

# DESAIN

## PEMBELAJARAN AKTIF

**D**esain pembelajaran disusun untuk membantu proses belajar siswa, dimana proses belajar itu memiliki tahapan segera dan tahapan jangka panjang. Belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berkaitan dengan kondisi yang dibawa atau datang dari dalam individu siswa, seperti kemampuan dasar, gaya belajar seseorang, minat dan bakat serta kesiapan setiap individu yang belajar. Faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar individu, yakni berkaitan dengan penyediaan kondisi atau lingkungan yang didesain agar siswa belajar. Desain pembelajaran berkaitan dengan faktor eksternal ini, yakni pengaturan lingkungan dan kondisi yang memungkinkan siswa dapat belajar. Desain pembelajaran berkenaan dengan proses menentukan tujuan pembelajaran, strategi dan teknik untuk mencapai tujuan serta merancang media yang dapat digunakan untuk efektivitas pencapaian tujuan. Buku ini berisi tentang: Teori belajar dan pembelajaran, system pembelajaran, Model desain pembelajaran, Pembelajaran kooperatif, Pengajaran dan pembelajaran kontekstual, Pengembangan media dan sumber belajar, Pengembangan strategi pembelajaran dan pengembangan instrument penilaian, yang dapat digunakan oleh Guru dalam merencanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan KTSP maupun Kurikulum Merdeka.

Dr. Sri Ilham Nasution, S. Sos., M.Pd., dkk.

DESAIN PEMBELAJARAN AKTIF



EDITOR  
Dr. Rizka Widayanti, MA.  
Yuniawati Astuti, AMK, SKM, MKM  
Runi Fazalani, M.Pd.



# DESAIN

## PEMBELAJARAN

### AKTIF

Dr. Sri Ilham Nasution, S. Sos., M. Pd  
Dr. Muhamad Yahya, MA  
Titik Wahyuni, S.Pd.I  
Dr. Miftahul Djanah, M.Pd  
Putri Athirah Azis, S.Pd., M.Pd  
Kholilurrahim, S.Pd.I, S.Sy, M.Pd  
Dr. Tamsik Udin, M.Pd  
Susruhiyatun Hayati, S.Pd M.Ed  
Lily Hidayani, S.Ag.,M.Ag



# DESAIN PEMBELAJARAN AKTIF



Dr. Sri Ilham Nasution, S. Sos., M.Pd.

Dr. Muhamad Yahya. MA.

Titik Wahyuni, S.Pd.I.

Dr. Miftahul Djanah. M. Pd

Putri Athirah Azis. S.Pd., M.Pd.

Kholilurrahim, S.Pd.I, S.Sy, M.Pd.

DR. Tamsik Udin, M.Pd,

Susruhiyatun Hayati, S.Pd M.Ed

Lily Hidayani, S.Ag.,M.Ag

# DESAIN PEMBELAJARAN AKTIF



## DESAIN PEMBELAJARAN AKTIF

© Hamjah Diha Foundation 2022

Penulis : Dr. Sri Ilham Nasution, S. Sos., M.Pd.  
Dr. Muhamad Yahya. MA.  
Titik Wahyuni, S.Pd.I.  
Dr. Miftahul Djanah. M. Pd  
Putri Athirah Azis. S.Pd., M.Pd.  
Kholilurrahim, S.Pd.I, S.Sy, M.Pd.  
DR. Tamsik Udin, M.Pd,  
Susruhiyatun Hayati, S.Pd M.Ed  
Lily Hidayani, S.Ag.,M.Ag  
Editor : Dr. Rizka Widayanti, MA.  
Yuniawati Astuti, AMK, SKM, MKM  
Runi Fazalani. M.Pd.  
Layout : Tim Creative  
Desain Cover : Tim Creative

*All rights reserved*

Hak Cipta dilindungi Undang Undang

Dilarang memperbanyak dan menyebarkan sebagian atau keseluruhan isi buku dengan media cetak, digital atau elektronik untuk tujuan komersil tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit.

ISBN : 978-623-99920-0-2

Cetakan 1 : Mei 2022

Penerbit:

HAMJAH DIHA FOUNDATION

Kantor Lombok: Jl. TGH. Badaruddin, Blok G-1. BTN.

Apernas Kubah Hijau, Bagu-Pringgarata, Lombok Tengah.

Kantor Bima : Jl. Lintas Tente-Parado, Tangga-Monta,

Kab. Bima-Nusa Tenggara Barat

## KATA PENGANTAR

Desain pembelajaran disusun untuk membantu proses belajar siswa, dimana proses belajar itu memiliki tahapan segera dan tahapan jangka panjang. Belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berkaitan dengan kondisi yang dibawa atau datang dari dalam individu siswa, seperti kemampuan dasar, gaya belajar seseorang, minat dan bakat serta kesiapan setiap individu yang belajar. Faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar individu, yakni berkaitan dengan penyediaan kondisi atau lingkungan yang didesain agar siswa belajar. Desain pembelajaran berkaitan dengan faktor eksternal ini, yakni pengaturan lingkungan dan kondisi yang memungkinkan siswa dapat belajar. Desain pembelajaran berkenaan dengan proses menentukan tujuan pembelajaran, strategi dan teknik untuk mencapai tujuan serta merancang media yang dapat digunakan untuk efektivitas pencapaian tujuan.

Buku ini berisi tentang: Teori belajar dan pembelajaran, system pembelajaran, Model desain pembelajaran, Pembelajaran kooperatif, Pengajaran dan

pembelajaran kontekstual, Pengembangan media dan sumber belajar, Pengembangan strategi pembelajaran dan pengembangan instrument penilaian, yang dapat digunakan oleh Guru dalam merencanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan KTSP maupun Kurikulum Merdeka.

Pada bagian awal tulisan ini dibahas tentang berbagai teori belajar dan pembelajaran, sebagai modal awal bahwa seorang Guru hendaknya faham tentang teori belajar dan pembelajaran, supaya dalam proses pembelajaran tidak terjadi verbalisme.

Sebagai bagian akhir dari tulisan ini dibahas tentang pengembangan instrumen penilaian. Hal ini penulis anggap penting, sebab akhir dari proses pembelajaran selalu diakhiri dengan proses penilaian. Hal ini untuk melihat hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan, sejauh mana tingkat ketercapaiannya.

Kepada para penulis yang secara kolaborasi telah menyumbangkan buah pikirannya dalam tulisan Bab demi Bab, kami mengucapkan terimakasih, dengan harapan terus berkarya.

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I BELAJAR DAN PEMBELAJARAN AKTIF .....</b>	<b>1</b>
A. Ruang Lingkup Belajar .....	1
B. Ruang Lingkup Pembelajaran.....	9
<b>BAB 2 SISTEM PEMBELAJARAN .....</b>	<b>25</b>
A. Teori Sistem.....	25
B. Definisi Sistem.....	34
C. Pendekatan Sistem.....	38
D. Pembelajaran sebagai Sebuah Sistem.....	40
<b>BAB 3 DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN .....</b>	<b>43</b>
A. Pengertian Desain Pembelajaran .....	43
B. Desain Sistem Pembelajaran.....	45
C. Kedudukan Desain Sistem Pembelajaran .....	47



<b>BAB 4 MODEL DAN DESAIN SISTEM</b>	
<b>PEMBELAJARAN.....</b>	<b>51</b>
A. Pengertian Model Pembelajaran .....	51
B. Model Desain Pembelajaran.....	52
<b>BAB 5 PEMBELAJARAN KOOPERATIF.....</b>	<b>67</b>
A. Pembelajaran Kooperatif .....	67
B. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif .....	70
C. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif.....	72
D. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran Kooperatif .....	73
E. Macam-Macam Teknik dalam Pembelajaran Kooperatif .....	74
<b>BAB 6 TEORI-TEORI BELAJAR DAN PENERAPAN ...</b>	<b>79</b>
A. Definisi Teori Deskriptif dan Preskriptif .....	79
B. Teori Belajar Kognitivistik .....	82
C. Teori Belajar Humanistik .....	86
D. Teori Belajar Konstruktivistik .....	89
<b>BAB 7 PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN</b>	
<b>KONTEKSTUAL.....</b>	<b>93</b>
A. Pengertian Pembelajaran kontekstual .....	93
B. Komponen Dalam Pembelajaran kontekstual.....	95
C. Peran Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Kontekstual.....	98

- D. Perbedaan Pembelajaran Kontekstual Dengan Pembelajaran Konvensional .....99
- E. Kelebihan dan Kekurangan CTL (*Contextual Teaching and Learning*).....100

**BAB 8 PENGEMBANGAN MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJAR .....103**

- A. Pengertian .....103
- B. Jenis-jenis Media dan Sumber Pembelajaran.107
- C. Prosedur Pengembangan Media dan sumber Pembelajaran.....110

**BAB 9 PENGEMBANGAN INSTRUMEN**

**PENILAIAN.....115**

- A. Perencanaan Penilaian.....115
- B. Pengembangan Instrumen Penilaian .....118
- C. Pembuatan Sarana Evaluasi Kemampuan .....123

**DAFTAR PUSTAKA.....127**

**TENTANG PENULIS.....131**





# **BAB I**

## **BELAJAR DAN PEMBELAJARAN AKTIF**

**Kholilurrahim, S.Pd.I, S.Sy, M.Pd.**

### **A. Ruang Lingkup Belajar**

#### **1. Pengertian Belajar**

**B**elajar adalah merupakan kegiatan paling pokok proses belajar mengajar manusia, terutama dalam pencapaian tujuan institusional suatu lembaga pendidikan sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa berhasil atau tidaknya suatu pencapaian tujuan pendidikan bergantung bagaimana proses belajar-mengajar yang dialami oleh individu. Belajar juga bisa diartikan suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dengan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Dalam Ensiklopedia belajar adalah “bersaha memiliki pengetahuan atau kecakapan”. Seseorang telah telah mempelajari sesuatu yang terbukti dari perbuatannya. Ia baru dapat melakukan sesuatu hanya dari proses belajar sebelumnya, tetapi harus diingat juga bahwa belajar mempunyai hubungan yang erat dengan masa kepekaan, yaitu suatu masa di saat suatu fungsi maju dengan pesat untuk dikembangkan. (Moh Jauhar 20114: 1-2).

Bedasarkan dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan dalam diri manusia. Apabila tidak terjadi perubahan dalam diri manusia setelah belajar, maka tidak dikatakan bahwa diri manusia setelah belajar, maka tidak dikatakan bahwa telah berlangsung proses belajar padanya. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk yang relevan permanen, seperti perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak terampil menjadi terampil, serta aspek-aspek lainnya. Sedangkan perubahan dapat diwujudkan dalam bentuk perubahan kondisi yang bersifat kontemporer, seperti anak-anak menjadi dewasa atau dari berbaring, merangkak, berdiri dan baru kemudian bisa berjalan. Perubahan tersebut hendaknya terjadi sebagai akibat interaksinya dengan lingkungan. Tidak karena pertumbuhan fisi atau kedewasaan. Selain itu, perubahan tersebut haruslah bersifat relatif permanen, tahan lama dan menetap pada diri siswa dan tidak hanya berlangsung sesaat saja.

## 2. Tipe Atau Gaya Dalam Belajar

Secara umum setidaknya dalam gaya belajar manusia dibedakan ke dalam tiga kelompok besar, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik. (Bobby Deporter dkk 1992: 112). Berikut penjelasan di bawah ini dari tiga kelompok besar tersebut:

### a. Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual adalah gaya belajar dengan cara melihat, mengamati, memandang, dan sejenisnya. Kekuatan gaya belajar ini terletak pada indera penglihatan. Bagi orang yang memiliki gaya ini, mata adalah alat yang paling peka untuk menangkap setiap gejala atau stimulus (rangsangan) belajar.

Orang dengan gaya belajar visual senang mengikuti ilustrasi, membacainstruksi, mengamati gambar-gambar, meninjau kejadian secara langsung, dan sebagainya. Hal ini sangat berpengaruh terhadap pemilihan metode dan media belajar yang dominan mengaktifkan indera penglihatan (mata). (Sukadi 2008: 92).

Gaya belajar visual adalah gaya belajar dengan cara melihat sehingga mata sangat memegang peranan penting. Gaya belajar secara visual dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi seperti melihat gambar, diagram, peta, poster, grafik, dan sebagainya. Bisa juga dengan melihat data teks seperti tulisan dan huruf. (Nini Subini 2012: 118).

Seorang yang bertipe visual, akan cepat mempelajari bahan- bahan yang disajikan secara tertulis, bagan, grafik, gambar. Pokoknya mudah mempelajari bahan pelajaran yang dapat dilihat dengan alat penglihatannya. Sebaliknya merasa sulit belajar apabila dihadapkan bahan-bahan bentuk suara, atau gerakan. (Abu Ahmadi dkk 2008: 84-85).

Dari beberapa penjeasan di atas maka dapat di tarik sebuah kesimpulan bahwa orang yang menggunakan gaya belajar visual memperoleh informasi dengan memanfaatkan alat indera mata. Orang dengan gaya belajar visual senang mengikuti ilustrasi, membaca instruksi, mengamati gambar-gambar, meninjau kejadian secara langsung, dan sebagainya.

#### b. Gaya Belajar Auditori

Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar dengan cara mendengar. Orang dengan gaya belajar ini, lebih dominan dalam menggunakan indera pendengaran untuk melakukan aktivitas belajar. Dengan kata lain, ia mudah belajar, mudah menangkap stimulus atau rangsangan apabila melalui alat indera pendengaran (telinga). Orang dengan gaya belajar auditorial memiliki kekuatan pada kemampuannya untuk mendengar. (Sukadi 2008: 98).

Oleh karena itu, mereka sangat mengandalkan telinganya untuk mencapai kesuksesan belajar, misalnya dengan cara mendengar seperti ceramah, radio, berdialog, dan berdiskusi. Selain itu, bisa juga

mendengarkan melalui nada nyanyian/lagu.(Nini Subini 2012: 119).

Anak yang bertipe auditorial, mudah mempelajari bahan-bahan yang disajikan dalam bentuk suara (ceramah), begitu guru menerangkan ia cepat menangkap bahan pelajaran, disamping itu kata dari teman (diskusi) atau suara radio/casette ia mudah menangkapnya. Pelajaran yang disajikan dalam bentuk tulisan, perabaan, gerakan- gerakan yang ia mengalami kesulitan. (Abu Ahmad dkk 2008: 85).

Dari beberapa penjeasan di atas maka dapat di tarik sebuah kesimpulan bahwa orang yang menggunakan gaya belajar Auditorial memperoleh informasi dengan memanfaatkan alat indera telinga. Untuk mencapai kesuksesan belajar, orang yang menggunakan gaya belajar auditorial bisa belajar dengan cara mendengar seperti ceramah, radio, berdialog, dan berdiskusi.

### c. Gaya Belajar Kinestetik

Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Maksudnya ialah belajar dengan mengutamakan indera perasa dan gerakan-gerakan fisik. Orang dengan gaya belajar ini lebih mudah menangkap pelajaran apabila ia bergerak, meraba, atau mengambil tindakan. Misalnya, ia baru memahami makna halus apabila indera perasanya telah merasakan benda yang halus. (Sukadi 2008: 100).



Individu yang bertipe ini, mudah mempelajari bahan yang berupa tulisan-tulisan, gerakan-gerakan, dan sulit mempelajari bahan yang berupa suara atau penglihatan.<sup>16</sup> Selain itu, belajar secara kinestetik berhubungan dengan praktik atau pengalaman belajar secara langsung. (Abu Ahmad dkk 2008: 85).

Dari beberapa penjeasan di atas maka dapat di tarik sebuah kesimpulan bahwa orang yang menggunakan gaya belajar kinestetik memperoleh informasi dengan mengutamakan indera perasa dan gerakan-gerakan fisik. Individu yang mempunyai gaya belajar kinestetik mudah menangkap pelajaran apabila ia bergerak, meraba, atau mengambil tindakan. Selain itu dengan praktik atau pengalaman belajar secara langsung.

### **3. Motivasi Belajar**

Dalam sebuah prilaku pembelajaran selain ada Tipe Atau Gaya Dalam Belajar terdapat juga motivasi belajar. Motivasi belajar tersebut ada yang intrinsik atau ekstrinsik. Pengaturan motivasi-motivasi belajar tersebut berada berada di tangan guru atau pendidik dan anggota masyarakat lainnya. Guru sebagai pendidik bertugas memperkuat motivasi belajar selama minimum 9 tahun pada usia wajib belajar. Orang tua bertugas memperkuat motivasi belajar sepanjang hanya. Ulama sebagai pendidi juga bertugas memperkuat motivasi belajar sepanjang hayat. (Mujiono dkk 2009: 94).

Berikut di bawah ini akan di buat kan sebuah kerangka motivasi belajar dalam kerangka rekasa pedagogik guru dan emansipasi kemandirian siswa sepanjang hayat. (Siti Rahayu 1989) Kerangka tersebut di buat dengan tujuan supaya menjadi panduan atau pedoman bagi oarag berstaus pendidik. Dengan harap dalam pelaksanaan proses belajar bisa berjalan dengan lancar dan menghasilkan sebuah ilmu yang diinginkan oleh lembaga pendidikan dan msayarakat pada umumnya



Kerangka di atas melukiskan perilaku belajar yang mengandung motivasi belajar, yang dikelola oleh guru dan di hayati oleh siswa. Kerangka tersebut melukiskan hal berikut ini: *Satu* Guru adalah pendidik yang berperan dalam rekayasa pedagogis. Ia menyusun desain pembelajar, dan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Guru bertindak membelajarkan siswa yang memiliki motivasi intrinsik. *Kedua* siswa adalah

pebelajar yang paling berkepentingan dalam menghayati belajar. Ada sisa yang berkeinginan memperoleh pegelaman, keterampilan, dan pengetahuan sejak kecil. Siswa tersebut memiliki kemampuan motivasi intrinsik. (Mujiono dkk 2009: 95).

## **B. Ruang Lingkup Pembelajaran**

### **1. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran berbeda dengan mengajar yang pada prinsipnya menggambarkan aktivitas guru, sedangkan pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik. (Abuddin Nata 2009: 85).

Pembelajaran harus menghasilkan belajar pada peserta didik dan harus dilakukan suatu perencanaan yang sistematis, sedangkan mengajar hanya salah satu penerapan strategi pembelajaran diantara strategi-strategi pembelajaran yang lain dengan tujuan utamanya menyampaikan informasi kepada peserta didik. Kalau diperhatikan, perbedaan kedua istilah ini bukanlah hal yang sepele, tetapi telah menggeser paradigma pendidikan, pendidikan yang semula lebih berorientasi

pada “mengajar” (guru yang lebih banyak berperan) telah berpindah kepada konsep “pembelajaran” merencanakan kegiatan-kegiatan yang orientasinya kepada siswa agar terjadi belajar dalam dirinya. (Evelin Sireger & Hartini 2010: 14).

Jadi yang sebenarnya diharapkan dari pengertian pembelajaran adalah usaha membimbing peserta didik dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar untuk belajar. Dengan cara demikian, maka peserta didik bukan hanya diberikan ikan, melainkan diberikan alat dan cara menggunakannya untuk menangkap ikan, bahkan diberikan juga kemampuan untuk menciptakan alat untuk menangkap ikan tersebut. (Evelin Sireger & Hartini 2010: 87).

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh pihak peserta didik atau murid. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran. (Syaiful Sagal 2010: 65).

