

**PERENCANAAN PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Berbasis IT**



Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
Pasal 1:

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang undangan.

Pasal 9:

2. Pencipta atau Pengarang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan a. Penerbitan Ciptaan; b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya; c. Penerjemahan Ciptaan; d. Pengadaptasian, pengaransemen, atau pentransformasian Ciptaan; e. Pendistribusian Ciptaan atau salinan; f. Pertunjukan Ciptaan; g. Pengumuman Ciptaan; h. Komunikasi Ciptaan; dan i. Penyewaan Ciptaan.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Abdul Azis

PERENCANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM Berbasis IT



PERENCANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS IT

Penulis:

Abdul Azis

Editor:

Andriyanto, S.S., M.Pd.

Layout (Tim Lakeisha)

Cover (Tim Lakeisha)

Cetak November 2021

15.5 cm × 23 cm, 167 Halaman

Penerbit:

LP2M IAIN Palangka Raya Press

ISBN: ISBN 978-623-6152-48-5

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang.
Dilarang mengutip dan/atau memperbanyak tanpa izin tertulis
dari Penerbit sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apa pun.

ISBN 978-623-6152-48-5





KATA PENGANTAR

(Dekan FTIK IAIN Palangka Raya)

Puji dan syukur alhamdulillah, salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya yakni Bapak Abdul Azis, M.Pd. dapat menghasilkan karya ilmiah berupa buku ajar dengan judul “Perencanaan Pembelajaran PAI Berbasis IT.”

Sebagaimana diamanatkan UU Nomor: 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dosen dinyatakan sebagai pendidik profesional dan ilmunan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, maka hadirnya buku ini merupakan salah satu bentuk upaya untuk memenuhi amanat UU tersebut. Sesuai dengan perkembangan zaman bahwa pembelajaran saat ini harus didesain dalam bentuk pembelajaran yang inovatif, kreatif, komunikatif, interaktif, dan menyenangkan yang menumbuhkan semangat menggali dan menemukan gagasan-gagasan baru bagi mahasiswa maupun pemerhati pendidikan dalam mengkaji dan mengembangkan keilmuan. Oleh karena itu, sudah seharusnya dosen dapat memacu kreasi-kreasi dan karya ilmiahnya terutama yang berkenaan langsung dengan pembelajaran.

Sebagai Dekan FTIK IAIN Palangka Raya saya mengucapkan selamat dan sukses kepada penulis sekaligus terima kasih untuk kontribusinya dalam pengembangan pendidikan dan wawasan keilmuan, semoga menjadi amal saleh yang mengalir

kebaikannya sepanjang masa dan dapat mendorong para dosen lain untuk semangat menulis karya-karya terbaik mereka.

Palangka Raya, November 2021
Dekan FTIK,

Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd.
NIP. 19671003 199303 2 001



PRAKATA

Alhamdulillah puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya serta dengan menghaturkan shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, sehingga buku ajar “Perencanaan Pembelajaran PAI Berbasis IT” ini dapat kami selesaikan dengan baik.

Kehadiran buku ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan bacaan baik bagi mahasiswa maupun dosen yang memiliki konsentrasi dalam bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Buku ini hadir sebagai salah satu bahan ajar bagi mahasiswa yang memprogramkan mata kuliah Perencanaan Pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, FTIK IAIN Palangka Raya.

Akhirnya, kami mengucapkan terima kasih atas segala kontribusi dari berbagai pihak yang telah membantu hingga selesainya buku ini, dan semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Palangka Raya, Desember 2021

Penulis



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR (Dekan FTIK IAIN Palangka Raya)	v
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDEKATAN SISTEM DALAM	
PEMBELAJARAN	1
A. Konsep Dasar Sistem Pembelajaran	1
B. Pendekatan Sistem Pembelajaran	4
C. Manfaat Pendekatan Sistem dalam Pembelajaran	6
D. Komponen Sistem Pembelajaran	7
E. Kriteria dan Variabel yang dapat Mempengaruhi Sistem Pembelajaran.....	11
F. Variabel yang Berpengaruh Terhadap Keberhasilan Sistem Pembelajaran.....	12
G. Strategi Merancang Sistem Pembelajaran	15
BAB II PEMBELAJARAN BERBASIS ICT	17
A. Pengertian ICT (<i>Information and Communication Technology</i>).....	17
B. Manfaat, Fungsi dan Peran ICT dalam Pembelajaran	19
C. Jenis-jenis ICT dalam Pembelajaran.....	25
D. Beberapa Kelebihan dan Kekurangan.....	25

BAB III HAKIKAT PERENCANAAN PEMBELAJARAN ...27

A. Pengertian Perencanaan Pembelajaran 27
B. Peranan Perencanaan Pembelajaran..... 28
C. Pentingnya Perencanaan Pembelajaran..... 29
D. Manfaat Perencanaan Pembelajaran 30

