluasi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Surakarta: FKIP UM Surakarta.
- Sukirman. 2012. Pengembangan Sistem Evaluasi. Yogyakarta: Insan
- Taba, Hilda. 1962. Curriculum Development: Theory and Practice. New York.
- Uno, Hamzah. 2007. Perencanaan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wena, Made. 2009. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wojowasito, S. 1976. Perkembangan Ilmu Bahasa Abad 20. Bandung: Shinta Dharma.
- Yamin, Martinis.2005. Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi. Jakarta: Gaung.

DAFTAR INDEKS

A

afektif ..4, 10, 22, 31, 32, 33, 40, 94,
98, 100, 126, 129, 135, 190, 196
assessment 81, 82, 83, 85, 86, 87

D

Discovery..... 151, 153

E

Ekspositif..... 151, 152

I

Instruksional..... 54, 60, 61, 132
Instrumen..... 70
intelektual 22, 29, 32, 34, 55, 94,
100, 108, 122, 123, 126, 129, 134,
135, 136, 137, 145
Interaktif 129, 163, 193

K

Kemahiran 101
Kognitif 22, 31, 94, 96, 97, 162
kurikulum ..7, 10, 30, 31, 53, 55, 56,
62, 65, 81, 84, 88, 89, 90, 92, 101,
102, 103, 106, 108, 111, 112, 115,
199
Kurikulum Tingkat Satuan
Pendidikan (KTSP)88, 89, 100, 111

M

Media Pembelajaran 175, 180, 182,
184, 185, 188, 197, 203
Minat..... 101
Model Dick and Carrey..... 52
Model IDI..... 60
Model KEMP..... 61

Model PPSI.....62

N

narasumber112, 126
Nilai..... 29, 30, 101, 147, 184

O

Organizational Elements Model
(OEM)84

P

Pancasila90, 92
PBAS... 133, 134, 135, 136, 137, 138
PBTE.....37
Pemahaman.....94, 100, 103, 150
Pengalaman belajar8, 120, 122, 123,
126
Pengetahuan 94, 97, 100, 107, 112,
123, 151
Perencanaan Pembelajaran . i, v, 19,
23, 26, 29, 31, 37, 39, 205
Prainstruksional 131
problem solving10, 122
psikomotorik. 10, 22, 31, 32, 33, 94,
99, 100, 126, 129, 135

S

Sikap 12, 32, 101, 107, 123, 185
Sistem ii, v, 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 15,
16, 39, 42, 43, 49, 65, 66, 86, 89,
110, 146, 152, 153, 156, 157, 204
Standar Isi89
Standar Kompetensi Lulusan89

T

Tujuan Pendidikan Nasional92

BIODATA PENULIS



Dr. Dra. Sujinah, M.Pd. adalah Lektor Kepala di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia. Lahir di Balikpapan, 30 Januari 1965. Sarjana Pendidikan diperoleh dari IKIP Surabaya, 1989. Magister Pendidikan diperoleh di Universitas Negeri Surabaya, 2002. Program Doktor di bidang Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya, 2011.

Beliau mengajar Perencanaan Pembelajaran Bahasa & Sastra Indonesia, Penulisan Karya ilmiah, Pengembangan Kurikulum dan Bahan Ajar, Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia, Problematik Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Keterampilan Berbicara, Strategi Pembelajaran, Bahasa Indonesia Akademik. Buku yang pernah ditulis adalah Buku Panduan Guru: Bahan Ajar Pembelajaran Tematik SD/MI Kelas 1 2004, Model Pengembangan Kurikulum & Pembelajaran Siswa Cerdas Istimewa 2011, Panduan Penulisan Tesis dan Artikel Ilmiah 2014, Menjadi Pembicara Terampil 2017.

Selain itu juga penulis aktif di program penelitian dan pengabdian pada masyarakat baik yang dibiayai oleh kemenristek dikti ataupun pembiayaan lainnya. Saat ini beliau menjabat sebagai Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM), Universitas Muhammadiyah Surabaya.

PERENCANAAN PEMBELAJARAN

dan Pendekatan Student Centered Learning

Filosofi kami "Sekecil apa pun keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik, harus dihargai karena setiap peserta didik kompetensinya tidak sama."

Buku ini disusun dalam rangka memberikan bahan ajar kepada mahasiswa atau bahan pengayaan bagi pendidik yang ingin meng-update/mereviu kompetensi pedagogiknya. Perencanaan pembelajaran adalah aktivitas yang harus dilaksanakan/disiapkan sebelum ada tindakan proses pembelajaran agar tindakan/usaha yang dilakukan berhasil dan berkualitas. Kompetensi pedagogik ini merupakan kewajiban pendidik sesuai Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2015 tentang Guru dan Dosen. Dalam UURI tersebut khususnya pasal 20 ayat (a) disebutkan bahwa "dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran".

Menjadi pendidik bukanlah pekerjaan yang mudah karena setiap awal pembelajaran harus menyiapkan desain pembelajaran yang sudah disiapkan dalam perencanaan pembelajaran. Sudah disiapkan saja belum menjamin proses pembelajaran berhasil dan bermutu, apalagi kalau tidak disiapkan. Untuk itulah buku ini disajikan, agar pendidik semakin matang dan kaya pengetahuan yang berhubungan dengan seluk beluk perencanaan pembelajaran.