## **2. Karakteristik Pembelajaran**

Menurut (Depdikbud 1996:2) pembelajaran merupakan sebuah proses penampain beberapa

karakteristik atau ciri-cirinya yaitu: holistik, bermakna, otentik, dan aktif.

a. Holistik

Kata „holistik (holistic) berasal dari kata „holisme (holism). Kata „holisme pertama kali digunakan oleh J.C. Smuts pada tahun 1926 dalam tulisannya yang berjudul *Holism and Evolution*. Seperti yang ditulis oleh Shinji Nobira dalam makalah *Education For Humanity: Implementing Values in Holistic Education*, bahwa “The word „holistic is derived from the „holism . The word „holism is said to have been first used in “*Holism and Evolution*” by J.C. Smuts written in 1926”. Asal kata “holisme” diambil dari bahasa Yunani, *holos*, yang berarti semua atau keseluruhan. Smuts mendefinisikan holisme sebagai sebuah kecenderungan alam untuk membentuk sesuatu yang utuh sehingga sesuatu tersebut lebih besar daripada sekedar gabungan-gabungan bagian hasil evolusi. (Muhammad Yusuf 2008: 4).

b. Bermakna

(David Ausubel 1963) mengklasifikasikan belajar dalam dua dimensi. Pertama, menyangkut cara penyajian materi diterima oleh peserta didik. Melalui dimensi ini, peserta didik memperoleh materi/informasi melalui penerimaan dan penemuan. Maksudnya peserta didik dapat mengasimilasi informasi/materi pelajaran dengan penerimaan dan penemuan. Dimensi kedua, menyangkut cara bagaimana peserta didik dapat

mengaitkan informasi atau materi pelajaran dengan struktur kognitif yang telah ada. Jika peserta didik hanya mencoba-coba menghafalkan informasi atau materi pelajaran baru tanpa menghubungkannya dengan konsep-konsep atau hal lainnya yang ada dalam struktur kognitifnya, maka terjadilah yang disebut dengan ***belajar hafalan***. Sebaliknya, jika peserta didik menghubungkan informasi atau materi pelajaran baru dengan konsep-konsep atau hal lainnya yang telah ada dalam struktur kognitifnya, maka terjadilah yang disebut dengan ***belajar bermakna***.

c. Otentik

Pembelajaran memungkinkan siswa memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung. Mereka memahami dari hasil belajarnya sendiri, bukan sekedar pemberitahuan guru. Informasi dan pengetahuan yang diperoleh sifatnya menjadi lebih otentik. Misalnya, kukum pemantulan cahaya diperoleh siswa melalui kegiatan eksperimen. Guru lebih banyak bersifat sebagai fasilitator dan karalisator, sedang siswa bertindak sebagai aktor pencari informasi dan pengetahuan. Guru memberikan bimbingan ke arah mana yang dilalui dan memberikan fasilitas seoptimal mungkin untuk mencapai tujuan tersebut. (Trianto 2007: 14).

#### d. Aktif

Pembelajaran terpadu menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat dan kemampuan siswa sehingga mereka termotivasi untuk terusmenerus belajar. Dengan demikian pembelajaran terpadu bukan semata-mata merancang aktivitas-aktivitas dari masing-masing mata pelajaran yang saling terkait. Pembelajaran terpadu bisa saja dikembangkan dari suatu tema yang disepakati bersama dengan melirik aspek-aspek kurikulum yang bisa di pelajari secara bersama melalui pengembangan tema tersebut. (Trianto 2007: 15).

### **3. Macam-Macam Komponen Pembelajaran**

Pembelajaran dikatakan sebagai suatu sistem karena pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan, yaitu membelajarkan siswa. Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi, dimana guru harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin direncanakan. (Wina Sanaya 2008: 59).



Komponen-komponen pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Kurikulum

Kurikulum berasal dari bahasa Yunani, yakni dari kata *curir* artinya Pelari. Kata *Curere* artinya tempat berpacu. Curriculum jarak yang ditempuh oleh seorang pelari. Pada saat itu kurikulum diartikan sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa/murid untuk mencapai ijazah. Rumusan kurikulum tersebut mengandung makna bahwa isi kurikulum tidak lain adalah sejumlah mata pelajaran (subjek matter) yang harus dikuasai siswa, agar siswa memperoleh ijazah. Itu sebabnya kurikulum sering dipandang sebagai rencana pembelajaran untuk siswa.

Pengertian kurikulum di atas menunjukkan pengertian/makna yang lebih luas sebab kurikulum tidak terbatas pada mata pelajaran saja, tetapi semua aspek yang mempengaruhi pribadi siswa. Dalam pengertian ini, menunjukkan adanya fungsi kurikulum sebagai alat mengubah pribadi siswa. Dengan kata lain kurikulum sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Sungguhpun demikian kurikulum dalam pengertian ini pun masih belum memberikan arah secara operasional, serta belum ada batasan yang jelas mengenai apa yang dimaksud “semua kegiatan”, apa isinya dan bagaimana bentuknya. Oleh sebab itu akhirnya disepakati bahwa kurikulum dipandang/diartikan sebagai program belajar bagi siswa (plan for learning) yang disusun secara

sistematik, dan diberikan oleh lembaga pendidikan ertentun untu mencapai tujuan pendidikan. Sebagai program kurikulum adalah niat atau harapan. (Drs Nana Sijanna 2011: 1-2).

#### b. Guru

Bila menurut N.A. Ametembun, guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual ataupun klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah, ini berarti seorang guru minimal memiliki dasar-dasar kompetensi sebagai wewenang dan kemampuan dalam menjalankan tugas. Untuk itu seorang guru perlu memiliki-kepribadian, menguasai bahan pelajaran dan menguasai cara-cara mengajar sebagai dasar kompetensi. Bila guru tidak memiliki kepribadian, tidak menguasai bahan pelajaran dan cara-cara mengajar, maka guru gagal menunaikan tugasnya, sebelum berbuat lebih banyak dilam pendidikan dan pengajaran. Oleh karena itu, kompetensi. mutlak dimiliki guru sebagai kemampuan, kecakapan atau keterampilan. pilan dalam mengelola kegiatan pendidikan. Dengar demikian, kompetensi guru berarti pemilikan pengetahuan keguruan, dan pemilikan keterampilan serta kemampuan sebagai guru dalim melaksanakan tugasnya. (Drs Syaiful Bahri Djamarah 2012: 24-33).

Selain pengertian di atas guru didefinisikan sendiri adalah orang yang dapat memberikan respon positif bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar. (Akmal

Hawi 2013: 9). Guru merupakan pendidik profesional yang mempunyai tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Guru adalah orang yang bertanggung jawab dalam proses belajar mengajar, memiliki ruang untuk dikondisikan dan diarahkan, yaitu ruang kelas tempat ia dan peserta didik berinteraksi. (Fatchul Mu'in 2011: 340). Sosok guru adalah orang yang identik dengan pihak yang memiliki tugas dan tanggung jawab membentuk karakter generasi bangsa. (Munif Chatib 2011: 10).

c. Siswa

Pengertian siswa atau peserta didik menurut ketentuan umum undangundang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. (Republik Indonesia 2006: 65). Dengan demikian peserta didik adalah orang yang mempunyai pilihan untuk menempuh ilmu sesuai dengan cita-cita dan harapan masa depan.

Oemar Hamalik mendefinisikan peserta didik sebagai suatu komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional. Menurut Abu Ahmadi peserta didik adalah sosok manusia sebagai individu/pribadi (manusia seutuhnya). Individu di artikan “orang seorang

tidak tergantung dari orang lain, dalam arti benar-benar seorang pribadi yang menentukan diri sendiri dan tidak dipaksa dari luar, mempunyai sifat-sifat dan keinginan sendiri”.(Tim Dosen Administrasi pendidikan 2009:205). Sedangkan Hasbullah berpendapat bahwa siswa sebagai peserta didik merupakan salah satu input yang ikut menentukan keberhasilan proses pendidikan. (Hasbullah 2010: 121). Tanpa adanya peserta didik, sesungguhnya tidak akan terjadi proses pengajaran. Sebabnya ialah karena peserta didiklah yang membutuhkan pengajaran dan bukan guru, guru hanya berusaha memenuhi kebutuhan yang ada pada peserta didik. (Depertemen Agama 2005: 47).

#### d. Metode Pembelajaran

Metode merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan belajar, Sehingga sumber belajar dengan menggunakan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan jenis strategi yang digunakan. Ketepatan penggunaan! suatu metode akan menunjukkan fungsi strategi dalam kegiatan pembelajaran. Istilah metode dapat digunakan dalam berbagai bidang kehidupan, sebab secara umum, menurut kamus metode adalah cara yang telah teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai sesuatu maksud. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan “suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode berasal dari

kata *method* (Inggris), yang artinya adalah melalui, melewati, jalan atau cara untuk memperoleh sesuatu. (Moh Jauhar dkk 2014: 47-48).

Berdasarkan pengertian tersebut di atas jelas bahwa pengertian metode pada prinsipnya sama, yaitu suatu cara untuk mencapai tujuan. Dalam hal ini, ini menyangkut kehidupan ekonomi, sosial, politik, maupun keagamaan. Unsur-unsur metode dapat mencakup prosedur, sistematis, logis, terencana dan aktivitas untuk mencapai tujuan. Adapun metode dalam pembahasan ini, yaitu metode yang digunakan dalam proses: pembelajaran. Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar 'kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut tidak dapat lepas dari interaksi antara sumber belajar dengan warga belajar, sehingga untuk melaksanakan interaksi tersebut diperlukan berbagai cara dalam pelaksanaannya. Interaksi dalam pembelajaran tersebut dapat diciptakan interaksi satu arah, dua arah atau banyak arah. Masing-masing jenis interaksi tersebut memerlukan berbagai metode yang tepat sehingga tujuan akhir dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

#### e. Materi Pembelajaran

**Materi pembelajaran** (*instructional material*) adalah bentuk bahan atau seperangkat substansi pembelajaran untuk membantu guru/

instruktur dalam kegiatan belajar mengajar yang disusun secara sistematis dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi pembelajaran merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan untuk perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran serta untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga disusun untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga disusun secara sistematis untuk menampilkan sosok yang utuh dari komponen yang akan di kuasai siswa dalam proses pembelajaran. (Penndidikann Indonesia 2015).

#### f. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wesail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Prof Dr Azhar Arsyad 1996: 3).

Selain penjelasan di atas media juga bisa di dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Azhar Arsyad 2013: 3). Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. (Rusman 2013: 169).

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. (Arief Sadiman dkk 2012: 7).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

#### g. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses untuk menentukan esensi, nilai atau manfaat kegiatan pembelajaran melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran. Evaluasi pembelajaran mencakup pembuatan pertimbangan tentang jasa, nilai atau manfaat program, hasil, dan proses pembelajaran. Pembahasan evaluasi pembelajaran dalam uraian berikut ini akan dibatasi pada: fungsi dan tujuan evaluasi pembelajaran, sasaran evaluasi pembelajaran, dan prosedur evaluasi pembelajaran. (Dimiyati 2002: 221).

Menurut Ralph Tayler evaluasi adalah proses yang menentukan sejauhmana tujuan pendidikan dapat dicapai. (Farida Yusuf Tayibnapi 2000: 3). Sedangkan Cronbach, Stufflebeam dan Alkin mengartikan evaluasi dengan menyediakan informasi untuk membuat keputusan. Pendapat lain dikemukakan oleh Malcolm dan Provus mendefinisikan evaluasi sebagai perbedaan apa yang ada dengan standar untuk mengetahui apakah ada selisih. Ada juga yang mengemukakan bahwa evaluasi adalah penelitian yang sistematis atau yang teratur tentang manfaat atau guna beberapa obyek.

Melihat dari uraian di atas maka dapat diketahui adanya perbedaan pendapat diantara para ahli tentang definisi dari evaluasi. Namun demikian secara garis besar masih ada titik temunya. Berkaitan dengan evaluasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam maka yang dimaksudkan adalah ingin mengetahui, memahami



dan menggunakan hasil kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

#### **4. Hubungan Masing-Masing Komponen Pembelajaran**

Dari . semua. komponen pembelajaran, antara komponen yang satu dengan yang lain memiliki . hubungan saling keterkaitan. Guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan di lapangan, ‘sangat menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan Tidak hanya berfungsi sebagai pelaksana kurikulum, guru juga . sebagai pengembang kurikulum Bagi g ru, memahami kur kulum merupakan suatu ha y “ mutlak.

Setelah guru mempelajari kurikulum yang brlaku, selanjutnya membuat sebuah desain pembelajaran dengan mempertimbangkan kemampuan swal siswa (entering behavior), tujuan yang hendak dicapai, teori belajar dan pembelajaran, karakteristik bahan yang akan diajarkan, metode dan media atau sumber belajar yang akan digunakan, dan unsur-unsur lainnya sebagai penunjang. Setelah desain dibuat, kemudian KBM atau pembelajaran dilakukan. Dalam hal ini ada dua kegiatan utama, yaitu guru bertindak mengajar dan siswa. bertindak belajar. Kedua kegiatan tersebut berinteraksi ‘ untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan Pada akhirnya implementasi pembelajaran itu akan menghasi kan suatu hasil belajar Hasil ini akan memberikan

dampak bagi guru dan siswa. Setiap komponen pembelajaran akan saling terkait satu sama lain.

Komponen pembelajaran utama yang menentukan pembelajaran itu sendiri yakni guru. Bagi setiap guru, dituntut untuk memahami masing-masing metode secara baik. Dengan pemilihan dan penggunaan metode yang tepat untuk setiap unit materi pelajaran yang diberikan kepada siswa, maka akan meningkatkan proses interaksi belajar-mengajar. Siswa juga akan memperoleh hasil belajar yang efektif dan mendapatkan kesempatan belajar yang seluas-luasnya. Jika ada salah satu komponen pembelajaran yang bermasalah, maka proses belajar-mengajar tidak dapat berjalan baik.





# BAB 2

## SISTEM PEMBELAJARAN

Susruhiyatun Hayati, S.Pd M.Ed

### A. Teori Sistem

**K**onsep sistem telah diambil oleh ilmu sosial dari ilmu pasti, secara khusus dari fisika yang yang berhubungan dengan materi, energi, gerak, dan kekuatan. Semua konsep ini lebih diarahkan pada suatu pengukuran yang pasti dan mengikuti aturan-aturan tertentu. Ada yang mendefinisikan sistem dalam konteks pasti dan dalam persamaan matematis yang menjelaskan hubungan tertentu antara beberapa variabel. Namun konsep ini sangat sedikit diadopsi oleh para ahli dibidang sosial karena variabel-variabelnya sangat kompleks dan sering sangat multidimensional. Konsep yang akan diberikan berikut adalah verbal, namun walaupun demikian konsep ini sedikit pasti. A system is an organized or complex whole: an assemblage or combination of things or parts forming a complex or unitary whole. (Johnson et. all, p.5,1973). Selanjutnya

menurut Ludwig Von Bertalanffy, "Systems are complexes of elements standing in interaction. A system is a complex of interacting elements. Systems are complexes of elements in interactions, to which certain laws can be applied". ( Disarikan oleh Winardi, Pengantar Teori Sistem dan Analisis Sistem, hal.129, 1980). Sedangkan AD. Hall / Refagen mendefinisikan sebagai berikut : A system is a set of objects together with relationships between the objects and between their attributes. (hal.129)

Dari berbagai definisi di atas dapat dikatakan bahwa suatu sistem adalah merupakan kumpulan dari objek-objek bersama-sama dengan hubungannya, antara objek-objek dan antara atribut mereka yang dihubungkan dengan satu sama lain dan kepada lingkungannya sehingga membentuk suatu kesatuan yang menyeluruh. Untuk lebih menjelaskan arti menyeluruh dari berbagai definisi di atas, berikut ini akan diuraikan lebih lengkap unsur-unsur dari definisi tersebut antara lain, kumpulan, objek, hubungan, atribut, lingkungan, dan menyeluruh .

## **KUMPULAN**

Konsep kumpulan dalam definisi di atas adalah untuk mengartikan bahwa adanya kumpulan elemen-elemen atau objek dengan suatu kerangka yang baik. Perlu ditambahkan bahwa kumpulan dalam konteks ini bukan koleksi dari objek seperti susunan huruf-huruf, melainkan suatu susunan yang mampu menyatakan

bahwa suatu elemen harus merupakan bagian dari sistem.

## **OBJEK**

Menurut pandangan statis objek dari sistem harus menjadi bagian dimana suatu sistem berada. Namun demikian, menurut pandangan fungsional bahwa objek dari sistem adalah fungsi-fungsi dasar yang dibentuk oleh bagian-bagian sistem. Ada tiga jenis objek yaitu: Inputs, Processes, and Outputs (Schoderbek et.all, p.13, 1985). Input merupakan bagian awal dari sistem yang menyediakan kebutuhan operasi bagi sistem. Input ini akan berbeda-beda sesuai dengan sasaran operasi dari suatu sistem, misalnya bahan baku untuk digunakan dalam proses produksi, bahan kuliah untuk digunakan dalam pembelajaran. Namun demikian, adakalanya untuk operasional dari sistem dibutuhkan berbagai input yang berbeda satu sama lainnya. Proses merupakan cara untuk merubah input menjadi suatu output. Proses ini misalnya yang dilakukan mesin, tugas yang dilakukan oleh anggota dari organisasi, dan lain-lain. Namun demikian, dalam situasi tertentu, proses tidak dapat diketahui secara detail karena transformasi yang dilakukan terlalu kompleks. Kombinasi input yang berbeda, atau urutan pemakaiannya yang berbeda mungkin akan menghasilkan output yang berbeda. Misalnya, banyak pimpinan organisasi tidak dapat menentukan hubungan antara berbagai komponen dari sistem sehingga dia tidak dapat mengerti faktor mana yang dominan dalam

mencapai sasaran perusahaan. Output mungkin dapat berbentuk fisik maupun non fisik. Misalnya produk, informasi, dan lainnya. Output ini adalah hasil operasi dari proses, sasaran dimana sistem berada. Namun perlu ditambahkan bahwa kadang output ini akan menjadi input bagi sistem yang lain, misalnya informasi output yang dihasilkan dari proses data yang selanjutnya dapat digunakan oleh pengambil keputusan atau orang sebagai input untuk melakukan sesuatu.

## **HUBUNGAN**

Hubungan adalah suatu perekat yang menghubungkan berbagai objek secara bersamaan. Dalam sistem yang kompleks dimana parameter atau objek merupakan subsistem, hubungan ini adalah perekat yang menghubungkan berbagai sub-sistem tersebut secara bersama. Walaupun setiap hubungan adalah unik atau tergantung pada suatu kumpulan objek tertentu, jenis hubungan ini masih banyak ditemukan di dunia empiris. Misalnya suatu hubungan dimana suatu sub-sistem tidak dapat berfungsi secara mandiri, artinya tergantung pada sub-sistem lain (tidak ada penjualan-tidak ada produksi). Hubungan yang lain adalah hubungan yang sinergy dimana semua subsistem yang tidak terikat dioperasikan bersama untuk menghasilkan total output yang lebih besar dibandingkan jika sub-sistem tersebut beroperasi secara sendiri-sendiri.

## **ATRIBUT**

Atribut adalah yang dimiliki oleh objek dan hubungan. Atribut ini mempunyai sesuatu wujud yang diketahui, dicari, atau diperkenalkan dalam suatu proses, misalnya mesin memiliki atribut nomor mesin, kapasitas, umur ekonomis dan lain-lain. Atribut dari suatu objek sistem sangat perlu diartikan dan disertai dengan ciri-cirinya agar dapat digunakan sebagai implikasi dalam menentukan apakah sistem itu akan didesign atau langsung dapat digunakan.