BAB IV MENGEMBANGKAN INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN 32

A. Pengertian Indikator 32
B. Fungsi Indikator 34
C. Mengembangkan Indikator 35
D. Tujuan Pembelajaran 39

BAB V MENGEMBANGKAN MATERI PEMBELAJARAN 45

A. Hakikat Materi Pembelajaran 45
B. Kriteria Pemilihan Materi Pelajaran 48
C. Sumber Materi Pembelajaran..... 50
D. Pengemasan Materi Pembelajaran 53

BAB VI PENGEMBANGAN PENGALAMAN BELAJAR 57

A. Hakikat Pengalaman Belajar 57
B. Pertimbangan dalam Menentukan Pengalaman Belajar 61
C. Tahapan Pengalaman Belajar 66
D. Pentingnya Pengalaman Belajar 68

BAB VII PENGEMBANGAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR..... 74

A. Media Pembelajaran..... 74
B. Sumber Belajar..... 90
C. Pemanfaatan Media Berbasis IT sebagai Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam 98

D. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis <i>Information and Technology</i> (IT).....	101
--	-----

BAB VIII PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI..... 112

A. Pengertian Evaluasi.....	112
B. Tujuan, Fungsi dan Kegunaan Evaluasi.....	113
C. Macam-Macam Alat Evaluasi.....	115
D. Pengembangan Alat Evaluasi PAI Berbasis IT	124

BAB IX MENYUSUN PERENCANAAN

PEMBELAJARAN 134

A. Analisis Alokasi Waktu	134
B. Program Tahunan.....	137
C. Program Semester	141
D. Silabus.....	143
E. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	152

DAFTAR PUSTAKA 160

BIODATA PENULIS..... 166



BAB I

PENDEKATAN SISTEM DALAM PEMBELAJARAN



Setelah mempelajari materi tentang Pendekatan Sistem dalam Pembelajaran ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep dasar sistem pembelajaran.
2. Menyebutkan manfaat pendekatan sistem dalam pembelajaran.
3. Menjelaskan kriteria dan variabel yang dapat mempengaruhi sistem pembelajaran.

A. Konsep Dasar Sistem Pembelajaran

Berbicara tentang sistem, sistem bukanlah "cara" atau "metode" seperti yang banyak dikatakan orang. Cara atau metode hanyalah bagian kecil dari suatu sistem. Sistem memiliki pengertian yang lebih luas. Misalnya pada manusia, yang terdiri dari kepala, tubuh, kaki dan tangan. Pada bagian kepala juga masih ada banyak komponen lainnya seperti rambut, alis, mata, bulu mata, telinga, bibir, mulut, lidah dan lain sebagainya. Disebut sebagai suatu sistem karena contoh-contoh tersebut memiliki komponen-komponen tertentu yang berfungsi untuk mencapai tujuan tertentu pula. Misalnya manusia, manusia sebagai suatu sistem, karena manusia memiliki komponen-komponen tertentu yang satu sama lain berkaitan. Dalam tubuh manusia, ada komponen mata, hidung, mulut, tangan, kaki dan lain sebagainya. Setiap komponen tersebut memiliki fungsi yang pasti. Hidung berfungsi untuk mencium, telinga berfungsi untuk mendengar, mata berfungsi

untuk melihat, dan lain sebagainya. Setiap komponen dalam tubuh manusia itu saling berhubungan satu sama lain.

Lantas, apa sesungguhnya yang dimaksudkan dengan sistem? Sanjaya (2015:2), dalam hal ini menjelaskan bahwa, sistem dapat diartikan sebagai suatu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu. Dari konsep tersebut, ada tiga ciri utama suatu sistem, yaitu; *Pertama*, suatu sistem memiliki tujuan tertentu. *Kedua*, untuk mencapai tujuan sebuah sistem memiliki fungsi-fungsi tertentu. *Ketiga*, untuk menggerakkan fungsi, suatu sistem harus ditunjang oleh berbagai komponen.

Sedangkan Hamalik (2010:1), dalam hal ini menyampaikan bahwa sistem adalah suatu konsep yang abstrak. Definisi tradisional menyatakan bahwa sistem adalah seperangkat komponen atau unsur-unsur yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Rumusan itu sangat sulit dipahami. Dalam artian yang luas, suatu sistem muncul karena seseorang telah mendefinisikannya demikian. Kesimpulan umum itu dapat dinyatakan sebagai berikut. Misalnya sepeda adalah suatu sistem, yang meliputi komponen-komponen seperti roda, pedal, kemudi, dan sebagainya. Akan tetapi dalam artian yang luas, sepeda adalah suatu subsistem/komponen dalam sistem transport, di samping alat-alat transport lainnya. Jadi, suatu sistem dapat saja menjadi suatu sistem yang lebih kompleks. Itu berarti adanya suatu sistem karena kita mempertimbangkannya sebagai sistem. Itu sebabnya, suatu sistem pada hakikatnya adalah *system of interest*.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat dipahami bahwa pada prinsipnya sistem merupakan sesuatu yang terdiri dari komponen-komponen atau unsur-unsur yang saling berkaitan dan saling mendukung, yang mana kalau komponen-komponen tersebut ada yang hilang atau kurang

berfungsi maka sistem akan berjalan atau berwujud kurang baik. Oleh karenanya suatu sistem yang baik terdiri atau didukung oleh komponen-komponen atau unsur-unsur yang baik pula, dan sebaliknya sistem yang kurang baik bisa jadi karena komponen-komponennya kurang baik.