## **LINGKUNGAN**

Setiap sistem memiliki sesuatu internal dan eksternal pada dirinya. Lingkungan dari suatu sistem bukan hanya termasuk sesuatu yang berada diluar pengawasan sistem tetapi juga sesuatu dimana dalam waktu yang sama juga menentukan dalam berbagai cara kinerja sistem. Karena lingkungan berada diluar sistem, sistem harus dapat melakukan pengawasan langsung terhadap perilakunya. Oleh karena itu, lingkungan dapat dipertimbangkan untuk tetap atau berada pada posisi tertentu agar dapat dihubungkan terhadap masalah sistem. Di Samping berada diluar, sistem juga harus mengungkapkan pertimbangan dan pengaruh besar terhadapnya. Sebaliknya, segala sesuatu dalam hal eksternal universal terhadap sistem harus merupakan lingkungan sistem yang harus diprogramkan ke dalam kerangka kerja pemecahan masalah sistem. Ada dua



bentuk yang harus ditunjukkan secara bersama-sama yaitu: lingkungan mesti di atas pengawasan sistem dan mesti mengungkapkan determinan penentu terhadap kinerja sistem.

## **WHOLE (MENYELURUH)**

Konsep menyeluruh (whole) melihat hubungan secara keseluruhan, hubungan antara bagian-bagian, interaksi keseluruhan dengan lingkungan, penciptaan dan elaborasi struktur-struktur, evolusi adaptif, dalam upaya mencapai tujuan dan pengendalian arah. Konsep ini mengungkapkan bahwa “The whole is greater than the sum of its parts” (Winardi, hal.133).

Dari berbagai definisi dan penjelasan definisi di atas dapat digambarkan bahwa sistem itu dapat dianggap sebagai sesuatu yang memiliki bagian-bagian atau subsistem-subsistem yang dijalankan atau dioperasikan dalam rangka mencapai tujuan/sasaran. Namun demikian, sistem ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang antara lain: abstrak dan konkrit, mekanistik dan organistik, sederhana dan kompleks, terbuka dan tertutup dan sebagainya. Sehubungan dengan ini, tidak ada yang menyatakan bahwa sistem itu benar atau salah. Yang menjadi pokok persoalan adalah apakah sistem itu dapat diaplikasikan atau tidak. Dari berbagai pandangan tentang sistem di atas, sistem terbuka dan tertutup merupakan sistem yang paling mendasar dan paling banyak dipergunakan. Pembagian atas terbuka

atau tertutup hanya didasarkan pada ketersediaan sumberdaya. Sumberdaya dari sistem adalah segala sesuatu yang dibutuhkan oleh sistem untuk melakukan kegiatan-kegiatan dalam merealisasi tujuan. Sumberdaya ini termasuk orang/manusia, uang, fasilitas dan peralatan, proses teknologi, informasi, dan berbagai sumberdaya lain diluar manusia. Selanjutnya jika dibedakan antara terbuka dan tertutup, maka berikut ini diambil definisi dari beberapa pakar. Open system is system which maintains it self while the matter and energy which enter it keep changing. The system is infuenced by, and influences, its environment and reaches a state of dynamic equilibrium in this environment. A Closed system has no interaction with its environment (Johnson etall, p.11-12). Pendapat lain mengemukakan bahwa, sistem tertutup (Closed System) merupakan sebuah sistem yang terisolasi sama sekali daripada lingkungannya, sedangkan sistem terbuka (Open System) terus menerus melaksanakan pertukaran informasi dengan lingkungannya (Winardi, hal. 138-139).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disarikan bahwa sistem tertutup apabila semua sumberdaya yang dibutuhkan oleh sistem dapat dipenuhi dari dirinya sendiri, tidak ada tambahan sumberdaya dari lingkungan yang masuk ke dalam sistem, atau batas-batasnya tertutup bagi pertukaran informasi dan energi lingkungan. Sedangkan sistem terbuka memasukkan sumberdaya dari lingkungan, merubah sumberdaya

ini menjadi suatu output yang berguna, dan mengirim kembali output tersebut ke lingkungan, atau dapat dikatakan bahwa siklus input-transformasi-output berjalan secara kontinu atau berkelanjutan. Walaupun di atas telah ditelusuri pengertian sistem dan unsur-unsur penting didalamnya serta keterkaitannya dengan lingkungan, namun perlu juga ditelusuri gambaran sifat-sifat yang terkandung dalam sistem tersebut.

Adapun sifat-sifat sistem yang dikutip dari Makalah Winardi, Pendekatan Sistem Dalam Bidang Manajemen, LAN, 1995, adalah :

1. 1. Suatu sistem selalu terdiri dari atas lebih dari satu bagian (subsistem).
2. 2. Sistem tertentu selalu merupakan bagian dari sistem yang lebih besar (Supersystem).
3. 3. Sistem dapat bersifat tertutup atau terbuka.
4. 4. Setiap sistem memiliki batas-batas sistem.
5. 5. Sistem tertutup mempunyai kecenderungan untuk mengalami kemunduran
6. 6. Rasio antara input dan output sistem, perlu untuk mempertahankan berbagai macam
7. keseimbangan sistem itu sendiri demi mempertahankan kelestarian hidupnya.
8. 7. Sistem memerlukan “Feed-Back”, guna mengendalikan keseimbangan tersebut.

9. 8. Perubahan cepat pada lingkungan sistem, memaksa sistem yang bersangkutan untuk meningkatkan kewaspadaannya terhadap perubahan. Perlu pengembangan sarana yang disamping peningkatan mutu juga memerlukan spesialisasi dan differensiasi yang terjadi pada subsistem.
10. 9. Akibat spesialisasi dan differensiasi, struktur sistem itu sendiri harus pula mengalami perubahan. Akibat lain: Batas sistem perlu diperluas.

Ilmu tentang sistem berkembang pesat dan menolak pemisahan nilai ilmu dan humanities. Sistem memandang nilai dan humanities merupakan dua sisi dari suatu koin yang sama, dimana kedua-duanya dapat dipandang dan dipelajari secara terpisah akan tetapi kedua-duanya tidak dapat dipisahkan. Ilmu pengetahuan dimengerti sebagai suatu pencarian kesamaan aurora sesuatu yang muncul secara berbeda, sedangkan humanitas dimengerti sebagai suatu pencarian perbedaan antara sesuatu yang muncul secara bersama. Keduanya sangat dibutuhkan. Oleh karena itu humanities mempunyai fungsi untuk mengidentifikasi masalah untuk dipecahkan, dan pengetahuan mempunyai fungsi untuk memecahkan permasalahan tersebut. Munculnya ilmu tentang sistem bukan merupakan penolakan terhadap ilmu tradisional dan disiplin humanitas, namun ilmu sistem akan menjadi pelengkap pada mereka dengan suatu cara baru untuk berpikir karena akan jauh lebih sesuai atau cocok bagi mereka dibandingkan jika

harus menghadapi masalah-masalah masyarakat yang semakin kompleks. Ilmu tentang sistem mungkin bukan hanya mampu untuk meyakinkan orang di masa yang akan datang, tetapi mungkin juga membuat mereka untuk memperoleh keuntungan untuk mengawasi itu. Pemecahan masalah saat ini sepertinya mengharuskan suatu pandangan luas pada sistem daripada suatu penelitian yang menghantui secara berlebihan atas permasalahan khusus yang masih dalam pertanyaan. Dengan kata lain, kita perlu memandang suatu persoalan dari perspektif yang luas, dari pandangan sistem, dan dari pandangan holistik. Pandangan permasalahan sebagai sesuatu yang menyeluruh adalah merupakan pendekatan sistem. Pendekatan sistem berbeda dengan metode analitis karena dalam metode analitis dilakukan proses pemisahan keseluruhan menjadi bagian-bagian kecil dengan tujuan untuk mengerti lebih baik tentang fungsi keseluruhan tersebut. Berdasarkan latar belakang penjelasan-penjelasan tentang sistem di atas, maka perlu diuraikan apa sebenarnya yang dimaksud dengan konsep sistem dan pendekatan sistem. Untuk ini, selanjutnya akan dibahas definisi sistem dan pendekatannya.

## **B. Definisi Sistem**

Konsep sistem telah diambil oleh ilmu sosial dari ilmu pasti, secara khusus dari fisika yang yang berhubungan dengan materi, energi, gerak, dan kekuatan. Semua konsep ini lebih diarahkan pada suatu pengukuran yang

pasti dan mengikuti aturan-aturan tertentu. Ada yang mendefinisikan sistem dalam konteks pasti dan dalam persamaan matematis yang menjelaskan hubungan tertentu antara beberapa variabel. Istilah sistem dapat dimaknai sebagai suatu *entity* atau keseluruhan yang memiliki komponen-komponen saling berinterfungsi untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Komponen-komponen yang terdapat dalam sebuah sistem saling bersinergi untuk mencapai sebuah tujuan. Pembelajaran dapat dipandang sebagai sebuah sistem dengan komponen-komponen yang saling terkait untuk mencapai tujuan. Dalam hal ini, tujuan pembelajaran adalah tercapainya kompetensi atau penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap oleh siswa yang diperlukan untuk melakukan tindakan atau pekerjaan.

Banathy (1987) mengemukakan empat karakteristik penting yang dapat mencerminkan eksistensi sebuah sistem.

1. *Interdependent*

Mempunyai makna bahwa setiap komponen yang terdapat dalam sebuah sistem memiliki ketergantungan untuk mencapai tujuan dan kinerja secara keseluruhan. Hasil atau output dari sebuah komponen yang terdapat dalam sebuah sistem akan menjadi input atau masukan bagi komponen-komponen sistem yang lain.

## 2. *Synergistic*

Berarti kinerja dari keseluruhan komponen yang terdapat dalam sebuah sistem akan berperan lebih optimal jika dibandingkan dengan kinerja setiap komponen yang bekerja secara masing-masing. Untuk mendapatkan kinerja optimal dari sebuah sistem maka kinerja semua komponen yang terdapat di dalamnya harus dilakukan secara maksimal.

## 3. *Dynamic*

Berarti sebuah sistem memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan adanya perubahan-perubahan yang terjadi di lingkungannya. Sebuah system menerima masukan atau input, melakukan proses, dan menghasilkan produk atau output bagi lingkungannya. Sebuah sistem senantiasa berubah secara dinamis mengikuti perubahan yang terjadi di lingkungannya.

## 4. *Cybernetic*

Mempunyai makna bahwa setiap elemen yang terdapat dalam sebuah sistem akan berkomunikasi secara efisien. Komunikasi ini mengarah pada upaya untuk pencapaian tujuan. Setiap komponen dalam sebuah sistem akan memberikan informasi kepada komponen-komponen sistem yang lain. Contoh yang mudah dipahami, yang dapat digunakan untuk menjelaskan eksistensi dari sebuah sistem, adalah perangkat komputer. Sebuah perangkat komputer terdiri atas sejumlah komponen saling bersinergi agar dapat menghasilkan sebuah kinerja

yang optimal. Komponen-komponen yang terdapat dalam perangkat komputer memiliki ketergantungan yang sangat kuat. Kinerja sebuah perangkat komputer akan terganggu apabila salah satu komponennya tidak dapat berfungsi secara optimal. Komponen yang terdapat dalam sebuah perangkat komputer akan memberi informasi kepada komponen yang

lain jika tidak dapat bekerja secara maksimal. Sebagai contoh, monitor akan memberi informasi jika CPU diserang oleh virus komputer. Contoh lain, sebuah kendaraan tidak dapat bekerja dengan baik jika salah satu komponen mesinnya terganggu. Masih banyak contoh lain mengenai konsep sebuah sistem yang ada dalam kehidupan kita sehari-hari.

Pada umumnya, sebuah sistem selalu melakukan interaksi dengan lingkungannya. Di samping itu, sistem juga melakukan sebuah proses di dalamnya. Sistem menerima masukan atau *input* dari lingkungannya dan melalui sebuah proses atau transformasi untuk mengubah *input* menjadi *output*. Hal penting lain yang perlu mendapat perhatian dalam memahami konsep sistem adalah mekanisme umpan balik atau *feedback*. Melalui umpan balik, kita dapat mengetahui penyimpangan-penyimpangan yang terjadi pada setiap komponen selama melakukan proses untuk menghasilkan *output*. Dengan cara ini kita dapat melakukan tindakan koreksi terhadap penyimpangan tersebut.



### C. Pendekatan Sistem

Melalui pendekatan sistem, kita dapat memahami proses pembelajaran sebagai suatu hal yang perlu dirancang secara terstruktur. Istilah pendekatan sistem sendiri dapat diartikan sebagai sebuah proses yang logis dan berulang yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu program pembelajaran. (Dick & Carey, 2005, p. 367).

Dick dkk. juga berpandangan bahwa pendekatan system adalah sebuah prosedur yang digunakan oleh perancang desain sistem pembelajaran untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam menggunakan pendekatan sistem, setiap langkah yang dilakukan harus memperoleh input dari langkah sebelumnya. Dengan menerapkan pendekatan sistem, kita dapat melakukan langkah atau proses secara sistemik dan sistematis.

Cara **sistemik** adalah cara pandang yang menganggap sebuah sistem sebagai suatu kesatuan yang utuh dengan komponen-komponen yang berinterfungsi. Istilah **sistematis** merujuk kepada suatu upaya untuk melakukan Tindakan secara terarah dan langkah demi langkah untuk mencapai suatu tujuan yang telah digariskan.

Implementasi pendekatan sistem telah memungkinkan perancang sistem pembelajaran melakukan proses evaluasi untuk memperoleh umpan

balik. Umpan balik sangat diperlukan untuk melakukan revisi dan koreksi terhadap penyelenggaraan sistem pembelajaran.

Dick dkk. (2005) mengemukakan dua keuntungan yang akan diperoleh perancang dalam mendesain sebuah aktivitas pembelajaran dengan menggunakan pendekatan sistem.

**Pertama**, melalui pendekatan sistem, perancang akan berfokus atau memusatkan perhatian pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Setiap langkah yang dilakukan dalam sebuah sistem akan diarahkan pada upaya untuk mencapai tujuan.

**Kedua**, dengan menerapkan pendekatan sistem, perancang sistem pembelajaran akan mampu melihat keterkaitan antarsub-sistem atau komponen dalam sebuah sistem. Melalui mekanisme umpan balik, perancang design sistem pembelajaran dapat melakukan revisi yang diperlukan untuk meningkatkan kinerja. Contoh lain yang mudah dipahami untuk melakukan analogi terhadap konsep sistem adalah sekolah. Sebuah sekolah dapat dianggap sebagai suatu sistem dengan komponen-komponen yang saling berinteraksi. Komponen-komponen yang terdapat di dalam sebuah sekolah meliputi guru, siswa, kurikulum tujuan, metode, media, strategi, dan evaluasi pembelajaran, tenaga, dan fasilitas pendukung. Sekolah melakukan sebuah proses Pendidikan dan pembelajaran yang mengubah siswa agar memiliki kompetensi sesuai dengan yang

diharapkan. Sekolah memperoleh *input* dari lingkungan dan menghasilkan *output* yang dikembalikan kepada lingkungan atau masyarakat. Lingkungan sekolah berperan sebagai pengawas yang memberikan umpan balik atau *feedback* tentang kualitas *output* yang dihasilkan. Apabila *output* yang dihasilkan tidak sesuai dengan harapan maka sekolah perlu meningkatkan kualitas proses pendidikan dan pembelajaran yang berlangsung di dalamnya.

#### **D. Pembelajaran sebagai Sebuah Sistem**

Pembelajaran merupakan sebuah sistem dengan komponen-komponen yang saling berkaitan untuk melakukan suatu sinergi, yaitu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Robert Heinich dkk. (2005) membuat kategori sistem pembelajaran ke dalam beberapa tipe, yaitu:

1. pembelajaran di kelas secara langsung (tatap muka),
2. pembelajaran mandiri dengan menggunakan paket bahan ajar pada sistem pembelajaran jarak jauh,
3. pembelajaran berbasis *web*,
4. aktivitas belajar di laboratorium dan *workshop*,
5. seminar, simposium dan studi lapangan (*field study*)
6. pembelajaran dengan memanfaatkan computer (*multimedia*) dan telekonferensi.
7. pembelajaran campuran

Dalam suatu sistem pembelajaran, *output* dari sebuah komponen merupakan *input* bagi komponen yang lain. Komponen-komponen dari sebuah sistem pembelajaran yang berinterfungsi meliputi siswa, tujuan, metode, media, strategi pembelajaran, evaluasi, dan umpan balik.

Siswa merupakan komponen penting dalam system pembelajaran di sekolah karena siswa merupakan subyek dari proses dan aktivitas pembelajaran. Pembelajaran harus menjadi sebuah aktivitas yang berfokus pada siswa (*learner centered*). Sistem pembelajaran yang efektif dan efisien mempertimbangkan komponen karakteristik siswa. Hal ini mengharuskan perancang program pembelajaran perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang karakteristik siswa yang akan menempuh program pembelajaran. Cruickshank (2006) mengemukakan beberapa karakteristik umum siswa yang perlu mendapatkan perhatian dalam mendesain proses atau aktivitas pembelajaran, yaitu:

1. kondisi sosial ekonomi,
2. faktor budaya,
3. jenis kelamin,
4. pertumbuhan,
5. gaya belajar, dan
6. kemampuan belajar.

Semua karakteristik yang bersifat umum perlu dipertimbangkan dalam menciptakan proses belajar yang dapat membantu individu mencapai kemampuan yang optimal. Dick dan Carey (2005) mengemukakan beberapa karakteristik siswa yang lebih spesifik, yang perlu dipertimbangkan dalam mendesain sebuah system pembelajaran, yakni:

1. pengetahuan awal (*entry behaviors*),
2. pengetahuan tentang isi/materi pelajaran,
3. sikap terhadap isi/materi pelajaran,
4. motivasi akademis,
5. tingkat pendidikan dan kemampuan,
6. preferensi atau kesukaan terhadap cara belajar tertentu, dan
7. sikap terhadap institusi pendidikan dan pelatihan.

Setiap siswa merupakan individu yang unik dengan potensi kemampuan yang berbeda-beda.



# **BAB 3**

## **DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN**

**Dr. Muhamad Yahya. MA.**

### **A. Pengertian Desain Pembelajaran**

**D**esain pembelajaran adalah pengembangan spesifikasi yang sistematis belajar menggunakan teori pembelajaran dan belajar untuk menjamin kualitas sedang belajar. Proses desain dan pengembangan ini berisi semua proses analitis pelajari kebutuhan, tujuan, dan pengembangan sistem untuk mencapai tujuan. Kegiatan pengembangan dan pembelajaran material, eksperimen, dan peringkat di mana-mana. Anda juga dapat mendefinisikan pembelajaran siswa dan desain rhenel aktivitas berikutnya: Pelajaran adalah praktik, kemanjuran, efisiensi. Daya tarik instruksi dan pengalaman belajar lainnya. Prosesnya bagus tentukan keadaan dan kebutuhan pelajar saat ini yang mendefinisikan tujuan akhir dari instruksi.

Buat beberapa “intervensi” untuk mendukung transisi. (En.wikipedia.org/wiki/Instructional\_design) (Desain instruksional adalah suatu kegiatan memaksimalkan efektivitas, efisiensi, hasil belajar, dan pengalaman lainnya. Kegiatan ini meliputi baseline, kebutuhan siswa, tentukan tujuan akhir Anda dan ciptakan perawatan yang akan membantu Anda di masa depan transisi. Bagian lain menjelaskan bahwa desain pembelajaran adalah pengembangan. Instruksi sistematis terutama untuk teori belajar menjamin kualitas pembelajaran. Gagne (1985) menjelaskan desain instruksional proses pembelajaran yang dikonfigurasi untuk mendukung proses belajar siswa memiliki tahapan sebagai berikut tahap saat ini dan jangka panjang. Schambaugh dalam (Wina Sanjaya, 2009: 67).

Desain pembelajaran dijelaskan sebagai berikut. Proses intelektual untuk membantu guru secara sistematis mengetahui kebutuhan peserta didik dan membangun struktur untuk memenuhi kebutuhan tersebut. (Proses intelektual yang membantu pendidik menganalisis ciptakan peluang untuk memenuhi kebutuhan siswa dan kebutuhan tersebut). Pandangan yang lebih spesifik dari desain ini diadopsi oleh Gentry (1985: 67).

Belajar mengacu pada proses penentuan tujuan pembelajaran, strategi, dan keterampilan. Capai tujuan Anda dan rancang media yang dapat digunakan secara efektif pencapaian tujuan. Dari beberapa definisi di atas, maka dapat dirumuskan desain pembelajaran sebagai

berikut: Pengembangan pembelajaran yang sistematis untuk memaksimalkan efektivitas dan efisiensi sedang belajar. Kegiatan desain pembelajaran dimulai dengan analisis kebutuhan siswa menetapkan tujuan pembelajaran dan mengembangkan materi dan kegiatan sumber belajar, strategi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran disesuaikan, media pembelajaran, evaluasi tingkat keberhasilan belajar. Gunakan hasil evaluasi sebagai referensi. Saya tahu efektivitas, efisiensi dan produktivitas proses pembelajaran.

## **B. Desain Sistem Pembelajaran**

Sistem pembelajaran adalah suatu kesatuan yang terdiri dari beberapa komponen pembelajaran. Interaksi, keterkaitan, dan saling ketergantungan dalam mencapai tujuan pembelajaran apa yang diatur. Komponen pembelajaran itu meliputi: Siswa, guru, kurikulum, bahan ajar, media pembelajaran, sumber belajar, proses pembelajaran, fasilitas, lingkungan dan tujuan. Komponen-komponen tersebut perlu dipersiapkan atau dirancang (design) sesuai dengan program pembelajaran yang sedang dikembangkan. Reigels (1999:11) “Desain pembelajaran sebagai sains dapat disamakan dengan sains,” jelasnya belajar. Kedua bidang ini memberikan perhatian yang sama terhadap peningkatan kualitas. Seding belajar. Namun, para ilmuwan pembelajaran lebih fokus pada melihat hasilnya belajar yang disebabkan oleh pengoperasian metode dalam kondisi tertentu adalah ini



pembelajaran dilakukan untuk mendapatkan Theriterori (normatif). Untuk lebih banyak desainer perhatikan upaya Anda untuk menggunakan pembelajaran yang dihasilkan oleh belajar ilmuwan untuk mendapatkan hasil terbaik melalui proses ini sistematis dan sistematis.

Desain pembelajaran harus memahami asumsi esensi pembelajaran desain sistem, asumsi yang harus dipertimbangkan dalam desain sistem pembelajaran Selanjutnya:

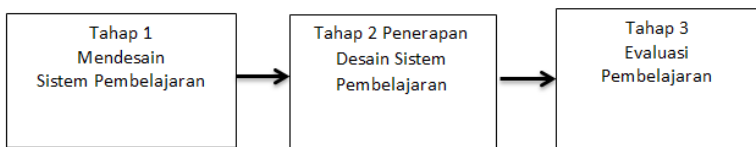
1. Desain Sistem Pembelajaran didasarkan pada pengetahuan cara belajar bagaimana seseorang belajar,
2. Desain sistem pembelajaran diarahkan ke sana individu dan grup siswa,
3. Hasil pembelajaran langsung termasuk hasil,
4. Tujuan akhir dari sistem desain adalah untuk memfasilitasi pembelajaran,
5. Desain sistem pembelajaran mencakup semua variabel yang mempengaruhi pembelajaran
6. Inti desain sistem pembelajaran berencana untuk menentukan dan mempelajari silabus, (Metode, Media, Skenario, Sumber Daya Belajar, Evaluasi Sistem) sangat ideal untuk mencapai mengedit desain sistem pembelajaran target yang ditentukan adalah dalam teori normatif. Teori normatif ini adalah tujuan yang

berorientasi pada tujuan, tetapi teori yang diinginkan adalah tujuan bebas yang berarti teori ini.

Peraturan harus mencapai tujuan sambil mempelajari teori anda harus memiliki hasil deskriptif. Itu sebabnya itu diamati ini adalah cara terbaik untuk mencapai pengembangan teori pembelajaran normatif tujuan (I Nyoman Sudana DEGG, 1997: 68).

### C. Kedudukan Desain Sistem Pembelajaran

Setiap komponen memiliki peran dan fungsi tergantung konteksnya. Desain dan pengembangan sistem pembelajaran perlu memahami dan memahami posisinya perannya dalam pelaksanaan pembelajaran. Posisi desain sistem pembelajaran di kegiatan belajar merupakan bagian dari kegiatan belajar. Proses aktivitas belajar biasanya melibatkan tiga tahap, yang pertama. Dengan desain pengembangan sistem pembelajaran, penerapan desain sistem pembelajaran evaluasi pembelajaran ketiga.



Gambar Siklus kegiatan Pembelajaran  
(Atwi Suparman, 1997: 33)

Untuk memahami model desain sistem pembelajaran, kita perlu mengenali dan memahaminya. Pengelompokan model desain sistem pembelajaran. Menurut Gustafson

dan Branch (2002) model desain sistem pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kelompok. distribusi klasifikasi ini didasarkan pada arah penggunaan model.

1. Berorientasi pada kelas model,
2. Model berorientasi produk,
3. Model berorientasi sistem

Model pertama adalah model desain sistem pembelajaran yang diterapkan di PT di kelas. Model desain sistem pembelajaran yang kedua adalah model yang dapat melakukan hal tersebut. Berlaku untuk pembuatan produk dan tutorial. Model ketiga adalah model desain sistem pembelajaran untuk tujuan membuat program dan desain sistem pembelajaran skala besar. Berikut ini adalah deskripsi terperinci dari ketiga model.

1. Model desain sistem pembelajaran berorientasi berkelas (orientasi kelas model) model ini harus memenuhi kebutuhan pendidikan dan siswa akan aktif pembelajaran yang efektif, efisien, produktif dan menarik. Model model desain sistem belajar termasuk klasifikasi ini dapat diimplementasikan oleh tingkat sekolah dasar tingkat pendidikan tinggi. Pendidik, nozomi, dosen, kebutuhandosen memahami desain sistem pembelajaran yang efektif dan efisien menarik. Menggunakan model berorientasi kelas ini didasarkan pada penerimaan angka waktu belajar dan kegiatan belajar kelas sebelum set. Dalam hal ini, tugas guru adalah memilih konten/topik yang

sesuai. Perencanaan strategi pembelajaran, distribusi konten/materi kuliah, dan evaluasi pembelajaran yang sukses. Pendidik biasanya menganggap bahwa sistem pembelajaran adalah model desain ini pada dasarnya berisi langkah-langkah yang harus diikuti.

2. Model desain pembelajaran berorientasi produk model desain sistem pembelajaran berorientasi produk umum berdasarkan asumsi bahwa ada tutorial yang dikembangkan di dalam jumlah waktu tertentu. Model desain sistem pembelajaran ini menerapkan proses analitis persyaratan yang sangat ketat. Pengguna Program produk/belajar dihasilkan oleh aplikasi desain sistem pembelajaran untuk model ini biasanya tidak berhubungan langsung dengan pengembang program. Kontak langsung antara pengguna program dan pengembang program hanya terjadi selama proses evaluasi untuk program prototipe. Model yang berorientasi pada produk biasanya ditandai dalam empat asumsi kepala sekolah, yaitu:

- Produk dan program pembelajaran tentu sangat diperlukan
- Produk atau harus membuat program pembelajaran baru,
- Produk atau program pembelajaran diperlukan proses pengujian dan revisi,

- anda dapat menggunakan produk dan program pembelajaran ada instruksi dari moderator.

3. Model desain sistem pembelajaran berorientasi sistem (model berorientasi sistem) model desain model desain disesuaikan dengan sistem kembangkan sistem besar seperti subjek dan kurikulum.

Implementasi model desain sistem pembelajaran yang selaras dengan sistem diperlukan dukungan sumber daya yang sangat baik dan ahli yang berpengalaman. Desain sistem desain sistem yang berorientasi desain dimulai dari panggung pengumpulan data untuk menentukan kemungkinan mewujudkan solusi perlu untuk mengatasi masalah yang terkandung dalam sistem pembelajaran. analisis kebutuhan dan analisis front-end dilakukan secara intensif untuk menemukan solusi yang diperlukan. Perbedaan utama antara model yang berorientasi sistem dengan sistem ada di atas panggung atau tahap desain, pengembangan, evaluasi. Tiga fase ini dilakukan pada skala model desain sistem pembelajaran besar dalam sistem yang terlokalisasi.



# **BAB 4**

## **MODEL DAN DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN**

**Dr. Sri Ilham Nasution, S. Sos., M.Pd.**

### **A. Pengertian Model Pembelajaran**

**M**enurut Amri (2013: 4) model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa. Sedangkan Suparman (2014:127) mengemukakan bahwa: model pembelajaran terbaik adalah model yang dikembangkan atas dasar teori belajar, teori pembelajaran, teori komunikasi dan teori lain yang sesuai serta terbukti menghasilkan sistem instruksional yang efektif dan efisien dalam memfasilitasi proses dan hasil belajar atau meningkatkan kinerja peserta didik

## B. Model Desain Pembelajaran

Ada beberapa model pengembangan pembelajaran antara lain: Model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional), Model Jarold E. Kemp, Gerlach & Ely, Glasser.

### a. Model PPSI

Model PPSI ini adalah gabungan dari perencanaan pengajaran versi Performance Based Teacher Education (PBET), perencanaan pengajaran sistematis dan perencanaan pengajaran model Davis. Di Indonesia dikembangkan menjadi PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional)

PPSI menggunakan pendekatan sistem yang mengutamakan adanya tujuan yang jelas sehingga dapat dikatakan bahwa PPSI merujuk pada pengertian sebagai suatu sistem, yaitu sebagai kesatuan yang terorganisir, yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan. PPSI merupakan model pembelajaran yang menerapkan sistem untuk mencapai tujuan yang efektif dan efisien. Ada lima langkah pokok dalam mengembangkan model PPSI, yaitu:

1. Merumuskan tujuan pembelajaran meliputi: operasional, bentuk hasil belajar, bentuk tingkah laku, dan hanya satu kemampuan/tujuan
2. Pengembangan alat evaluasi, meliputi: Menentukan jenis tes yang digunakan untuk

menilai tercapai tidaknya tujuan merencanakan pertanyaan (item) untuk menilai masing-masing tujuan

3. Kegiatan belajar, meliputi: Merumuskan semua kemungkinan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan, menetapkan kegiatan belajar yang tak perlu ditempuh, menetapkan kegiatan yang akan ditempuh
4. Pengembangan program kegiatan, meliputi: merumuskan materi pelajaran, menerapkan metode yang dipakai, alat pelajaran atau buku yang dipakai, menyusun jadwal.
5. Pelaksanaan, meliputi: mengadakan pre tes, menyampaikan materi pelajaran, mengadakan posttest. Rusman. (2013:151)

b. Model Glasser

Model desain pembelajaran pada dasarnya merupakan pengelolaan dan pengembangan yang dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran. Model glasser adalah model yang paling sederhana. Langkah-langkah dalam mengembang model Glasser adalah sebagai berikut:

1. *Instructional Goals* (Sistem Objektif)

Pembelajaran dilakukan dengan cara langsung melihat atau menggunakan objek sesuai materi pelajaran dan tujuan pembelajaran. Jadi seorang



siswa di harapkan langsung bersentuhan dengan objek pembelajaran. Dalam hal ini siswa lebih di tekankan pada praktik.

2. *Entering Behavior* ( Sistem Input)

Pelajaran yang di berikan pada siswa dapat di perlihatkan dalam bentuk tingkah laku, misalnya siswa terjun langsung ke lapangan.

3. *Instructional Procedures* ( System Operator)

Membuat prosedur pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran yang akan di sampaikan kepada siswa, sehingga pembelajaran sesuai dengan prosedurnya.

4. *Performance Assesment* (Output Monitor)

Pembelajaran yang di harapkan dapat mengubah penampilan atau perilaku siswa secara tetap atau perilaku siswa yang menetap. Rusman. (2013:155)

c. Model Gerlach dan Ely

Pada tahun 1971, Gerlach dan Ely mendesain sebuah model pembelajaran yang cocok di gunakan untuk segala kalangan termasuk untuk Pendidikan tingkat tinggi, karena di dalamnya terdapat penentuan strategis yang cocok digunakan oleh peserta didik dalam menerima materi yang akan disampaikan. Model ini merupakan suatu garis pedoman atau suatu peta perjalanan dan hendaknya digunakan sebagai checklist dalam membuat

sebuah rencana untuk kegiatan pembelajaran. Model ini memperlihatkan hubungan antara elemen yang satu dengan lainnya serta menyajikan suatu pola urutan yang dapat dikembangkan kedalam suatu rencana untuk kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah model pembelajaran Gerlach dan Ely, sebagai berikut:

1. Merumuskan tujuan pembelajaran (*Specification of objectives*)
2. Menentukan Isi Materi (*Specification of Content*)
3. Penilaian Kemampuan awal Siswa (*Assessment of Entering Behaviors*)
4. Menentukan Strategi (*Determination of Strategy*)
5. Pengelompokan belajar ( *Organization of Groups*)
6. Pembagian Waktu (*Allocation of Time*)
7. Menentukan Ruang ( *Allocation of Space*)
8. Memilih Media (*Allocation of Resources*)
9. Evaluasi hasil belajar (*Evaluasi of Permance*)
10. Menganalisis umpan balik ( *Analysis of Feedback*). Rusman (2013:157-162)

Kelebihan dan kekurangan Model Belajar Gerlach dan Ely:

1. Kelebihannya yaitu:

Diadakannya pretest (tes awal) sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan, menganalisis karakteristik siswa sebelum menentukan tujuan pembelajaran, sangat teliti sekali dalam melaksanakan atau merencanakan pembelajaran, terbukti dengan diadakannya tahap pengelompokan belajar, penghitungan pembagian waktu, serta pengaturan ruang belajar.

2. Kekurangannya yaitu:

Tidak adanya tahapan pengenalan karakteristik siswa sehingga sedikitnya akan membuat guru kewalahan dalam menganalisis kebutuhan belajar siswa selama proses pembelajaran. Rusman. (2013:162)

d. Model Jerold E. Kemp

Desain pembelajaran model Kemp ini di rancang untuk menjawab tiga pertanyaan, yaitu:

1. Apa yang harus di pelajari siswa (tujuan pembelajaran)
2. Apa/bagaimana prosedur, dan sumber-sumber belajar apa yang tepat untuk mencapai hasil

belajar yang diinginkan (kegiatan, media, dan sumber belajar yang digunakan)

3. Bagaimana kita tahu bahwa hasil belajar yang diharapkan telah tercapai (evaluasi).

Langkah-langkah pengembangan desain pembelajaran model Kemp, terdiri dari delapan Langkah, yakni:

1. Menentukan tujuan instruksional umum (TIU) atau kompetensi dasar, yaitu tujuan umum yang ingin di capai dalam mengajarkan masing-masing pokok bahasan
2. Membuat analisis tentang karakteristik siswa
3. Menentukan tujuan instruksional secara spesifik, operasional, dan terukur (dalam KTSP adalah indicator)
4. Menentukan materi/bahan ajar yang sesuai dengan tujuan instruksional khusus (indicator) yang telah di rumuskan
5. Menetapkan penjangangan atau tes awal (*preassessment*)
6. Menentukan strategi belajar mengajar, media dan sumber belajar.
7. Mengoordinasikan sarana penunjang yang diperlukan meliputi biaya, fasilitas, peralatan, waktu, dan tenaga
8. Mengadakan evaluasi. Rusman. (2013:168)

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Kemp sebagai berikut:

1. Kelebihannya yaitu: dalam model pembelajaran Kemp ini disiapkan di setiap melakukan Langkah atau prosedur terdapat revisi terlebih dahulu gunanya untuk menuju ketahap berikutnya. Tujuannya adalah apabila terdapat kekurangan atau kesalahan di tahap tersebut, dapat dilakukan perbaikan terlebih dahulu sebelum melangkah ketahap berikutnya.
2. Kekurangannya yaitu: model pembelajaran Jarold E. Kemp ini agak condong ke pembelajaran klasikal atau pembelajaran di kelas. Oleh karena itu peran guru disini mempunyai pengaruh besar, karena mereka di tuntut dalam rangka program pengajaran, instrumen evaluasi, strategi pengajaran. Rusman (2013: 184)

e. Model Gagne-Briggs

Model ini menfokus pada tiga pertanyaan mendasar yang perlu di jawab yaitu: a) apa yang diketahui tentang belajar manusia dan apa yang relevan untuk desain pembelajaran? b) apakah pengetahuan tentang belajar manusia sesuai untuk di terapkan pada situasi belajar nyata? c) metode dan prosedur mana yang dapat di terapkan agar pengetahuan tentang belajar

manusia secara efektif dapat terlaksana dalam desain pembelajaran. Punaji Setyosari (2020:65)

Model ini secara besar terdapat tiga tahap, yang di dalamnya mencakup sembilan peristiwa pembelajaran yang lebih kita kenal dengan istilah the nine instructional events of Gagne. Ketiga tahap utama itu meliputi: a) persiapan belajar (preparation of learning), b) pemerolehan dan unjuk kerja (acquisition and performance), c) transfer belajar (transfer of learning) Punaji Setyosari. (2020:65)

Table.1. Sembilan peristiwa pembelajaran dan tindak pembelajaran yang sesuai

Peristiwa Pembelajaran	Tindak Pembelajaran
Menarik perhatian	Mengenal stimulasi dan membangkitkan rasa inginn tahu
Penyampaikan tujuan pembelajaran	Memaparkan unjuk kerja yang diharapkan
Simulasi ingatan prasyarat	Mengungkapkan Kembali konsep dan kaidah
Menyampaikan materi belajar	Menyajikan berbagai contoh dan konsep
Menumbuhkan unjuk kerja	Menggunakan petunjuk verbal, ilustrasi, dan seterusnya
Memberikan balikan	Meminta siswa untuk menerapkan konsep/kaidah
Menilai unjuk kerja	Mengonfirmasi kebenaran unjuk kerja
Meningkatkan retensi dan transfer	Menguji penerapan konsep/ kaidah
	Memberi berbagai aplikasi

f. Model ADDIE

Model ADDIE sesuai dengan namanya merupakan suatu kependekan atau akronim dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini mendeskripsikan suatu proses yang dikapai dalam desain atau rancangan pembelajaran, agar menghasilkan serangkaian belajar yang dirancang dengan sengaja (Branch 2009).

Model ADDIE ini awalnya dikembangkan di Florida State University dalam kegiatan pelatihan militer dan dikembangkan oleh Branson dkk. (1975), untuk menjelaskan proses yang dilakukan dalam pengembangan sistem pembelajaran. Model ADDIE ini mejadi penanda model-model desain pembelajaran procedural. Molenda (2003) mempertimbangkan bahwa model desain pembelajaran ADDIE menjadi istilah payung, yang merujuk pada kelompok model-model desain pembelajaran procedural (procedural model) yang memiliki struktur sama. Sesuai dengan istilah akronimnya bahwa ADDIE ini terdiri atas beberapa tahap desain pembelajaran secara umum, yaitu: Analisis (Analysis), Desain (Desidn), Pengembangan (Development), Implemetasi (Implementasi) dan Evaluasi (evaluation) (Branch, 2009). Punaji Setyosari. (2020:66)

g. Model Dick, Carey dan Carey

Model desain pembelajaran yang lebih dikenal dengan nama Dick-Carey merupakan sebuah model ID

yang paling dikenal secara luas (Gall dkk, 2003. Model Dick-Carey ini dikembangkan atas dasar teori system. Model ini memiliki beberapa karakteristik, sebagai berikut:

1. Berorientasi pada tujuan, karena seluruh komponen secara bersama-sama diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.
2. Saling ketergantungan karena seluruh komponen tergantung satu sama lainnya.
3. Regulasi diri, karena seluruh komponen diarahkan untuk mencapai tujuan yang akan di capai
4. Penguatan, karena model ini meguji secara rekursif atau berulang perihal apakah tujuan telah tercapai

Tahap-tahap model Dick dan Carey ini meliputi komponen-komponen sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran. pertanyaan-pertanyaan umum yang mendeskripsikan suatu ketrampilan, pengetahuan, serta sikap yang di terapkan dapat di capai oleh siswa.
2. Melakukan analisis pembelajaran. menspesifikan pengetahuan apa yang harus



di capai atau tugas khusus macam apa yang hours dapat di lakukan oleh siswa.