Selanjutnya "pembelajaran", dalam Kamus Bahasa Indonesia, sebagaimana yang dikutip Thobroni dan Mustofa (2011: 18), mendefinisikan kata *pembelajaran* berasal dari kata "ajar" yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut. *Pembelajaran* berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksud adalah siswa atau disebut juga pembelajar yang menjadi pusat kegiatan belajar. Siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan masalah.

Pembelajaran juga memiliki arti, yaitu usaha sadar terencana oleh pendidik agar peserta didik mencapai tujuan pendidikan (Prayitno, 2009: 50). Dalam UU Sisdiknas 2003, dijelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Bagi Herafa (2008: 24-28), pembelajaran berbeda dengan pelatihan juga berbeda dengan pengajaran. Pelatihan bertanggung jawab untuk membuat seseorang "siap pakai", siap memangku jabatan menjadi manajer, karena mahir memamanajemeni benda-benda, atau singkatnya pelatihan berurusan dengan praktik, dengan *belajar melakukan (learning how to do)*. Adapun pembelajaran bertanggung jawab untuk *belajar menjadi (learning how to be)*. Dengan demikian, pembelajaran bertanggung jawab untuk "melahirkan"

pemimpin sejati, manusia-manusia yang *siap menjadi* dirinya sendiri, juga siap belajar karena telah melewati proses belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*), juga sudah belajar bagaimana berurusan dengan orang-orang, menjalin hubungan antar subjek (*learning how to live together*). Budi pekerti dan pembentukan karakter yang memiliki sifat-sifat seperti integritas, kerendahan hati, tenggang rasa, menahan diri, kesetiaan, keadilan, kesabaran, kesederhanaan, dan sebagainya, tidak dapat dan tidak mungkin dilakukan lewat pengajaran. Pengajaran itu menyangkut soal teori, sementara pembelajaran itu menyangkut soal potensi. Pengajaran itu soal *belajar tentang*, sementara pembelajaran soal *belajar menjadi*.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa pembelajaran sifatnya lebih luas, karena tidak hanya menyangkut soal *transfer of knowledge* (seperti yang menjadi ciri khas pengajaran), tetapi juga di dalamnya menyangkut pembinaan budi pekerti, mental dan karakter peserta didik. Konsep pembelajaran merupakan inti pada lapis pengalaman belajar, yaitu tempat peserta didik membangun diri sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya melalui interaksi dengan lingkungannya.

B. Pendekatan Sistem Pembelajaran

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menentukan kualitas proses pendidikan adalah pendekatan sistem. Melalui pendekatan sistem kita dapat melihat berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu proses. Menurut Hamalik (2010: 9), pendekatan sistem mengandung dua aspek, yakni aspek filosofis dan aspek proses. Aspek filosofis adalah pandangan hidup yang mendasari sikap perancang sistem yang terarah pada kenyataan. Aspek proses adalah suatu proses dan suatu perangkat alat konseptual. Gagasan inti sistem filosofis ialah bahwa suatu sistem

merupakan kumpulan dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain. Pendekatan sistem merupakan suatu alat atau teknik, berbentuk kemampuan dalam merumuskan tujuan-tujuan secara operasional, mengembangkan deskripsi tugas-tugas secara lengkap dan akurat, dan melaksanakan analisis tugas-tugas.

Ada dua ciri pendekatan sistem pembelajaran, yaitu; (1) pendekatan sistem merupakan suatu pendekatan tertentu yang mengarah ke proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar adalah suatu penataan yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi satu sama lain untuk memberi kemudahan bagi siswa belajar. (2) Penggunaan metodologi khusus untuk mendesain sistem pembelajaran. Metodologi khusus itu terdiri atas prosedur sistemik perencanaan, perancangan, pelaksanaan, dan penilaian keseluruhan proses belajar mengajar. Kegiatan tersebut diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan khusus dan didasarkan pada penelitian dalam belajar dan komunikasi. Penerapan metodologi tersebut akan menghasilkan suatu sistem belajar yang memanfaatkan sumber manusiawi dan nonmanusiawi secara efisien dan efektif. Dengan demikian, pendekatan sistem merupakan suatu panduan dalam rangka perencanaan dan penyelenggaraan pengajaran (Hamalik, 2010: 10).

Sistem pembelajaran adalah suatu kombinasi terorganisasi yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan (Sanjaya, 2015: 6). Unsur manusiawi dalam sistem pembelajaran terdiri atas siswa, guru, serta orang-orang yang mendukung terhadap keberhasilan proses pembelajaran termasuk pustakawan. Material adalah berbagai bahan pelajaran yang dapat disajikan sebagai sumber belajar, misalnya buku-buku, film, slide suara, foto, CD, dan sebagainya. Fasilitas dan perlengkapan ialah segala sesuatu

yang dapat mendukung terhadap jalannya proses pembelajaran, misalnya, ruang kelas, penerangan, perlengkapan komputer, audio-visual, dan lain sebagainya. Prosedur adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran, misalnya strategi dan metode pembelajaran, jadwal pembelajaran, pelaksanaan evaluasi, dan lain sebagainya.

Sebagai suatu sistem, seluruh unsur yang membentuk sistem itu memiliki ciri saling kebergantungan yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan. Keberhasilan sistem pembelajaran adalah keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Yang harus mencapai tujuan adalah siswa sebagai subjek belajar. Oleh karenanya, tujuan utama sistem pembelajaran adalah keberhasilan siswa mencapai tujuan (Sanjaya, 2015: 7).

C. Manfaat Pendekatan Sistem dalam Pembelajaran

Ada beberapa manfaat dari pendekatan sistem dalam pembelajaran, sebagaimana yang disampaikan Sanjaya (2015: 7-8), yaitu; *Pertama*, melalui pendekatan sistem, arah dan tujuan pembelajaran dapat direncanakan dengan jelas. Perumusan tujuan merupakan salah satu karakteristik pendekatan sistem. Penentuan komponen-komponen pembelajaran pada dasarnya diarahkan untuk mencapai tujuan. Dengan demikian segala usaha baik guru maupun siswa diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Oleh sebab itu, melalui pendekatan sistem setiap guru dapat lebih memahami tujuan dan arah pembelajaran, sehingga melalui tujuan yang jelas, bukan saja dapat menentukan langkah-langkah pembelajaran dan pengembangan komponen lainnya, akan tetapi juga dapat dijadikan kriteria efektivitas proses pembelajaran. Dapat kita bayangkan apa yang akan terjadi, manakala dalam suatu proses pembelajaran tanpa adanya tujuan yang jelas. Tentu proses pembelajaran tidak akan

menjadi fokus, dalam arti pembelajaran akan menjadi tidak bermakna serta sulit menentukan efektivitas proses pembelajaran.

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

Ketiga, pendekatan sistem dapat merancang pembelajaran dengan mengoptimalkan segala potensi dan sumber daya yang tersedia. Sistem dirancang agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Dengan demikian berpikir sistemis adalah berpikir bagaimana agar tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh siswa. Demi ketercapaian tujuan pembelajaran dalam kerangka sistem itulah setiap guru berusaha memanfaatkan seluruh potensi yang relevan dan tersedia. *Keempat*, pendekatan sistem dapat memberikan umpan balik.

Melalui proses umpan balik dalam pendekatan sistem, dapat diketahui apakah tujuan itu telah berhasil dicapai atau belum. Hal ini sangat penting, sebab mencapai tujuan merupakan tujuan utama dalam berpikir sistemik. Misalnya, manakala berdasarkan umpan balik diketahui tujuan belum berhasil tercapai, komponen mana yang perlu diperbaiki, dan komponen mana yang perlu dipertahankan.

D. Komponen Sistem Pembelajaran

Sanjaya (2015: 9-13), menyebutkan bahwa komponen-komponen sistem pembelajaran, yaitu; siswa, tujuan, kondisi,

sumber-sumber belajar, dan hasil belajar. Berikut penjelasan masing-masing komponen tersebut:

1. Siswa

Proses pembelajaran pada bakiatnya diarahkan untuk membelajarkan siswa agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Peserta didik merupakan subjek dalam proses pembelajaran. Dikatakan sebagai subjek karena mereka berperan sebagai pelaku utama dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam UU Sisdiknas 2003 pasal 1, dijelaskan bahwa yang disebut peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

Djamarah (2010: 51), mendefinisikan peserta didik adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang menjalankan kegiatan pendidikan. Mereka adalah unsur manusiawi yang penting dalam kegiatan interaksi edukatif. Mereka dijadikan sebagai pokok persoalan dalam semua gerak kegiatan pendidikan dan pengajaran. Sedangkan menurut Yasin (2008: 95), mengacu pada konsep pendidikan sepanjang masa atau seumur hidup, maka dalam arti luas yang disebut dengan peserta didik adalah siapa saja yang berusaha untuk melibatkan diri sebagai peserta didik dalam kegiatan pendidikan, sehingga tumbuh dan berkembang potensinya, baik yang masih berstatus sebagai anak yang belum dewasa, maupun orang yang sudah dewasa. Kalau dalam konteks pendidikan formal, peserta didik adalah siapa saja sebagai anggota masyarakat bisa menjadi peserta didik, apabila mereka mengikuti proses pembelajaran pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu yang diselenggarakan oleh masyarakat maupun pemerintah.