3. Menganalisis siswa dan konteks. Mengidentifikasi karakteristik target audien atau pengguna yang meliputi ketrampilan atau kecakapan awal, pengalaman awal, dan latar belakangnya; juga mengidentifikasi karakteristik yang berhubungan langsung dengan keterampilan yang dibelajarkan, serta melakukan suatu analisis tentang unjuk kerja dan latar belajar
4. Merumuskan tujuan untuk kerja. Tujuan-tujuan khusus unjuk kerja terdiri atas deskripsi perilaku. Kondisi dan kriteria. Komponen-komponen suatu tujuan menggambarkan kriteria yang akan digunakan untuk menentukan unjuk kerja siswa.
5. Mengembangkan instrument assesmen. Bertujuan untuk mengukur perilaku awal, tes awal, pascates, dan mempraktikkan transfer.
6. Mengembangkan strategi pembelajaran. menspesifikan aktivitas-aktivitas sebelum pembelajaran, presentasi isi, keterlibatan siswa dan assesmen
7. Mengembangkan dan memilih bahan belajar. Mengidentifikasi, memilih dan mengoganisasi isi bahan ajar menjadi satu kesatuan isi.

8. Mendesain dan melakukan evaluasi formatif. Mengidentifikasi bagian-bagian bahan pembelajaran yang harus dikembangkan.
9. Melakukan revisi. Mengidentifikasi unsur-unsur yang masih kurang dan perlu diperbaiki
10. Mendesain dan melakukan evaluasi sumatif. Punaji Setyosari. (2020:72)

h. Model Rothwell dan Kazanas

Deskripsi aktivitas pembelajaran dalam model Rothwell and Kazanas adalah sebagai berikut:

1. Melakukan assesmen kebutuhan
2. Menilai karakteristik siswa yang relevan
3. Menganalisis factor-faktor dalam lingkungan atau tempat kerja
4. Melakukan analisis pekerjaan, tugas dan isi
5. Merumuskan pernyataan tujuan untuk kerja
6. Mengembangkan pengukuran untuk kerja
7. Menata isi dan materi
8. Menetapkan strategi pembelajaran
9. Mendesain materi pembelajaran
10. Mengevaluasi pembelajaran. Punaji Setyosari. (2020:74)

i. Model Andrew dan Goodson

Andrews dan Goodson (1980) mengidentifikasi Langkah-langkah prose desain pembelajaran yang memiliki karakteristik linier, sistematis dan bersifat preskriptif. Proses desain pembelajaran sebagai berikut:

1. Asesmen kebutuhan yaitu: mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan untuk menentukan solusi pembelajaran mana yang perlu direspon
2. Analisis pembelajaran yaitu: mengidentifikasi tujuan dan menuntut berbagai keterampilan, yang harus dikuasai siswa untuk tujuan pembelajaran yang diharapkan
3. Analisis siswa yaitu: mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, mengembangkan instrument tes untuk menentukan apakah siswa dapat memulai pembelajaran.
4. Latar pembelajaran yaitu: mengidentifikasi cara mana yang dapat dilakukan untuk menyampaikan pembelajaran; misalnya ceramah atau tatap muka, pembelajaran mandiri; mengembangkan cara-cara memberikan bimbingan dan materi.
5. Strategi pembelajaran yaitu: mengembangkan strategi-strategi untuk 1) menilai kecakapan awalsiswa, 2) mengembangkandanmendorong

motivasi siswa 3) menginformasikan kepada siswa tentang berbagai persyaratan informasional dan perilaku untuk setiap tujuan khusus pembelajaran; memberikan aktivitas Latihan dan balikan; mengembangkan rencana ujian: pretes, tes sisipan, pascates, angket sikap; serta menyampaikan berbagai strategi untuk melakukan remediasi dan pengayakan.

6. Pengembangan bahan
7. Evaluasi Formatif
8. Melatih penggunaan atau klien





# BAB 5

## PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Lily Hidayani, S.Ag.,M.Ag

### A. Pembelajaran Kooperatif

**E**ggen dan Kauchk (1993:319) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai sekumpulan strategi mengajar yang digunakan guru agar peserta didik saling membantu dalam mempelajari sesuatu. Oleh karena itu, belajar kooperatif ini juga dinamakan “belajar teman sebaya” (Mudlofir, 2017: 82).

Pembelajaran koopeatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivisme. Pembelajaran koopeatif, merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam penyelesaian tugas kelompoknya, setiap siswa harus saling bekerja sama, saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam belajar dikatakan belum selesai

jika salah satu anggota belum menguasai bahan pelajaran (Isjoni, 2011:14).

Slavin (2005:10), *Metode Student Team Learning (MSTL)* adalah teknik yang dikembangkan dan diteliti oleh John Hopkins University. Oleh karena itu tugas-tugas yang diberikan pada siswa bukan melakukan sesuatu sebagai sebuah tim tetapi belajar sesuatu sebagai sebuah tim.

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

1. Peserta didik bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menyelesaikan materi belajar,
2. Kelompok dibentuk dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah,
3. Jika mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin, yang berbeda-beda, penghargaan lebih berorientasi pada kelompok daripada individu (Mudlofir, 2017: 83).

Pembelajaran kooperatif bukan hanya mempelajari materi saja, tetapi peserta didik juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Untuk membuat keterampilan kooperatif dapat bekerja, guru harus mengajarkan keterampilan-keterampilan kelompok dan sosial yang dibutuhkan (Mudlofir, 2017: 84). Keterampilan-

keterampilan itu itu menurut Ibrahim, dkk. (2000), antara lain:

1. Keterampilan-keterampilan sosial

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

2. Keterampilan Berbagai

Banyak peserta didik mengalami kesulitan berbagai waktu dan bahan. Komplikasi ini dapat mendatangkan masalah pengelolaan yang serius selama pelajaran pembelajaran kooperatif.

3. Keterampilan Berperan Serta

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

4. Keterampilan-keterampilan Komunikatif

Kelompok pembelajaran kooperatif tidak dapat berfungsi secara efektif apabila kerja kelompok itu ditandai dengan miskomunikasi. Empat keterampilan komunikasi, mengulang



dengan kalimat sendiri, memberikan perilaku, memberikan perasaa dan mengecek kesan adalah penting dan seharusnya diajarkan kepada peserta didik untuk memudahkan komunikasi di dalam *setting* keompok.

#### 5. Keterampilan-keterampilan Kelompok

Kebanyakan orang telah mengalami bekerja dalam kelompok di mana anggota-anggota secara individu merupakan orang yang baik dan memiliki keterampilan sosial. Sebelum peserta didik dapat belajar secara efektif di dalam kelompok pembelajaran kooperatif, mereka harus belajar tentang memahami satu sama lain dan satu sama lain menghormati perbedaan (Mudlofir, 2017: 84-85).

### **B. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok, tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam penegertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut (Hasanah, 2021:2). Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif. Dengan demikian karakteristik pembelajaran kooperatif dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah kriteria keberhasilan pembelajaran di tentukan oleh keberhasilan tim.

2. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan, dan fungsi kontrol.

3. Kemampuan untuk bekerja sama

Prinsip bekerja sama perlu ditentukan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggungjawab masing-masing.

4. Keterampilan untuk bekerja sama

Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain (Sanjaya, 2013: 244-246).

### C. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

#### 1. Hasil belajar akademik

Dalam belajar kooperatif dikembangkan untuk mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas hasil belajar akademis. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

#### 2. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Tujuan lainnya ialah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya.

#### 3. Perkembangan keterampilan sosial.

Tujuan penting ketiga dalam pembelajaran kooperatif yaitu mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Bekerja sama dengan teman satu kelompok dalam menyelesaikan tugas dan masalah terkait pembelajaran (Isjoni, 2013: 27-28).

## **D. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Hamdayama (2016: 147) ada 4 prinsip-prinsip model pembelajaran kooperatif dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Prinsip ketergantungan positif**

Untuk tercipta kelompok kerja yang efektif, setiap anggota kelompok masing-masing perlu membagi tugas sesuai dengan tujuan kelompoknya. Inilah hakikat ketergantungan positif, artinya tugas kelompok tidak mungkin diselesaikan manakala ada anggota yang tidak bisa menyelesaikan tugasnya, dan semua ini memerlukan kerja sama yang baik dari masing-masing anggota kelompok.

### **2. Tanggung jawab perseorangan**

Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip yang pertama. Oleh karena itu, keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggota sehingga setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya. Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya.

### **3. Interaksi tatap muka**

Pembelajaran kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota

kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan. Partisipasi dan komunikasi

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak. Oleh sebab itu sebelum melakukan kooperatif guru perlu membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi.

## **E. Macam-Macam Teknik dalam Pembelajaran Kooperatif**

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam tipe yaitu akan di jelaskan sebagai berikut:

### *1. Student Teams Achievement Division (STAD)*

*Student Teams Achievement Division (STAD)* dikembangkan oleh Robert Slavin dan merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Guru yang menggunakan *STAD* juga mengacu pada belajar kelompok siswa dan menyajikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu dengan menggunakan persentasi verbal atau teks (Shoimin, 2017:187).

### *2. Group Investigation*

*Group Investigation* suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada pilihan dan kontrol siswa

daripada menerapkan teknik-teknik pengajaran di ruang kelas, selain itu juga memadukan prinsip belajar demokratis dimana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Shoimin, 2017: 80).

### 3. Struktural

Pendekatan ini dikembangkan oleh Spencer Kagen, dkk. Meskipun memiliki banyak kesamaan dengan pendekatan lain, pendekatan ini memberi pendekatan pada penggunaan struktur tertentu yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa. Struktur ini menghendaki siswa bekerja saling membantu dalam kelompok kecil dan lebih bercirikan penghargaan kooperatif dari pada penghargaan individual.

### 4. Jigsaw

*Jigsaw* pertama kali dikembangkan dan diuji cobakan oleh Elilot Aronson dkk. Di Universitas Texas, kemudian diadaptasi oleh Slavin dkk, di Universitas John Hopkin. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang terdiri atas 4-6 anggota kelompok terdiri atas siswa-siswa yang heterogen dan mereka bekerja sama, dan tiap-tiap anggota memiliki saling kebergantungan positif serta bertanggung jawab atas ketuntasan bagian

materi pelajaran yang harus dipelajari (Hamdani, 2011: 35-37).

5. *Teams Games Tournament (TGT)*

Pembelajaran model *TGT* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan aktifitas belajar dengan bermain yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Adapun komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yaitu: penyajian kelas, kelompok, *game*, *turnament*, *teams recognize* (penghargaan kelompok) (Shoimin, 2017:203-204).

6. *Two Stay-Two Stray*

Menurut Isjoni (2013: 68) menjelaskan bahwa Pembelajaran model *Two Stay- Two Stray* adalah teknik pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membagikan hasil informasi dengan kelompok lain dengan cara peserta didik berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain.

## RANGKUMAN

Dalam pembelajaran Kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa tetapi siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya yaitu pembelajaran oleh rekan sebaya yang lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru. Pembelajaran kooperatif mewadahi bagaimana siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, tujuan kelompok adalah tujuan bersama. Situasi Kooperatif merupakan bagian dari siswa untuk mencapai tujuan kelompok, siswa harus merasakan bahwa mereka akan mencapai tujuan, sehingga siswa memiliki kebersamaan artinya tiap anggota kelompok bersifat kooperatif dengan semua anggota kelompoknya sehingga suasana belajar siswa lebih aktif.







# BAB 6

## TEORI-TEORI BELAJAR DAN PENERAPAN

Dr. Miftahul Djanah. M. Pd

### A. Definisi Teori Deskriptif dan Preskriptif

**P**erbedaan antara teori belajar dan teori belajar Biasanya diamati dari teori posisi. Tingkat teori deskriptif atau normatif Bruner (dalam Daven, 1989) mengemukakan bahwa teori belajar bersifat normatif dan teori belajar bersifat deskriptif. Untuk resep tujuan utama teori belajar adalah untuk menentukan metode pembelajaran optimal dalam teori deskripsi tujuan utama pembelajaran adalah untuk menjelaskan proses pembelajaran. Hipotesa belajarlah untuk hanya memperhatikan hubungan antara variabel hasil belajar. Teori belajar di sisi lain, bagaimana teori ini seseorang mempengaruhi orang lain karena proses itu berlangsung sedang belajar. Dengan kata lain, teori belajar upaya untuk mengontrol variabel tertentu dalam teori pembelajaran untuk mempromosikan pembelajaran. (C. Asri Budiningsih, 2004).

Asri Budiningsih, Buku Pembelajaran 2004 dan studi menjelaskan bahwa saya mendukung upaya Bruner bedakan antara teori belajar deskriptif dan teori perspektif belajar adalah Reigels dan rekan-rekannya memiliki prinsip dan teori yang mengajarkan sinar desain bersifat deskriptif atau bentuk perspektif. Belajar teori dan prinsip deskripsi menempatkan variabel kondisi dan variabel metode belajar seperti yang diberikan dan tempatkan hasilnya belajar sebagai variabel yang diamati. Dengan kata lain, kondisi dan metode pembelajaran sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. ayah jelaskan teori dan prinsip belajar kondisi dan hasil belajar yang ditentukan disediakan seperti yang diberikan, cara terbaik diatur seperti ini variabel yang diamati.

Oleh karena itu, syarat dan hasil belajarnya adalah sebagai berikut, variabel bebas dalam menyusun metode pembelajaran sebagai variabel terikat. Hubungan antara variabel-variabel ini menunjukkan perbedaan dalam teori belajar deskriptif dan normatif. Reigels (1983 Degen, Degen, 1990) menunjukkan bahwa teori normatif adalah tujuannya teori deskriptif mencapai tujuan sambil belajar teori memberikan hasil. Oleh karena itu, variabel yang diamati dalam perkembangan teori belajar resep adalah cara terbaik untuk mencapainya sasaran. Dalam pengembangan teori pembelajaran deskriptif, yang merupakan variabel yang diamati hasil belajar sebagai efek interaksi metode-ke-metode dimulai.

Perbedaan teoretis di atas pada akhirnya teori deskripsi dan teori perspektif. Saran untuk menggunakan teori deskripsi struktur logis”. Villa Resep Kanuntukteori Macasedan Mengnakan struktur “Agar Melakukan ini” (Randadaram Degen, 1990). Perbedaan utama antara Landa menjelaskan bahwa itu dia (teori pendidikan dan teori belajar) Teori Pendidikan berurusan dengan hubungan guru dan pendidikan bertindak secara psikologis sebagai penyebab dan siswa dan/atau proses perilaku sebagai akibat (hasil) selama pembelajaran teori hubungan antara pelajar atau perilaku belajar sebagai penyebab dan proses psikologis atau perilaku efek (hasil). (Degeng, 1989). Dengan kata lain, teori-teori belajar saling berhubungan antara kegiatan belajar dan proses psikologis sebagai mahasiswa sebagaimana teori belajar mengungkapkan hubungan antara aktivitas dan proses siswa psikologi mahasiswa. Atau teori belajar mengungkapkan hubungan antarfenomenayangadapada siswa. Hipotesa pelatihan harus menyertakan variabel metode sedang belajar. Jika tidak, teori bukanlah teori sedang belajar. Banyak dari apa yang terjadi di anggap saja sebagai teori belajar, yang sebenarnya adalah teori sedang belajar.

Teori belajar selalu menyebutkan metode jangan pernah belajar sambil belajar teori berurusan dengan metode pembelajaran. Contoh: Teori pembelajaran deskriptif untuk meringkas buku teks yang saya baca, anda harus mengacu pada isi buku teks. Contoh: Teori

belajar normatif sehingga Anda dapat mengingat isi buku teks yang Anda baca kemudian membaca isi buku berkali-kali tolong rangkum.

## **B. Teori Belajar Kognitivistik**

Teori ini lebih menekankan proses belajar daripada hasil belajar. Bagi pengalaman kognitivistik belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antar stimulus dan respon. Lebih dari itu belajar adalah melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Menurut teori kognitivistik, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan terpatah-patah, terpisah-pisah tetapi melalui proses yang mengalir, bersambung-sambung menyeluruh. Seperti seseorang memainkan musik serta pahami lembaran musik hasil sebagai informasi independen dan independen, tetapi sebagai entitas yang sepenuhnya berbadan hukum pikiran dan perasaan. menurut psikologi kognitif, belajar saya mencoba memahami sesuatu. Upaya sedang dilakukan secara aktif tergantung siswanya. Kegiatan ini dapat mengambil bentuk pengalaman pengambilan informasi, pemecahan masalah, observasi lingkungan, berlatih sesuatu untuk mencapai sesuatu tujuan spesifik. Psikolog kognitif percaya begitu anda dapat menentukan pengetahuan anda sebelumnya berhasil mempelajari informasi / pengetahuan baru salah satu teori belajar

yang berasal dari psikologi kognitif teori pemrosesan informasi teori) diusulkan oleh Gagne.

### 1. Robert M. Gagne

Belajar dengan teori ini dilihat sebagai proses pemrosesan informasi di otak pria. Saat memproses otak manusia itu sendiri penjelasannya adalah sebagai berikut.

1. Reseptor (organ sensorik) dirangsang oleh lingkungan mengubahnya menjadi rangsangan saraf, memberikan simbol dari informasi yang diterima kemudian akan ditransfer ke
2. Perekaman sensorik (pelestarian kesan sensorik) termasuk di negara bagian tengah, fungsinya merekam kesan sensorik, dan karena itu buatlah pilihan kebulatan persepsi (persepsi selektif) terjadi. Informasi yang masuk sebagian dilewatkan memori jangka pendek bagian dari sistem
3. Memori jangka pendek (short-term memory) dipertahankan sebagai hasil dari pemrosesan persepsi dan pelestariannya, Informasi tertentu disimpan dan diproses untuk jangka waktu yang lama tentukan artinya. Memori jangka pendek yang diketahui ada juga working memory (memori kerja), waktu penyimpanan sangat terbatas juga pendek. Informasi dalam memori ini terlihat seperti ini: Diubah dalam

bentuk kode, kemudian diteruskan ke memori jangka panjang.

4. Penyimpanan jangka panjang (penyimpanan jangka panjang), kustomisasi hasil pemrosesan yang ada untuk kondisi pendek. Informasi disimpan di bagian memori panjang dan panjang secara permanen dan siap digunakan jika. Diperlukan selama konversi informasi. Informasi informasi baru diintegrasikan ke dalam informasi lama yang disimpan dalam memori jangka panjang disebabkan oleh penyebaran.

Ada dua konversi.

- a. Aliran informasi dari penyimpanan jangka panjang emisi jangka pendek dan kemudian untuk jawabannya Generator.
  - b. Informasi mengalir langsung dari memori jangka panjang ke generator respons antara penelepon (Jawaban otomatis)
5. Generator respons (generator respons), korespondensi informasi yang disimpan dalam memori jangka panjang dan mengubahnya menjadi reaksi reaksi. Menurut psikologi kognitif, penguatan sangat penting untuk alasan yang berbeda, tetapi juga dalam pembelajaran dalam psikologi perilaku.

Menurut psikologi perilaku penguatan bertindak sebagai reaksi atau peningkatan perilaku perilaku menurut psikologi kognitif umpan balik, jadi kurangi keraguan mengarah pada pemahaman.