2. Tujuan

Tujuan adalah komponen terpenting dalam pembelajaran setelah komponen siswa sebagai subjek belajar. Yasin (2008: 107), dengan mengutip pendapatnya Zakiah Darajat, menjelaskan bahwa istilah "tujuan" secara etimologi mengandung arti arah, maksud dan haluan. Secara terminologi, tujuan berarti sesuatu yang diharapkan tercapai setelah sebuah usaha atau kegiatan selesai. Kaitannya dengan pembelajaran, maka tujuan adalah harapan atau cita-cita ideal yang ingin dicapai dari sebuah proses pembelajaran. Subjek yang diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran adalah peserta didik sebagai subjek belajar.

Dalam proses pendidikan, tujuan memiliki fungsi yang penting. Hasan Langgulung menyebutkan: “tiga fungsi tujuan pendidikan, yaitu; *Pertama*, memberikan arah bagi proses pendidikan. *Kedua*, memberikan motivasi dalam aktivitas pendidikan, karena pada dasarnya tujuan pendidikan merupakan nilai-nilai yang ingin dicapai dan diinternalisasi pada peserta didik. *Ketiga*, tujuan pendidikan merupakan kriteria atau ukuran dalam evaluasi pendidikan.” (Yasin, 2008: 108).

Dalam konteks pendidikan, bagi Sanjaya (2015: 12), persoalan tujuan merupakan persoalan tentang visi dan misi suatu lembaga pendidikan itu sendiri. Artinya tujuan penyelenggaraan pendidikan diturunkan dari visi dan misi lembaga pendidikan itu sendiri. Tujuan-tujuan khusus yang dirumuskan harus berorientasi pada pencapaian tujuan umum tersebut. Tujuan-tujuan khusus yang direncanakan oleh guru meliputi; (1) Pengetahuan informasi, serta pemahaman sebagai bidang kognitif. (2) Sikap dan apresiasi sebagai tujuan bidang afektif. (3) Berbagai kemampuan sebagai bidang psikomotorik.

3. Kondisi

Kondisi adalah berbagai pengalaman belajar yang dirancang agar siswa dapat mencapai tujuan khusus seperti yang telah dirumuskan. Pengalaman belajar harus mendorong agar siswa aktif belajar baik secara fisik maupun nonfisik. Oleh sebab itu, tugas guru adalah memfasilitasi pada siswa agar mereka belajar sesuai dengan minat, motivasi, dan gayanya sendiri.

4. Sumber-Sumber Belajar

Sumber belajar berkaitan dengan segala sesuatu yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar. Di dalamnya meliputi lingkungan fisik seperti tempat belajar, bahan dan alat yang dapat digunakan, personal seperti guru, petugas perpustakaan dan ahli media, dan siapa saja yang berpengaruh baik langsung maupun tidak langsung untuk keberhasilan dalam pengalaman belajar.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran. Adapun menurut Yasin (2008: 53-54), komponen-komponen (dimensi-dimensi) sistem pendidikan Islam meliputi; Dimensi manusia sebagai subjek-obyek pendidikan Islam, dimensi pendidik, dimensi peserta didik, dimensi tujuan, dimensi materi pendidikan Islam, dan dimensi metodologi pendidikan Islam. Dimensi manusia sebagai subjek-objek pendidikan Islam maksudnya adalah agar manusia mengetahui dan memiliki pemahaman akan

eksistensi dirinya maka manusia perlu dididik sehingga berkembang sesuai dengan fitrahnya. Pendidikan bagi manusia adalah melibatkan semua unsur dalam kehidupannya, baik unsur dari dalam dirinya sendiri yang sudah membawa potensi juga melibatkan unsur lain di luar dirinya, yaitu lingkungan keluarga, masyarakat dan alam sekitarnya.

Dari beberapa pendapat di atas, Prayitno (2009: 312), dalam hal ini menyimpulkan bahwa komponen-komponen sistem pembelajaran, yaitu meliputi; peserta didik, pendidik, kewibawaan dan kewiyataan (pengajaran), tujuan, materi, metode, lingkungan, sarana dan prasarana, serta media dan evaluasi pembelajaran. Komponen-komponen tersebut satu sama lain saling berkaitan, saling mempengaruhi, dan saling menentukan dalam mencapai keberhasilan suatu pembelajaran.

E. Kriteria dan Variabel yang dapat Mempengaruhi Sistem Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek, yakni aspek produk dan aspek proses (Sanjaya, 2015: 13). Kedua sisi ini sama pentingnya, bagaikan dua buah sayap pada seekor burung. Seekor burung tidak mungkin dapat terbang hanya mengandalkan satu sayap. Burung akan dapat terbang sempurna manakala kedua sayapnya berfungsi secara sempurna. Demikian juga dengan pembelajaran, seharusnya keberhasilan suatu sistem pembelajaran ditentukan oleh sisi produk dan sisi proses. Keberhasilan pembelajaran yang hanya dilihat dari satu sisi saja tidak akan sempurna. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan siswa mengenai hasil yang diperoleh, yaitu menitikberatkan pada penguasaan materi pelajaran oleh siswa. Sedangkan keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi proses, yaitu

mengenai sikap mandiri yang kreatif siswa, berakhlak mulia, dan memiliki tanggung jawab. Oleh karenanya, kedua sisi tersebut perlu dilihat dalam menentukan hasil belajar siswa.

F. Variabel yang Berpengaruh Terhadap Keberhasilan Sistem Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2015: 15), variabel yang dapat mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran di antaranya adalah guru, faktor siswa, sarana dan prasarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan.

1. Faktor Guru

Keberhasilan suatu sistem pembelajaran, guru merupakan komponen yang menentukan. Hal ini disebabkan guru merupakan orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa. Dalam sistem pembelajaran, guru bisa berperan sebagai perencana (*planer*) atau desainer pembelajaran, sebagai implementator dan mungkin keduanya. Sebagai perencana dituntut untuk memahami secara benar kurikulum yang berlaku, karakteristik siswa, fasilitas dan sumber daya yang ada, sehingga semuanya dijadikan komponen-komponen dalam menyusun rencana dan desain pembelajaran (Sanjaya, 2015: 16).

Sebagai implementator, guru bukanlah hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Dengan demikian efektivitas pembelajaran terletak di pundak guru.

2. Faktor Siswa

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing

anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama itu, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri anak. Seperti halnya guru, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dilihat dari aspek siswa meliputi aspek latar belakang siswa (Sanjaya, 2015: 17). Aspek latar belakang meliputi jenis kelamin siswa, tempat kelahiran dan tempat tinggal siswa, tingkat sosial dan ekonomi siswa, dari keluarga yang bagaimana siswa berasal dan lain sebagainya.

Sedangkan dilihat dari sifat yang dimiliki siswa, meliputi kemampuan dasar, pengetahuan dan sikap. Sifat tersebut pada masing-masing siswa berbeda-beda. Secara kemampuan misalnya, ada siswa yang kemampuannya rendah ada juga yang tinggi. Perbedaan-perbedaan semacam itu menuntut perlakuan yang berbeda pula baik dalam penempatan atau pengelompokan siswa maupun dalam perlakuan guru dalam menyesuaikan gaya belajar. Semua itu akan mempengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas. Sebab, bagaimana pun faktor siswa dan guru merupakan faktor yang sangat menentukan dalam interaksi pembelajaran.

3. Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah, dan lain sebagainya. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil, dan lain sebagainya (Sanjaya, 2015: 18). Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam pembelajaran, sehingga sarana dan prasarana

merupakan salah satu komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

4. Faktor Lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu faktor organisasi kelas, dan faktor iklim sosial-psikologis. Faktor organisasi kelas yang di dalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang dapat mempengaruhi aspek pembelajaran. Organisasi kelas yang terlalu besar akan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena kelompok kelas yang terlalu besar berkecenderungan banyak anggota kelompok atau siswa tidak mau terlibat aktif dalam setiap aktivitas kelompok.

Faktor iklim sosial-psikologis maksudnya adalah keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. Iklim sosial ini dapat terjalin secara internal atau eksternal. Iklim sosial-psikologis secara internal adalah hubungan antar orang yang terlibat dalam lingkungan sekolah, misalnya iklim sosial antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru. Iklim sosial psikologis eksternal adalah keharmonisan hubungan antara pihak sekolah dengan dunia luar, misalnya hubungan sekolah dengan orang tua siswa, hubungan sekolah dengan lembaga-lembaga masyarakat, dan lain sebagainya (Sanjaya, 2015: 21). Sekolah yang memiliki hubungan yang baik secara internal dan eksternal, maka memungkinkan iklim belajar menjadi sejuk dan tenang sehingga akan berdampak pada motivasi belajar siswa.

Telah dipahami bagaimana kompleksnya proses belajar dan pembelajaran karena menyangkut berbagai faktor baik yang berasal dari guru, berasal dari siswa, serta berasal dari keduanya baik yang bersifat makro atau prinsip, maupun mikro atau operasional dan praktis. Oleh sebab itu, menurut

Gintings (2010: 5), sebelum guru menyelenggarakan kegiatan belajar dan pembelajaran, ada empat pertanyaan mendasar yang harus diajukan kepada dan dijawab oleh guru sendiri. Pertanyaan tersebut, yaitu; apa yang akan diajarkan? Siapa yang akan belajar? Dan bagaimana mereka belajar?