## 2. Brunner

Brunner mengajukan teori yang disebut Free Discory sedang belajar. Teori ini didasarkan pada proses belajar jika gurumu memberimu kesempatan, bekerjalah dengan baik dan berkreasilah siswa menemukan aturan (konsep, teori, (Definisi dll) melalui contoh yang jelas aturan yang menjadi sumber (mewakili). Siswa akan dibimbing temukan kebenaran umum secara induktif, misalnya, memahami istilah “disiplin” untuk pertamakalinya ketika siswa tidak harus mengingat definisi sebuah kata tapi pelajari contohnya. Contoh spesifik dari perilaku yang menunjukkan disiplin dan non-disiplin, contoh-contoh ini membantu siswa mendefinisikan kata disiplin. Lawan dari pendekatan ini disebut “pembelajaran deskriptif”. Bagaimana Anda menjelaskannya?). Siswa menerima informasi umum dan saya diminta untuk mencari contoh konkrit dan konkrit ini dapat menjelaskan arti dari informasi, proses survei ini bersifat deduktif.

Manfaat “belajar menemukan” adalah:

- Merangsang rasa ingin tahu siswa dapat memotivasi untuk menemukan jawabannya.
- Mengembangkan keterampilan memecahkan masalah masalah itu sendiri dan masalah yang diperlukan menganalisis dan memanipulasi informasi.

Teori-teori kognitif ini juga penuh kritik, terutama bersifat kognitif, terutama karena sulit untuk berlatih



pada tingkat lanjut. Selain itu, konsep-konsep tertentu seperti: Kecerdasan, pembelajaran atau pengetahuan yang mendasari teori ini tidak sulit untuk memahami dan memahaminya sendiri telah selesai.

### **C. Teori Belajar Humanistik**

Bagi pendukung teori kemanusiaan, teori belajar harus dimulai dan diakhiri dengan manusia. Di antara teori-teori belajar seperti behaviorisme, kognisi, dan konstruktivisme, teori ini adalah yang paling abstrak dan paling dekat dengan dunia filsafat daripada dunia pendidikan. Padahal, teori ini merinci proses belajar mengajar yang paling ideal. Dengan kata lain, teori ini lebih tertarik mempelajari ide-ide dalam bentuk yang paling ideal daripada pembelajaran yang dapat diamati dalam dunia sehari-hari. Oleh karena itu, teori ini bersifat eklektik dan berarti teori apapun dapat digunakan selama tujuan “humanisasi” (pencapaian aktualisasi diri) dapat tercapai. Sebagai contoh, teori pembelajaran bermakna Ausubel (pembelajaran bermakna) dan klasifikasi tujuan pembelajaran Bloom dan Classwall telah diusulkan sebagai pendekatan yang dapat digunakan di sekolah-sekolah kemanusiaan (walaupun teori-teori ini termasuk dalam aliran kognitif). Empat ahli lainnya di Kamp Humanis adalah Kolb, Honey, Manford, Hubermas, dan Carl Rogers.

## 1. Kolb

Kolb saat ini membagi tahap pembelajaran menjadi empat tahap.

1. Pengalaman khusus: Di tingkat lain, Yana, seorang siswa, hanya dapat berpartisipasi dalam menyaksikan acara tersebut. Dia masih tidak mengerti bagaimana dan mengapa Insiden terjadi seperti ini. Hal ini terjadi pada awal proses pembelajaran.
2. Pengamatan positif dan reflektif: Siswa secara bertahap dan positif dapat mengamati kejadian tersebut. Pikirkan dan mulailah mencoba untuk memahaminya.
3. Konseptualisasi: Siswa mulai belajar membuat abstraksi atau “teori” tentang apa yang diamati. Pada tingkat ini, siswa harus mampu membuat aturan umum (generalisasi) dari contoh kejadian berbeda yang terlihat berbeda tetapi memiliki aturan dasar yang sama.
4. Eksperimen agresif: Pada fase ini, siswa dapat menerapkan aturan umum pada situasi baru. Pada dunia Matematika, misalnya siswa tidak hanya memahami asal usul sebuah rumus, tetapi ia juga mampu memakai rumus tersebut untuk memecahkan suatu masalah yang belum pernah ia temui sebelumnya.

Menurut Kolb, siklus belajar semacam itu terjadi secara kesinambungan dan berlangsung diluar kesadaran siswa. Meskipun dalam teorinya dapat dibuat garis tegas antara tahap satu dengan tahap lainnya, namun sering kali terjadi begitu saja, sulit kapan beralihnya.

## **2. Bloom dan Krathwohl**

Bloom dan Krathwohl telah menunjukkan bahwa mereka dapat belajar dengan (siswa telah mempelajari tiga domain, kognitif, efektif, dan domain psikomotor). Klasifikasi Bloom telah berhasil memberikan informasi kepada banyak profesional lain untuk mengembangkan teori belajar dan belajar. Pada tingkat yang lebih praktis daripada, metode klasifikasi membantu banyak pendidik memperjelas tujuan pembelajaran mereka dalam bahasa yang mudah dipahami, dapat diterapkan, dan terukur. Selain itu, teori Bloom banyak digunakan sebagai pedoman dalam mengerjakan soal-soal ujian, bahkan bagi orang yang sering mengkritik taksonomi.

## **3. Habermas**

Dari perspektif lain, seperti Habermas, belajar juga sangat dipengaruhi oleh interaksi. Dengan lingkungan dan manusia. Habermas membedakan antara tiga jenis belajar.

1. Pembelajaran teknik (technical learning): Siswa belajar berinteraksi dengan lingkungan alam dan mencoba mempelajari dan mengelola alam dengan

mempelajari keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk itu.

2. Pembelajaran praktis (practical learning): Pada fase ini, siswa berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Pemahaman siswa tentang alam tidak berakhir dengan pemahaman yang kering dan lepas yang sebenarnya relevan jika dikaitkan dengan kepentingan manusia.
3. Pembelajaran terbuka (open learning): siswa berusaha mencapai pemahaman dan kesadaran terbaik mungkin tentang perubahan budaya di lingkungan.

Pemahaman ini dianggap sebagai tingkat pembelajaran tertinggi karena dianggap sebagai tujuan pendidikan tertinggi.

#### **D. Teori Belajar Konstruktivistik**

Sedikit berbeda dari yang pertama, Lorsch dan Tubin (1992), mengklaim memiliki pengetahuan tentang pengetahuan tentang mereka yang tahu bahwa seseorang tidak bergerak dengan orang lain. Siswa sendiri akan ditafsirkan dengan yang diajarkan oleh konstruksi yang sebelumnya dibagi. Arus teknik konstruksi sering disajikan oleh karakteristik karakter pembelajaran konstruktif selalu di dan pengemudi dan Oldham (1994) adalah sebagai berikut:

1. Orientasi adalah siswa yang memberikan kesempatan untuk memotivasi topik dengan memberikan kesempatan untuk mengamati.
2. Mencintai, yaitu siswa menunjukkan ide dengan Jalan, membahas buku tertulis untuk membuat poster dan lainnya.
3. Ide reorganisasi, yaitu, deskripsi ide selain itu, buat ide-ide baru dan evaluasi ide-ide baru.
4. Penggunaan ide-ide baru dalam situasi ini terkait dengan gagasan gagasan bahwa harus diterapkan dalam berbagai situasi dan pengetahuan pendidikan.
5. Verifikasi, yaitu biaya aplikasi, ide yang ada perlu dimodifikasi dengan menambahkan atau perubahan.

Di Sungai Pengetahuan Konstitutif, dipahami sebagai buku, yaitu orang. Pengetahuan bukan pembangunan kogniter dalam objek, pengalaman, dan sekitarnya. Pengetahuan bukanlah objek. Bagaimana proses membangun pengetahuan orang dapat mengetahui sesuatu menggunakan memakai inderanya. Melalui interaksinya menggunakan objek lingkungan, contohnya melihat, mendengar, menjamah, membaur atau merasakan. Pengetahuan bukanlah sesuatu yg ditentukan, melainkan suatu proses pembentukan.

Von Glaserfeld (pada Paul, 1996), mengemukakan bahwa terdapat beberapa pengetahuan yg diharapkan pada proses mengkonstruksi pengetahuan, yaitu:

1. Kemampuan mengingat & membicarakan balik pengalaman,
2. Kemampuan membandingkan & merogoh keputusan tentang persamaan & disparitas mengenai sesuatu hal
3. Kemampuan buat lebih menyukai suatu pengalaman yg satu berdasarkan dalam yg lain (selective unscience).

Adapun proses belajar konstruktivistik bukan menjadi perolehan liputan yg berlangsung satu arah berdasarkan luar kedalam diri anak didik, melainkan menjadi hadiah makna sang anak didik pada pengalamannya melalui proses asimilasi & akomodasi yg bermuara dalam pemukhtahiran struktur kognitif nya.

Dalam hal sarana belajar, pendekatan konstruktivistik menekankan bahwa peranan primer pada aktivitas belajar merupakan kegiatan anak didik pada mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, melalui: bahan, media, peralatan, lingkungan, & fasilitas lainnya, yg disediakan membantu pembentukan tadi.

Lingkungan belajar sangat mendukung keluarnya aneka macam pandangan & interpretasi terhadap empiris, konstruksi pengetahuan, dan kegiatan-kegiatan lain yg berdasarkan pengalaman, sebagai akibatnya memunculkan pemikiran terhadap bisnis mengevaluasi belajar konstruktivistik. Pandangan konstruktivistik mengemukakan bahwa empiris terdapat dalam pikiran

seorang, mengkonstruksi & menginterpretasikannya dari pengalamannya.

Konstruktivistik mengarahkan perhatiannya dalam perhatiannya pada bagaimana seorang mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalamannya, struktur mental & keyakinan yg dipakai buat menginterpretasikan objek & peristiwa-peristiwa, dimana interpretasi tadi terdiri pengetahuan dasar insan secara individual. Dalam hal penilaian akan lebih objektif bila evaluator nir diberi liputan mengenai tujuannya selanjutnya. Sebelum proses belajar dimulai, proses belajar & evaluasinya akan berat sebelah. Kriteria dalam penilaian menyebabkan pengaturan dalam pembelajaran. Tujuan belajar mengarahkan pembelajaran yg jua akan mengontrol kegiatan belajar anak didik. Hasil belajar konstruktivistik lebih cepat dievaluasi menggunakan metode penilaian goal-free. Evaluasi yg dipakai buat menilai output belajar konstruktivistik, memerlukan proses pengalaman kognitif bagi tujuan-tujuan konstruktivistik.



# **BAB 7**

## **PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL**

Putri Athirah Azis. S.Pd., M.Pd.

### **A. Pengertian Pembelajaran kontekstual**

**P**embelajaran kontekstual adalah model pembelajaran yang memiliki konsep menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata. Hal ini akan memotivasi siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya terhadap kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Model pembelajaran kontekstual (kontekstual teaching and learning) adalah merupakan proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/ keterampilan



yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya.

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) membantu siswa menghubungkan materi yang pelajari di kelas dengan apa yang ada dalam kehidupannya sehari-hari. Siswa akan menemukan makna materi yang dipelajari sebagai pengalaman untuk membangun pengetahuan yang ada. Dalam konteks ini siswa perlu mengerti apa makna belajar, manfaatnya, dalam status apa mereka dan bagaimana mencapainya. Dengan ini siswa akan menyadari bahwa apa yang mereka pelajari di kelas akan berguna bagi kehidupannya nanti. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Sebagai implementasi dari konsep ini, hasil pembelajaran yang diharapkan adalah siswa dapat memberikan makna dari pembelajaran yang di lakukan untuk kehidupannya sehari-hari.

Proses pembelajaran tidak berupa transfer pengetahuan melalui guru ke siswa, tetapi lebih kepada bekerja dan mengalami. Proses ini akan berlangsung lebih alamiah dalam bentuk kegiatan siswa. Pembelajaran kontekstual dengan pendekatan konstruktivisme dipandang sebagai salah satu strategi yang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran berbasis kompetensi.

Dengan Model pembelajaran kontekstual bukan hanya guru yang aktif jadi memudahkan siswa untuk

menerima materi dengan tanya jawab guru dengan siswa atau siswa bertanya dengan guru. Konsep dasar strategi pembelajaran kontekstual ada tiga hal yang harus kita pahami :

1. Kontekstual menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi.
2. Pembelajaran Kontekstual mendorong siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang di pelajari dengan situasi kehidupan nyata,
3. Pembelajaran kontekstual mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan.

## **B. Komponen Dalam Pembelajaran kontekstual**

Tujuh komponen utama (asas-asas) dalam pembelajaran kontekstual yakni: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*).

### **a. Konstruktivisme**

Merupakan proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Pembelajaran kontekstual (CTL) pada dasarnya mendorong siswa agar siswa bisa mengkonstruksi pengetahuannya melalui proses pengamatan dan pengalaman.

b. Inkuiri

Merupakan proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berfikir secara sistematis. Proses penemuan sendiri mendorong siswa untuk berfikir kritis dalam memecahkan suatu masalah.

c. Bertanya

Belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu, menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berfikir. Pada proses belajar kontekstual bertanya menimbulkan keaktifan siswa dalam belajar sehingga mengakibatkan siswa mempunyai keingintahuan yang belum pernah di ketahui sebelumnya. Menjawab pertanyaan bagi siswa adalah kemampuan siswa dalam berfikir.

d. Masyarakat belajar

pengetahuan dan pemahaman anak ditopang banyak komunikasi dengan orang lain. Suatu permasalahan tidak mungkin dapat dipecahkan sendiri, tetapi membutuhkan bantuan orang lain. Yang dimaksud membutuhkan orang lain adalah kerjasama, dengan siswa berkomunikasi antar siswa, guru, atau mungkin orang dianggap lebih pintar darinya akan membantu dalam memecahkan suatu masalah.

e. Permodelan

Permodelan adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa. Misalkan guru memberikan contoh mengoperasikan sebuah alat, otomatis siswa juga bisa meniru guru yang sebagaimana telah memeragakan.

f. Refleksi

Merupakan proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali kejadian-kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya

g. Penilaian Nyata

Merupakan proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Guru melakukan penilaian terhadap peserta didik dan di amati nilai-nilai dari peserta didik tersebut sehingga guru tahu tingkat kecerdasan peserta didik.

Jadi pembelajaran kontekstual memiliki tujuh komponen utama dalam penerapannya. Salah satu komponen tidak terlaksana maka pembelajaran kontekstual juga berjalan lebih lama.

### C. Peran Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Kontekstual

Dalam pembelajaran kontekstual, setiap guru perlu memahami tipe belajar dalam dunia siswa, artinya guru menyesuaikan gaya mengajar terhadap gaya belajar siswa. Tugas guru adalah memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik, dengan menyediakan sarana dan sumber belajar yang memadai. Guru bukan hanya menyampaikan materi pembelajaran yang berupa hapalan, tetapi mengatur lingkungan dan strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar.

Dengan mengutip pemikiran zahorik, E. mulyasa mengemukakan ada lima elemen yang harus diperhatikan dalam pembelajaran kontekstual, yaitu:

1. Pembelajaran harus memperhatikan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh peserta didik.
2. Pembelajaran dimulai dari keseluruhan (global) menuju bagian-bagiannya secara khusus (dari umum ke khusus)
3. Pembelajaran harus ditekankan pada pemahaman, dengan cara:
  - Menyusun konsep sementara
  - Melakukan sharing untuk memperoleh masukan dan tanggapan dari orang lain,
  - Merevisi dan mengembangkan konsep

4. Pembelajaran harus ditekankan pada upaya mempratekan secara langsung apaapa yang dipelajari.
5. Adanya refleksi terhadap strategi pembelajaran dan pengembangan pengetahuan yang dipelajari.

Pembelajaran kontekstual harus memperhatikan elemen dalam penerapannya, sehingga pembelajaran kontekstual berjalan dengan lancar sesuai dengan prosedur.

Adapun karakteristik pembelajaran kontekstual antara lain : a) Kerjasama; b) Saling menunjang; c) Menyenangkan, tidak membosankan d) Belajar dengan bergairah; e) Pembelajaran terintegrasi; f) Menggunakan beberapa sumber; g) Peserta didik aktif; h) Sharing dengan teman; i) Peserta didik kritis guru kreatif.

#### **D. Perbedaan Pembelajaran Kontekstual Dengan Pembelajaran Konvensional**

Konvensional adalah model pembelajaran yang siswa ditempatkan sebagai objek belajar. Artinya siswa hanya sebagai penerima informasi secara pasif, seperti guru menerangkan/menyampaikan materi siswa hanya mendengar dan cenderung takut untuk bertanya.

Perbedaan model pembelajaran kontekstual dengan konvensional adalah dari segi guru, kontekstual guru menjadi pengarah sedangkan konvensional guru menjadi sumber pelajaran, dari segi siswa kontekstual siswa lebih

aktif dibanding konvensional yang cenderung pasif. Dari segi belajar kontekstual fleksibel, timbal balik (saling tanya) guru dengan siswa, sedangkan konvensional seperti guru berceramah tentang materinya sedangkan siswa hanya mendengarkan.

## **E. Kelebihan dan Kekurangan CTL (*Contextual Teaching and Learning*)**

### **1. Kelebihan**

- a. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil Artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi siswa materi itu akan berfungsi secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.
- b. Pembelajaran lebih produktif Pembelajaran CTL, mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena metode pembelajaran CTL menganut aliran konstruktivisme, yang mengarahkan siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui landasan filosofis konstruktivisme siswa diharapkan dapat belajar melalui mengalami bukan menghafal.

## 2. Kekurangan

Kekurangan pembelajaran kontekstual diantaranya adalah orientasi yang melibatkan siswa sehingga guru harus memahami secara mendasar tentang perbedaan potensi individu tiap-tiap siswa. Pembelajaran ini pada dasarnya membutuhkan berbagai sarana dan media yang variatif. Untuk mengatasi kelemahan tersebut maka baik guru maupun siswa perlu melakukan upaya berikut:

### a. Bagi Guru

Guru harus memiliki kemampuan untuk memahami secara mendalam tentang konsep pembelajaran itu sendiri, potensi perbedaan individu siswa dikelas, beberapa pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada aktivitas siswa dan sarana, media, alat bantu serta kelengkapan pembelajaran yang menunjang aktivitas siswa dalam belajar.

### b. Bagi Siswa

Diperlukan inisiatif dan kreativitas dalam belajar, diantaranya: memiliki wawasan pengetahuan yang memadai dari setiap mata pelajaran, adanya perubahan sikap dalam menghadapi persoalan dan memiliki tanggung jawab yang tinggi dalam menyelesaikan tugas.



## RANGKUMAN

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) membantu siswa menghubungkan materi yang pelajari di kelas dengan apa yang ada dalam kehidupannya sehari-hari. Siswa akan menemukan makna materi yang dipelajari sebagai pengalaman untuk membangun pengetahuan yang ada. Dalam konteks ini siswa perlu mengerti apa makna belajar, manfaatnya, dalam status apa mereka dan bagaimana mencapainya. Tujuh komponen utama (asas-asas) dalam pembelajaran kontekstual yakni: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*)



# BAB 8

## PENGEMBANGAN MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJAR

DR. Tamsik Udin, M.Pd.