Setelah guru memperoleh jawaban atas pertanyaan tersebut selanjutnya berdasarkan jawaban itu, pertanyaan keempat, yaitu, bagaimana menyelenggarakan pembelajaran? Jawaban yang tepat atas pertanyaan tersebut ini akan membantu keberhasilan guru dalam menyelenggarakan belajar dan pembelajaran karena sesuai dengan tujuan yang termuat di dalam kurikulum dan sesuai dengan aspek-aspek kepribadian siswa (Gintings: 2010: 5). Dengan demikian dapat diharapkan akan terjadi kegiatan pembelajaran yang kondusif bagi pencapaian tujuan pembelajaran.

G. Strategi Merancang Sistem Pembelajaran

Strategi merancang sistem pembelajaran adalah suatu rencana untuk mengerjakan prosedur merancang sistem secara efisien. Strategi dibutuhkan berhubung dengan proses penerimaan yang sesungguhnya amat kompleks. Dengan suatu strategi tertentu, perancang dapat menilai semua kemungkinan yang penting untuk dapat sampai pada keputusan/penyelesaian dalam rangka mencapai tujuan sistem yang telah ditetapkan. Ada tiga tahap dalam merencanakan desain suatu sistem, yaitu; (a) menganalisis tuntutan-tuntutan sistem; (b) mendesain sistem, dan; (mengevaluasi dampak sistem (Hamalik: 2010, 19).

Pada tahap analisis tuntutan sistem, si perancang perlu mengidentifikasi hal berikut, yaitu: (a) apa yang mesti dilaksanakan berkaitan dengan tujuan sistem, dan; (b) keadaan sistem yang ada sekarang yang berkenaan dengan sumber-sumber dan hambatan-hambatan yang bertalian dengan

pencapaian tujuan sistem. Tujuan, sumber, dan hambatan perlu mendapat pertimbangan, yang berarti perancang berada dalam kedudukan untuk menilai semua komponen sistem yang ada dan metode pengorganisasiannya. Pada tahap mendesain sistem, si perancang memilih dan mengorganisasi komponen tertentu dan prosedur-prosedur yang akan dilaksanakan dalam sistem serta mengujicobakannya. Prosedur-prosedur dalam tahap itu berkenaan dengan formulasi tujuan, deskripsi tugas, jenis-jenis belajar, analisis tugas, belajar dan motivasi, konsep-konsep dan prinsip-prinsip, pemecahan masalah, dan keterampilan-keterampilan motorik-perseptual (Hamalik, 2010: 120).

Pada tahap penilaian (evaluasi), perancang membandingkan perilaku nyata dengan perilaku yang direncanakan. Apakah sistem perlu dirancang kembali atau tidak., bergantung pada besarnya perbedaan antara yang direncanakan dengan yang ada dalam kenyataan. Jadi tahap ini berkenaan dengan evaluasi sistem (Hamalik, 2010: 20).

Latihan:

1. Mengapa pembelajaran dikatakan sebagai suatu sistem?
2. Sebutkan manfaat pendekatan sistem dalam pembelajaran?
3. Jelaskan kriteria dan variabel apa saja yang dapat mempengaruhi sistem pembelajaran?

BAB II

PEMBELAJARAN BERBASIS ICT



Setelah mempelajari materi tentang Pembelajaran Berbasis ICT ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian ICT.
2. Menjelaskan manfaat, fungsi dan peran ICT dalam pembelajaran.
3. Menyebutkan jenis-jenis ICT dalam Pembelajaran Menjelaskan kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis ICT.

A. Pengertian ICT (*Information and Communication Technology*)

Kata teknologi sering dipahami secara umum sebagai sesuatu yang berupa mesin atau hal-hal yang berkaitan dengan permesinan, namun sesungguhnya teknologi dalam dunia pendidikan memiliki makna yang lebih luas, karena teknologi pendidikan merupakan perpaduan dari unsur manusia, mesin, ide, prosedur, dan pengelolaannya.

Istilah ICT pertama kali muncul pada abad ke-XX yang diawali dengan terbentuknya masyarakat informasi. Istilah teknologi informasi yang menggunakan kata informasi, pada dasarnya sangat berkaitan dengan istilah TK (Teknologi Komunikasi) yang dikenal lebih dahulu.

ICT (*Information and Communication Technology*) di Indonesia biasa diterjemahkan dengan kata Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah teknologi digital atau analog lainnya yang

memungkinkan pengguna menciptakan, menyimpan, menampilkan kembali, dan mengkomunikasikan informasi dalam jarak yang tidak terbatas. Komunikasi informasi tersebut disampaikan lewat teknologi berupa komputer, internet, televisi, laptop, radio, kaset audio, kamera digital, DVD, CD player, handphone, dan sebagainya.