### A. Pengertian

#### 1. Media Pembelajaran

**N**ew Oxford American Dictionary mencatat bahwa kata media berasal dari bahasa latin ‘medius’ yang bermakna ‘di antara’. Meskipun terma media seringkali digunakan dalam konteks pendidikan, diperkirakan sejak berakhirnya perang dunia II, namun masih sedikit sekali definisi yang disampaikan (Paul Seattler, 456). Salah satunya, media diartikan sebagai sarana berkomunikasi dan sumber informasi. Pengertian ini mencakup semua hal yang memuat informasi di antara suatu sumber dan si penerima seperti televisi, video, diagram, bahan cetak, aplikasi, internet, dan sejenisnya. Media dapat disebut sebagai ‘media pembelajaran’ (instructional media)

ketika memuat pesan dengan tujuan pembelajaran. Association of Education and Communication Technology (AECT), mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, maka media yang paling didominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan – pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan. Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Dalam media pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung, yaitu (a) pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan (b) alat penampil atau perangkat keras.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima

pesan.<sup>1</sup> Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.<sup>2</sup> Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Kesimpulannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. 2. Fungsi Media Pembelajaran Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi

ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran..Sumber Belajar

Sumber belajar (learning resources) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. konsepsi sumber belajar mencakup empat kategori: 1) materi, 2) peralatan dan perlengkapan, 3) orang, dan 4) kondisi/setting. Transformasi itu menjadi empat komponen yang melatarbelakangi sumber belajar, yakni: 1) klasifikasi, 2) jarak besar dari sumber daya, 3) media, dan 4) sumber daya yang didesain (AECT, 1977). Belakangan, seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, sumber belajar diidentifikasi sebagai: pesan, orang, materi, perangkat, teknik dan setting (Alan Januszowski, 2001). Sumber berdasarkan utilitas an sich disebut sumber belajar dan menjadi sebagai bagian dari teknologi pendidikan, bukan bagian dari teknologi pembelajaran. Maka, media belajar mencakup komponen sistem pembelajaran (sumber terdesain) sebagaimana sumber berdasarkan utilitasnya. Sementara teknologi pembelajaran hanya mencakup komponen sistem pembelajaran atau sumber terdesain. Dengan ungkapan sederhana, sumber belajar dapat merujuk pada sumber apapun yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk tujuan pembelajaran (Centre for Educational

Research and Innovation, 2009:32). Drotner (2006: 23) menyebut bahwa terma “sumber belajar“ sebetulnya menegaskan bahwa ia merupakan tujuan dan konteks pembelajaran yang menentukan apakah sebuah sumber merupakan sumber belajar atau tidak, bukan teknologi itu sendiri.

## **2. Pengertian Sumber Pembelajaran**

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh siswa untuk mempelajari suatu hal. Pengertian dari sumber belajar sangat luas. Sumber belajar tidak terbatas hanya buku saja tetapi dapat berupa, orang, alat, bahan, dan lingkungan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Wina Sanjaya (2010) menyebutkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Sumber belajar disini meliputi, orang, alat dan bahan, aktivitas, dan lingkungan.

## **B. Jenis-jenis Media dan Sumber Pembelajaran**

### **1. Jenis Media Pembelajaran**

Jenis-jenis media pembelajaran Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pengajaran antara lain: 1. Media grafis Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni mempunyai ukuran panjang dan lebar. Seperti gambar, foto, grafik,

bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. 2. Media tiga dimensi Media tiga dimensi yaitu media yang dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain. 3. Media proyeksi Media proyeksi merupakan media yang digunakan dengan bantuan proyektor. Seperti slide, film, animasi dan lain-lain. 4. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran. Munculnya multimedia dan teknologi telah mengubah cara guru dalam mengajar, begitu pula cara siswa belajar. Dengan berbasis multimedia cara penyampaian komunikasi informasi dapat dilakukan lebih efektif dalam memberikan informasi. Dengan kata lain, apapun persoalan yang memerlukan penjelasan lebih terperinci dapat dijelaskan secara animasi dan video. Penjelasan itu lebih penting untuk menjadikan masalah yang abstrak menjadi lebih nyata, sehingga lebih mudah dipahami.

Pengertian sumber belajar sangat luas. Namun secara umum ada beberapa klasifikasi sumber belajar. AECT (Association of Education Communication Technology) mengklasifikasikan sumber belajar dalam enam macam yaitu message, people, materials, device, technique, dan setting (Akhmad Rohani & Abu Ahmadi, 1995). Enam klasifikasi sumber belajar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Message (pesan), yaitu informasi/ajaran yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk gagasan, fakta, arti dan data. 2) People (orang), yakni manusia yang bertindak sebagai penyimpan,

pengolah, dan penyaji pesan. Termasuk kelompok ini misalnya dosen, guru, tutor, dll. 3) Materials (bahan), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat/perangkat keras, ataupun oleh dirinya sendiri. Berbagai program media 12 termasuk kategori materials, seperti transportasi, slide, film, audio, video, modul, majalah, buku dan sebagainya. 4) Device (alat), yakni sesuatu (perangkat keras) yang digunakan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Misalnya overhead proyektor, slide, video tape/recorder, dll 5) Technique (teknik), yaitu prosedur atau acuan yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, lingkungan untuk menyampaikan pesan. Misalnya pengajaran terprogram/modul, simulasi, demonstrasi, tanya jawab, dll. 6) Setting (lingkungan), yaitu situasi atau suasana sekitar dimana pesan disampaikan. Baik lingkungan fisik ataupun non fisik. Teori lain mengklasifikasikan sumber belajar menjadi lima hal yaitu tempat, benda, orang, buku, dan peristiwa. Hal tersebut diungkapkan oleh (Abdul Majid : 2008). Klasifikasi tersebut secara ringkas dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Tempat atau lingkungan sekitar dimana seseorang dapat belajar dan melakukan perubahan tingkah laku, seperti sungai, pasar, gunung, museum, dll. 2) Segala benda yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik, misalnya situs, dll. 3) Orang yang memiliki keahlian tertentu sehingga siswa dapat belajar sesuatu kepada orang tersebut. 4) Segala macam buku yang



dapat dibaca secara mandiri oleh siswa. 5) Peristiwa dan fakta yang sedang terjadi. Berdasarkan klasifikasi di atas, sumber belajar dapat digolongkan menjadi: pesan, orang, alat, bahan, teknik, dan lingkungan.

## **2. Jenis Sumber Pembelajaran**

Jenis sumber pembelajaran dapat diklasifikasi sebagai berikut: a. Sumber belajar tercetak: buku, majalah, brosur, Koran, poster denah, ensiklopedi, kamus, booklet, dan lain-lain. b. Sumber belajar noncetak: film, slides, model, audiocassette, transparansi, realita, objek, dan lain-lain. c. Sumber belajar yang berbentuk fasilitas: perpustakaan, ruangan belajar, carrel, studio, lapangan olahraga, dan lain-lain. d. Sumber belajar berupa kegiatan: wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi, permainan, dan lain-lain. (Fred Percival dan Henry Ellington : 1988)

## **C. Prosedur Pengembangan Media dan sumber Pembelajaran**

### **1. Media pembelajaran**

Pengembangan Media Belajar (I Nyoman:2013) meliputi enam langkah, yaitu: (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional, (3) merumuskan materi secara terperinci, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah media, dan (6) mengadakan tes dan revisi.

Ada 4 prinsip pengembangan media presentasi untuk pembelajaran yang disampaikan oleh Daryanto (2016:87) adalah: 1. Harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan intruksional, berdasarkan materi yang akan disampaikan 2. Media presentasi berfungsi sebagai alat bantu mengajar, dengan menyampaikan materi namun tidak cocok dalam bahan evaluasi 3. Pengembangan media presentasi seyogyanya mempertimbangkan atau menggunakan secara maksimal sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik 4. Prinsip kebenaran materi yang akan disampaikan oleh guru pada peserta didik harus sesuai

## **2. Sumber Pembelajaran**

Pengembangan (Abdul Madjid: 2005) adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Maka pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substansinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar

yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis. (Hamdani Hamid :2013)

Pengembangan sumber belajar memperhatikan 4 hal sebagai berikut :

1. Mengacu ke Tujuan Intruksional Pemanfaatan dan pemilihan sumber pembelajaran harus berdasarkan tujuan intruksional. Guru tidak boleh menggunakan sumber belajar yang ada tanpa memikirkan kesesuaiannya dengan tujuan intruksional. Jika hal ini diabaikan proses belajar mengajar pasti tidak akan maksimal dan mencapai target yang direncanakan.
2. Berorientasi kepada Siswa Pendidikan yang efektif akan dicapai melalui pembelajaran yang berorientasi pada siswa, disajikan melalui sumber belajar dan teknik yang sesuai, merangsang daya cipta, diselenggarakan dengan penuh kasih sayang dan berkesan. Guru cukup berperan sebagai pembimbing, pengamat, penunjuk, pengawas, dan konsultan untuk siswa. Metode pembelajaran yang digunakan juga harus tepat berdasarkan prinsip : mencari sendiri, memecahkan memecahkan masalah, menemukan kesimpulan jawaban dan mengevaluasi hasil belajar. Untuk membuat suasana seperti itu, maka cara pemanfaatan sumber belajar harus berdasarkan ciri-ciri siswa

berikut ini diantaranya : kemampuan akademis, kesehatan mental dan fisik, bakat minat, tingkat motivasi, sosial, budaya dan ekonomi.

3. Proses Pemanfaatannya Berjenjang Mendesain dan membuat sumber belajar disesuaikan dengan jenjang belajar dan bidang studinya, dimulai dari yang mudah ke yang sulit, dan dari yang konkrit ke abstrak. Semakin sulit isi pelajarannya maka sumber belajar yang dipilih dan dibuat adalah yang dapat memvisualkan, mengaudio visualkan, dan mengkonkritkan isi pelajaran yang abstrak dan verbal tersebut sehingga terasa mudah, konkrit, dan menarik.
4. Terkombinasi dan Menyatu dengan Kegiatan pembelajaran Pemanfaatan jenis sumber belajar yang banyak, lengkap, sesuai dengan komponen masing-masing sistem intruksional dan menyatu dengan komponen tersebut maka hasil belajar yang diperoleh siswa semakin baik. (Arif Sukadi Sadiman: 2014)

## RANGKUMAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Pengembangan Media Pembelajaran ada tiga: a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa b. Menganalisis kebutuhan siswa. c. Menganalisa topic topik materi ajar yang dipandang sulit dan karenanya memerlukan bantuan media.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh siswa untuk mempelajari suatu hal. Pengertian dari sumber belajar sangat luas. Sumber belajar tidak terbatas hanya buku saja tetapi dapat berupa, orang, alat, bahan, dan lingkungan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Pengembangan sumber belajar mencakup 4 hal, sebagai berikut : 1. Mengacu ke Tujuan Intruksional Pemanfaatan dan pemilihan sumber belajar harus berdasarkan tujuan intruksional. 2. Berorientasi kepada Siswa Pendidikan yang efektif akan dicapai melalui pembelajaran yang berorientasi pada siswa. 3. Proses Pemanfaatannya Berjenjang Mendesain dan membuat sumber belajar disesuaikan dengan jenjang belajar dan bidang studinya. 4. Terkombinasi dan Menyatu dengan Kegiatan pembelajaran.



# BAB 9

## PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN

Titik Wahyuni, S.Pd.I.

### A. Perencanaan Penilaian

Anda dapat melihat rencana atau rencana tahun pemetaan proses evaluasi dilakukan oleh guru. Langkah-langkah perencanaan dianggap sebagai keseluruhan kegiatan evaluasi yang harus dilakukan. Guru sekolah dan tahun. Langkah-langkah untuk dipertimbangkan ketika merencanakan semester atau satu evaluasi secara khusus: (1) menetapkan tujuan evaluasi (2) analisis KD, (3) menentukan aspek yang dievaluasi sesuai dengan indikator (4), format, dan teknologi evaluasi (4) menentukan waktu evaluasi, evaluasi dilakukan,

#### 1. Tujuan Penilaian.

Evaluasi hasil pembelajaran pendidik dimaksudkan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan,

dan hasil belajar. Tidak konstan. Oleh karena itu, tujuan evaluasi ditentukan berikan ikhtisar hasil pembelajaran kepada pendidik ini juga digunakan untuk memberikan umpan balik dan informasi tentang perkembangan siswa. Itu terjadi selama pembelajaran. Tujuan dari penilaian ini adalah dasar untuk menciptakan indikator kinerja dan meninjau bukti. Hal yang benar dalam pengembangan program pembelajaran.

## 2. Analisis Kapasitas Dasar (KD)

Analisis KD dilakukan dengan mempertimbangkan kemampuan dasar (Kd) dan kemudian mengkompilasi karakteristik indikator yang diperlukan dievaluasi untuk KD (indikator kinerja kemampuan). Dari hasil analisis KD ini, Anda akan mengetahui kemampuan untuk mengukur untuk menemukan karakteristik yang mencapai kemampuan dasar. Indikator indikator anda harus menggambarkan konten domain yang dikembangkan tingkat kognitif atau keterampilan kognitif yang dapat diukur. Sebagai tanggapan, hasil analisis dalam bentuk indikator penting ditugaskan menggunakan KD KD dalam satu semester atau satu tahun. Ini adalah kata kerja yang perlu dipertimbangkan dalam analisis KD operasi yang termasuk dalam setiap KD yang telah dituangkan ke dalam indikator pertanyaan (Untuk pengetahuan) atau indikator kinerja (untuk kemampuan). kata kerja KD Commissioning adalah deskripsi tingkat kognitif yang melakukan ini diukur. Kurikulum tingkat kognitif ini termasuk dalam KD ini adalah kemampuan

minimum yang harus dicapai oleh siswa. Pendidik dapat mengembangkan peralatan evaluasi untuk mengukur level lapisan kognisi (pertanyaan panas) dengan mengarahkan sifat material apa siswa karakteristik? Utas ini adalah contoh dari kata kerja bedah (dari mekar yang direvisi), yang dapat diukur untuk mencapai siswa anda bisa menuangkan ke dalam indikator.

### 3. Menentukan metode penilaian

Untuk menentukan pencapaian hasil belajar seorang siswa, pendidik harus menggunakan berbagai metode dan metode evaluasi, tergantung pada tujuan pembelajaran dan karakteristik pengalaman belajar yang dialami siswa, baik dalam evaluasi. Sisi sikap, sisi pengetahuan, sisi keterampilan. Keputusan metode penilaian sesuai dengan indikator kinerja kapasitas dan didasarkan pada indikator yang diperlukan yang dijelaskan untuk setiap KD. Indikator ini menunjukkan kemampuan apa yang diukur menurut karakteristik KD indikator-indikator tersebut dapat menentukan metode penilaian yang tepat untuk mengukur kompetensi. Penting juga untuk menentukan metode evaluasi ini mempertimbangkan waktu dan peringkat yang tersedia tercapai.

### 4. Putuskan kapan harus mengevaluasi dan bagaimana melakukan.

Evaluasi Penetapan waktu evaluasi dan metode pelaksanaan apa yang perlu Anda lakukan untuk mengatur waktu yang tersedia dengan berbagai jenis



ujian yang dirancang untuk semester pertama atau satu tahun. Waktu evaluasi dapat dijalankan bersamaan dengan proses belajar sebelum atau sesudah proses pembelajaran dengan menyediakan waktu untuk evaluasi atau waktu lain untuk evaluasi. Bagaimana evaluasi dilakukan? Hal ini erat kaitannya dengan tujuan evaluasi, yaitu apakah akan digunakan sebagai berikut, umpan balik kepada guru dalam proses pembelajaran (evaluasi pembelajaran), umpan balik terhadap proses belajar siswa (evaluasi sebagai pembelajaran) atau pengetahuan tentang pencapaian hasil belajar (evaluation of learning). Berikut ini adalah contoh spreadsheet jadwal evaluasi satu semester atau satu semester tahun ajaran.

## **B. Pengembangan Instrumen Penilaian**

Alat penilaian yang digunakan pendidik dapat berupa tes, observasi, tugas individu atau kelompok, dan bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik kemampuan dan tingkat perkembangan siswa. Untuk mendapatkan alat evaluasi yang valid perlu memperhatikan langkah-langkah dan prosedur dalam mengembangkan alat evaluasi. Dalam pengembangan alat evaluasi yang terdiri dari: (1) Keputusan tujuan evaluasi, (2) Pembuatan grid, (3) Pembuatan alat evaluasi, (4) Verifikasi peralatan.

### **1. Penetapan tujuan evaluasi**

Langkah pertama dalam mengembangkan alat evaluasi adalah identifikasi sasaran. Tujuan ini

ditetapkan pada tahap perencanaan sebagai berikut, ketika mengembangkan instrumen, pendidik hanya mengambil perspektif yang berbeda. Tujuan evaluasi. Hal ini direncanakan dan dapat dikembangkan lebih lanjut karena pendidik mengembangkan alat untuk lebih fokus pada kompilasi alat untuk setiap kompetensi basis.

Tujuan evaluasi dan perencanaan harus mencakup aspek apa saja yang dievaluasi (sikap, pengetahuan, keterampilan) dan bagaimana evaluasi itu dilakukan. Tujuan penilaian juga harus mempertimbangkan bentuk penilaian yang dilakukan (formatif, diagnostik, atau umum). Penilaian formatif dilakukan untuk mengetahui efektivitas guru informasi tentang kemampuan siswa selama proses pembelajaran (untuk pembelajaran/ evaluasi sebagai pembelajaran).

Evaluasi diagnostik dilakukan untuk deteksi kesalahpahaman antar siswa, biasanya dilakukan sebelum proses pembelajaran mulai membantu pendidik merencanakan proses pembelajaran yang perlu mereka capai. Penilaian total dilakukan pada akhir pelajaran dan digunakan untuk mengukur nilai siswa.

## **2. Penyusunan kisi-kisi instrumen penilaian**

Grid adalah matriks yang memuat spesifikasi tes/ perangkat yang harus dikelola (meliputi KIKD, kelas, materi, indikator soal, jumlah soal, formulir tes). Anda perlu memperhatikan indikator kinerja saat membuat kisi ini evaluasi kinerja yang merupakan karakteristik

untuk memperoleh keterampilan dasar. Berdasarkan metrik menentukan format alat evaluasi yang Anda tentukan. jaringan berfungsi calcisan belajar pengujian kinerja. Arbitrase tes kinerja pembelajaran dan evaluasi kualifikasi harus memenuhi beberapa persyaratan sebagai berikut:

1. Mewakili isi kurikulum/kemampuan yang akan diuji;
2. Komponen jelas dan mudah dipahami (komponen identitas dan komponen) matriks;
3. Dilakukan untuk mendukung indikator dan bentuk bentuk masalah. Indikator pertanyaan dalam tugas harus sesuai.

Lihat indikator untuk mencapai kemampuan bingkai evaluasi. Masing-masing kemampuan kemampuan dapat dituangkan terhadap berbagai indikator pertanyaan. Langkah-langkah yang dapat dibuat dalam produksi institusi:

1. Tetapkan target penilaian termasuk topik untuk melakukan ini diuji, kelas, semester dan format penilaian;
2. Tulis keterampilan dasar;
3. Tulis bahan peringkat;
4. Buat indikator perangkat evaluasi yang merupakan penjelasan tentang peralatan yang perlu dibuat;

5. Tetapkan pertanyaan pertanyaan jika pertanyaan perangkat lebih dari hanya satu pertanyaan yang dapat dihapus jika hanya satu pertanyaan.

Proses pengembangan peralatan evaluasi tanggung jawab, rincian spesies tes pengaturan tidak ditekankan karena hanya selaras pada proses pendidik Pelatihan Penanaman dan Instalasi Fokus pada attitudescap ini tertanam dalam siswa dan mengiklankan masyarakat karena siswa menunjukkan perilaku sesuai dengan sikap saya ingin mengembangkannya.

Format posisi di atas adalah contoh dari melakukan peringkat rata-rata. Semester yang ditangguhkan atau menengah ditulis. Ini bukan format baku, pendidik dapat mengembangkan format Ceko yang cocok konteks sekolah Untuk instrumen penilaian keterampilan dan instrumen lainnya (misalnya observasi, lisan, tanya jawab) dapat membuat kisi kisi yang lebih sederhana.

### 3. Penyusunan Instrumen Penilaian

Penyusunan instrumen dilakukan setelah kisisi dibuat. Pada kegiatan ini dilakukan perumusan butirbutir instrumen penilaian berdasarkan kisisi penilaian. Jika instrumen penilaian berupa tes, maka pada tahap ini pendidik perlu menulis butirbutir soalnya berdasarkan indikatorsoalyangtelahdituliskan pada kisisi. Indikator Jeden Fürfürfürzeige Kann di Ubereinstimmung MIT Den Anferderungen des Indiketator Gegossen Werden Yareare

PunkTe. Die Frage der Beschreibung muss ausgerüstet sein  
ornamen mit den bewertungsrichtlinien (rougric).

Untuk partikel item untuk pertanyaan diagnostik, masalahnya harus menjelaskan kesalahan konseptual seringkali antara hasil analisis hasil. Ini dapat digunakan sebagai umpan balik untuk meningkatkan proses pembelajaran (asesment untuk belajar) atau refleksi (evaluasi sebagai pembelajaran) untuk siswa. Jika perangkat evaluasi adalah format penugasan (praktik kinerja / produk, proyek, atau portofolio), maka pendidik perlu membuat tagastager pada tahap ini harus dilakukan oleh seorang siswa dan merupakan evaluasi rubrick. Roda evaluasi ini dapat digunakan sebagai referensi oleh pendidik untuk melihat hasil kinerja siswa. Anda dapat memberikan rubrik penilaian ini siswa mengevaluasi diri dengan melihat hasil kinerjanya dan berharap dapat meningkatkan kinerjanya evaluasi daripada belajar.

Penilaian pendidik sesuai dengan kebutuhan saat ini silabus 2013 ini mencakup aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pendidik perlu menggunakan metodologi yang berbeda dan metode evaluasi yang berbeda untuk mencapai kemampuan kurikulum yang diharapkan. Ini terintegrasi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik pengalaman belajar pembelajar. Oleh karena itu, pendidik pengetahuan dan keterampilan berbagai metode dan metode evaluasi.

### **C. Pembuatan Sarana Evaluasi Kemampuan**

Penilaian kompetensi adalah penilaian yang menuntut siswa untuk mendemonstrasikan dan menerapkan pengetahuannya dalam berbagai disiplin ilmu. Jenis konteks sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan. Ulasan ini akan ditambahkan ke dilakukan untuk menilai pencapaian kemampuan yang dibutuhkan peserta siswa menunjukkan bahwa kinerja mereka (penilaian pembelajaran) juga sangat baik digunakan untuk mengkonfirmasi pengembangan keterampilan mereka berdasarkan umpan balik.

Umpan balik dari hasil evaluasi guru (evaluasi untuk/ sebagai pembelajaran). Penilaian kompetensi dapat dilakukan melalui penilaian langsung, penilaian produk, penilaian proyek, dan penilaian portofolio.

#### **a. Evaluasi praktis**

Apa itu evaluasi praktis (evaluasi kinerja) siswa menunjukkan dan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang berbeda tergantung pada kriteria yang diperlukan. Fungsi dasarnya adalah peserta dituntut untuk menunjukkan kemampuannya dalam menciptakan produk dan terlibat dalam aktivitas (aksi). Dalam hal ini, tindakan/ penampilan lebih penting lebih banyak menggunakan produk dan keterampilan motorik siswa. Ada beberapa hal yang perlu diingat ketika melakukan pekerjaan yang sebenarnya.

Materi praktis perlu digeneralisasi untuk tugas-tugas lain, yang umum untuk bertemu dalam kehidupan sehari-hari dan mengukur berbagai kemampuan, materi praktikum sesuai topik, sehingga dapat diimplementasikan dapat dievaluasi secara akurat dan andal, dan evaluasi harus adil semua peserta tes. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat membuat soal latihan:

1. Buat rincian tugas yang diberikan kepada siswa sesuai dengan indeks kinerja grid.
2. Mengidentifikasi langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas yang sebenarnya. (3) Membuat rubrik/panduan evaluasi untuk tugas praktek
3. Tentukan kriteria terukur di bagian
4. Menentukan kisaran poin rubrik (tingkat prestasi)
5. Pastikan tidak terlalu banyak standar kemampuan yang diukur dengan rubrik.
6. Tentukan pencapaian kinerja untuk setiap kriteria evaluasi

b. Ulasan produk

Evaluasi produk atau hasil karya (product evaluation) adalah evaluasi terhadap kemampuan dan kualitas produk siswa dalam pembuatan suatu produk objek tertentu. Hasil pekerjaan yang dijelaskan di sini adalah karya siswa yang menggunakan kemampuan

atletik seperti aransemen musik, koreografi, melukis, menyulam, dan komposisi, termasuk karya (produk). Evaluasi ini berfokus pada produk atau hasil akhir siswa. Tingkat evaluasi produk yang dapat dievaluasi (kriteria evaluasi):

1. Tahap persiapan melibatkan penilaian kemampuan siswa untuk merencanakan, meneliti dan menghasilkan ide dan desain produk.
2. Fase manufaktur (produk) melibatkan penilaian kemampuan siswa untuk memilih dan menerapkan bahan, alat, dan teknik.
3. Tahap evaluasi meliputi evaluasi kemampuan siswa.

Buatlah produk yang Anda harapkan. Standar untuk menentukan hasil pekerjaan adalah kualitas bahan mewakili penggunaan, relevansi, dan kapasitas terukur, kualitas hasil objektivitas disertasi, ruang lingkup, dan karya. Instrumen berukuran sedang yang bisa melakukan itu





## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid : 2013, , Perencanaan Pembelajaran,  
(Bandung: Remaja Rosdakarya
- Alan Januszowski: 2001. *Educatioonal Technology De  
Development of Concept, Librarian unlimited Inc.*
- Alim Sumarno: 2012. *Penelitian Kausalitas Komparatif.*  
Surabaya: elearningunesa.
- Arif Sukadi Sadiman : 2014 , *Media pendidikan: pengertian,  
pengembangan dan pemanfaatannya*, Jakarta: PT.  
Mediyatama Sarana Perkasa.
- Azhar Arsyad: 2013, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT.  
RajaGrafindo Persada.
- Arief Sadiman dkk: 2012, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT.  
RajaGrafindo Persada.
- Munir: 2015, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*,  
Bandung, Alfabeta
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai : 2001, *Media Pemelajaran*,  
Bandung, Sinar Baru Algesindo.

Rubhan Masykur dkk : 2017, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2, 2017 Hal. 179

I Nyoman Mardika: 2013, *Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD*, Jurnal yang Dipublikasikan.

Rusman dkk : 2013, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Warsita Bambang: 2008 *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya* , Jakarta: Rineka Cipta. (AECT)

Wina Sanjaya: 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia

Hamdayama, Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Hasanah, Zuriatun. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. Jombang. Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan, vol.1 no. 1, (1-13). <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna>

Isroji. 2013. *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta

- Mudlofir, Ali. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Shoimin, Aris. 2017. *Enam Puluh Delapan (68) Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktek*. Bandung: Nusa Media
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Punaji Setyosari. (2020). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Komalasari, K., & Saripudin, D. (2016). *Culture-based contextual social studies learning for development of social and cultural values of junior high school students*. *Social Sciences (Pakistan)*, 11 (23), 5726–5731.
- Ramdani Erni. 2018. *Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter*. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial* 10 (1) (2018). ISSN 2407-7429.
- Suhartoyo Eko, Dkk. 2020. *Pembelajaran Kontekstual Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar*. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat*. Vol 1, No. 3, Juli 2020.

Sukidjo, Muhson, A., & Sholeh, M. 2013. Pengembangan Character Building dengan *Contextual Teaching and Learning* dalam Pembelajaran Perpajakan di Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Developing Character Building by *Contextual Teaching and Learning in Taxatio*. Jurnal Pendidikan. 22 (1).

## TENTANG PENULIS



**Dr. Sri Ilham Nasution, S. Sos., M. Pd.**

Dosen tetap di (UIN) Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Riwayat Pendidikan formal mulai dari SD di Padang tahun 1983, SMPN 7 Padang tahun 1986, SMAN 7 Padang tahun 1989, Sarjana Sekolah Tinggi Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Jurusan Kesejahteraan sosial tahun 1994. Magister Pendidikan Sosiologi Prodi Pendidikan IPS pada Program Pascasarjana UNP tahun 20002. Pada tahun 2017 meraih gelar Doktor di Program Pascasarjana Universita Negeri Padang (UNP).



**Kholilurrahim, S.Pd.I, S.Sy, M.Pd.**

Lahir di Sui Bakau Besar Darat (SBBD), Kecamatan Sui Pinyuh, Kabupaten Pontianak (KALBAR) pada Tanggal 22 October 1992, anak kedua dari empat bersaudara. Pasangan dari H ABDURROHMAN dan HJ SITI FATMAH. Jenjang Pendidikan yang di tempuh: Madrasah Ibtidaiyah (MI) Az-Zasul Muttaqin Ulu Sungai Sungai Pinyuh Pontianak, lulus pada tahun 2003, Madrasah Tsanawiyah (MTs) Darul Falah Wannajah Sui Bakau Besar Laut (SBBL), Pontianak lulus pada tahun 2007. Kemudian melanjutkan ke Pondok Pesantren dan meneruskan sekolah di Madrasah Aliyah Raudalatul Ulum Putra Program IPS Ganjaran Gondanglegi Malang dan lulus pada tahun 2010. IAI Al-Qolam Gondanglegi Malang, pada program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) tahun akademik 2010/2011. Pendidikan yang di tempuh berikutnya di Pascasarjana UNISMA Malang tahun akademik 2014-2015. Pengalaman Organisasi Kampus, pernah menjadi Humas di Organisasi PMII pada tahun 2011, pernah menjadi Sekretaris di Organisasi BEM pada Tahun 2012, pernah menjadi ketua di PMII tingkat Rayon Ulil Albab pada Tahun 2012, pernah menjadi Ketua III tingkat Humas di PMII tingkat pengurus komisariat pada tahun 2013 dan menjadi ketua tiga di tingkat PBH di PC PMII Malang sampai sekarang. Selanjutnya organisasi pesantren, pernah menjadi Ketua Keamanan di PONPES Al-Bukhori I Putra (PPRU V) pada tahun 2008, pernah

menjadi Bendahara PONPES Al-Bukhori I Putra (PPRU V) pada tahun 2009, Wakil Ketua PONPES Al-Bukhori I Putr (PPRU V) pada tahun 2011. Dan di angkat menjadi ketua PONPES Al-Bukhori I Putr (PPRU V). Adapun pengalaman kerja yang sudah di tepuh: Pada tahun 2017 Mengajar di Madrasah Aliyah Negri I Mempawah Timur, pada tahun 2018 Mengajar Madrasah Aliyah Al-Manshuri Sungai Bakau Besar Darat, dan pada tahn 2018 dan juga diteria menjadi Dosen di Sekolah Tinggi Agama Islam Mempawan sampai sekarang.





**DR. Tamsik Udin, M.Pd,** lahir di Banyumas Jawa Tengah tahun 1963, tepatnya di desa Sokaraja. Tamsik sebagai nama panggilan merupakan anak kelima dari lima bersaudara.

Ayah bernama Muhjidin dan ibu bernama Mustanginah. Pendidikan yang pernah diikuti adalah SDN Sokaraja lulus tahun 1976. SMPN I Sokaraja lulus tahun 1979. SPGN Cirebon lulus tahun 1982. Kemudian melanjutkan ke S1 IKIP Bandung Jurusan Filsafat dan Sosiologi Pendidikan lulus tahun 1987. Meneruskan ke S2 Prodi Pendidikan Umum dan Karakter lulus tahun 2007. Alkhamdulillah diberikan keempatan oleh Allah SWT untuk melanjutkan ke program doctor S3 masih pada Pro yang sama, yaitu Prodi Pendidikan Umum dan Karakter, dan alkhamdulillah lulus tahun 2012. Riwayat bekerja : sebagai penulis buku ajar di PT Epsilon Group Bandung tahun 1987 sd 1992, pernah menjadi Dosen di UPI Bandung, STAI Cirebon, Universitas Galuh Ciamis dan sejak tahun 1987 sd sekarang menjadi PNS Dosen di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Karya yang dihasilkan berupa Buku, Jurnal Internasional bereputasi Scoopus, Jurnal Sinta 2, dan Jurnal Nasional.



**Muhamad Yahya** adalah anak keempat dari empat orang bersaudara yang lahir di Suayan Tinggi Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat, bertepatan dengan tanggal 03 April 1984. Pendidikan yang ditempuh berawal dari SD Negeri 36 Suayan Tinggi (1990-1996), MTs-TI Candung (1996-2000), MAPK Koto Baru Padang Panjang (2000-2003), S1, S2 dan S3 UIN Imam Bonjol Padang (2003-2007, 2008-2011, 2015-2019). Penulis juga telah mengabdikan diri pada beberapa Sekolah dan Perguruan Tinggi yaitu SMP Adabiah Padang (2008-2011), SMA Muhammadiyah 3 Padang (2008-2009), IAIN Bukittinggi (2013-2015), IAIN Batusangkar (2013-sekarang) dan STAI Darul Qur'an Payakumbuh (2011 sampe sekarang sebagai Dosen Tetap). Penulis daapat dihubungi melalui email: [myahyaalazami@gmail.com](mailto:myahyaalazami@gmail.com) dengan alamat rumah: Bangkaweh Kenagarian Ladang Laweh Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam Sumatera Barat.



**Titik Wahyuni, S.Pd.I** lahir pada Tahun 1990 di sebuah desa kecil di kabupaten Lampung Tengah, Tepatnya di desa Mekar Harjo, Kecamatan Selagai Lingga Kabupaten Lampung Tengah, Lampung. Merupakan anak dari Bapak

Mulyono dan Ibu Wasilah, Titik Wahyuni, merupakan istri dari Machfudz Fauzi, M.Sos. serta merupakan ibu dari Aqil Muzakki Mufid dan Mafaza Nihayatul Mufidah. Titik wahyuni Menempuh pendidikan dasar di SD Muhamaddiyah Mekar Harjo, Melanjutkan ke jenjang berikutnya di MTs Ma'arif 18 Nyukang Harjo Setelah menyelesaikan Jenjang Tsanawiyah penulis melanjutkan jenjang berikutnya di SMK Ma'arif 1 Kali Rejo Kabupaten Lampung Tengah serta menuntut ilmu di Pondok Pesantren Al Ihya kalirejo yang lokasinya tidak jauh dari tempat saya bersekolah. Kemudian Titik wahyuni melanjutkan ke perguruan tinggi negeri yakni IAIN Raden Intan Lampung yang mereupakan cikal bakal UIN Raden Intan Lampung dengan Jurusan Pendidikan Agama Islam difakultas Tarbiyah dan keguruan. Titik Wahyuni Merupakan pendiri Taman Pendidikan Al Qur'an (TPA) Safinatul Mufid tepatnya di Desa Karang Anyar Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan, pernah mengajar di MTs Bahrul Ulum Mambaiyyah dan SMK Ibnu Batuta Natar, Lampung Selatan. ***Design Pembelajaran Aktif*** ini merupakan buku pertama saya dan semoga bisa bermanfaat untuk siswa maupun kalangan umum.



**Lily Hidayani, S.Ag.,M.Ag.** Lahir di kota Padang ibukota Sumatera Barat, adalah alumni Sekolah di madrasah Tsanawiyah (MTSN) tahun 1992 dan madrasah Aliyah Negeri MAN (1995) di kota Padang dan merupakan alumni IAIN Imam Bonjol Padang yang sekarang berganti nama menjadi UIN Padang pada Fakultas Syari'ah jurusan Ahwal syakhsiyah (1999) dan konsentrasi Syari'ah pada Pascasarjana IAIN imam Bonjol (2004) menjadi dosen sejak tahun 2001 dan mengajar pada beberapa perguruan tinggi di Jakarta dan kota Padang, menikah dengan Anggota TNI AU, sehingga sering berpindah domisili dan mengajar sebagai dosen luar biasa dan dosen tetap di Sttind Padang.



**Putri Athirah Azis, S.Pd, M.Pd.** Penulis lahir di Ujung Pandang tanggal 17 Februari 1990. Pendidikan Dasar Sampai Sekolah Lanjutan di Makassar. Lulus S1 di Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Negeri

Makassar (UNM) tahun 2011 dan lulus S2 di Program PascaSarjana Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Negeri Makassar (UNM) tahun 2014. Tahun 2014 meniti karir sebagai dosen luar biasa di Universitas Sulawesi Barat dan tahun 2015 sampai sekarang mengabdikan sebagai Dosen Jurusan Pendidikan Biologi di STKIP Pembangunan Indonesia dengan jabatan fungsional Lektor. Jabatan struktural yang dijalankan saat ini adalah sebagai staf (laboran) Laboratorium Biologi di STKIP Pembangunan Indonesia.

Penulis memiliki kepakaran dibidang Pendidikan Biologi dan untuk mewujudkan karir sebagai dosen profesional, penulis pun aktif sebagai peneliti dibidang kepakarannya tersebut. Buku yang telah dibuat yaitu Anatomi Tubuh Manusia, Penuntun Praktikum Struktur Hewan, Modul Media Pembelajaran Biologi. Sebagai peneliti pada tahun 2017 dan tahun 2019 mendapat kepercayaan hibah Penelitian Dosen Pemula (PDP) dari Kementerian Ristek Dikti.

Email Penulis: [putriathirah1234@gmail.com](mailto:putriathirah1234@gmail.com)



**Miftahul Djanah**, dilahirkan di Mojokerto, 6 September 1966. Lulus S1 pada program studi Bimbingan dan Konseling di Universitas Darul ‘Ulum Jombang. Lulus S2 pada program studi Magister Pendidikan Islam di Universitas

Darul ‘Ulum Jombang. Pernah sebagai peserta Pelatihan Manajemen Perguruan Tinggi, Meniti karir sebagai dosen di Universitas Darul ‘Ulum Jombang sejak tahun 2014 sampai sekarang. Mengampu mata kuliah Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling, Bimbingan Konseling Karir, Pengantar Konseling dan Teknologi Informasi Dalam Bimbingan Konseling. Aktif sebagai penulis dan editor jurnal di lingkungan Universitas Darul ‘Ulum. Aktif menulis buku. Saat ini menjabat sebagai Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Darul ‘Ulum Jombang.



**Susruhiyatun Hayati, S.Pd M.Ed** lahir pada tahun 1997 di salah satu daerah yang ada di Lombok Timur, tepatnya di desa Montong Ba'an Kecamatan Sikur, Kabupaten Lombok Timur Provinsi Nusa Tenggara Barat. Susruhiyatun

Hayati merupakan anak dari H.Saparudin dan Siti Aisah. Sus adalah nama panggilan akrab dari Susruhiyatun Hayati. Sus menempuh pendidikan dasar di SDN 8 Montong Ba'an dilanjutkan ke sekolah menengah pertama di SMPN 1 Sikur dan selanjutnya melanjutkan ke sekolah menengah atas di SMKN 2 Selong. Setelah itu Sus melanjutkan study ke jenjang perguruan tinggi yang ada di Lombok yaitu Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Mataram yang sekarang ini sudah berganti nama menjadi Universitas Pendidikan Mandalika (UNDIKMA). Semasa kuliah Sus menjadi coordinator asisten laboratorium kimia dan menjadi ketua tingkat selama 8 semester. Sus juga pernah mengikuti olimpiade MIPA yang diselenggarakan di Bali mewakili kampus, selain itu Sus juga aktif mengikuti kegiatan-kegiatan atau organisasi yang berada di dalam kampus maupun di luar kampus. Sus juga berhasil lolos dalam program kreativitas mahasiswa (PKM) dan mendapatkan pendanaan penuh dari DIKTI Setelah selesai dari Undikma, Sus melanjutkan pendidikan magister di Universitas Luar Negeri tepatnya di University Technology MARA yang berada di Malaysia. Sus juga aktif dalam menulis jurnal sehingga ada

beberapa jurnal yang berhasil di publikasikan. Karena kegemarannya dalam membaca dan menulis menggerakkan hatinya untuk membuat sebuah buku yang InsyaAllah dapat bermanfaat untuk adek-adek mahasiswa dan umum.