Kemajuan ICT sangat cepat dan memberikan pengaruh terhadap perkembangan zaman dan memberikan kesempatan luas bagi setiap orang untuk berkreasi dan berinovasi. Di satu pihak kreasi tersebut dapat digunakan untuk menghancurkan dunia atau tujuan kejahatan. Di pihak lain, kreasi tersebut juga dapat digunakan untuk memberikan kontribusi berarti bagi kemanusiaan, termasuk pendidikan.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi adalah menyatukan kemajuan komputasi, televisi, radio, dan telepon menjadi satu kesatuan (terintegrasi) terbentuk sebagai suatu revolusi informasi dan komunikasi global. Revolusi ini terwujud dari kemajuan teknologi dibidang komputer pribadi, komunikasi data, dan *data access*, integrasi multimedia dan jaringan komputer. Teknologi informasi dapat menjadi alat pendorong arah kemajuan bangsa lewat pendidikan.

Berdasarkan pengertian istilah ICT di atas juga bisa disebut sebagai multimedia. Karena multimedia sebenarnya adalah suatu istilah generik bagi suatu media yang menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan pembelajaran maupun bukan. Keragaman media ini meliputi teks, audio, animasi, video, bahkan simulasi. Tay (2000) memberikan definisi multimedia sebagai: kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka hal ini disebut multimedia interaktif.

B. Manfaat, Fungsi dan Peran ICT dalam Pembelajaran

Mendayagunakan teknologi komunikasi dan informasi di sekolah adalah salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Berbagai penelitian baik di dalam maupun di luar negeri menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar yang dikemas dalam bentuk media berbasis ICT dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Bersamaan dengan itu, pada generasi *e-learning* ini, kesadaran masyarakat akan proses belajar mengajar dengan menggunakan media ICT akan semakin besar.

Sudah tidak diragukan lagi bahwa manfaat dan kelebihan ICT untuk dunia pendidikan Indonesia sangatlah besar, bahkan bisa dikatakan tanpa adanya ICT dunia pendidikan Indonesia tidak akan bisa semaju ini.

Secara umum, pemanfaatan dan penggunaan ICT dalam pendidikan dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. ICT sebagai objek pembelajaran yang kebanyakan terorganisir dalam kursus-kursus spesial. Apa yang dipelajari tergantung pada bentuk pendidikan dan level siswa. Pendidikan ini mempersiapkan siswa untuk menggunakan ICT dalam pendidikan, keterampilan masa depan dan dalam kehidupan sosial.
2. ICT sebagai "alat bantu (*tool*)", yaitu digunakan sebagai alat, misalnya ketika membuat tugas-tugas, mengumpulkan data, dan dokumentasi dan melaksanakan penelitian. Umumnya ICT digunakan dalam memecahkan permasalahan secara independen.
3. ICT sebagai medium proses pembelajaran, dimana guru dapat mengajar dan murid dapat belajar.

Kemudian dilihat dari segi istilah multimedia untuk pemanfaatan dalam pembelajaran menurut Gatot Pramono ada 3 tipe pemanfaatan multimedia pembelajaran. Pertama,

multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misal jika guru menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas. Latihan dan tes pada tipe pertama ini tidak diberikan dalam paket multimedia melainkan dalam bentuk print yang diberikan oleh guru.

Kedua, multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak. Berbeda dengan tipe pertama, pada tipe kedua seluruh kebutuhan instruksional dari pengguna dipenuhi seluruhnya di dalam paket multimedia. Artinya seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, *feedback* dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket.

Ketiga, multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan di dalam paket ini. Paket semacam ini, seperti dijelaskan di muka, sering disebut CBL (*Computer Based Learning*). Mungkin pembaca bertanya-tanya apa perbedaan tipe ketiga ini dibandingkan dengan tipe kedua.

Selanjutnya dilihat dari segi fungsinya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), menurut Cepi Riyana TIK memiliki tiga fungsi utama yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

1. Teknologi berfungsi sebagai alat (*tools*), dalam hal ini TIK digunakan sebagai alat bantu bagi pengguna (*user*) atau siswa untuk membantu pembelajaran, misalnya dalam mengolah kata, mengolah angka, membuat unsur grafis, membuat database, membuat program administrative untuk

siswa, guru dan staf, data kepegawaian, keuangan dan sebagainya.

2. Teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan (*science*). Dalam hal ini teknologi sebagai bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai oleh siswa. Misalnya teknologi komputer dipelajari oleh beberapa jurusan di perguruan tinggi seperti informatika, manajemen informasi, ilmu komputer. Dalam pembelajaran di sekolah sesuai kurikulum 2006 terdapat mata pelajaran TIK sebagai ilmu pengetahuan yang harus dikuasai siswa semua kompetensinya.
3. Teknologi berfungsi sebagai bahan dan alat bantu untuk pembelajaran (*literacy*). Dalam hal ini teknologi dimaknai sebagai bahan pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai sebuah kompetensi berbantuan komputer. Dalam hal ini komputer telah diprogram sedemikian rupa sehingga siswa dibimbing secara bertahap dengan menggunakan prinsip pembelajaran tuntas untuk menguasai kompetensi. Dalam hal ini posisi teknologi tidak ubahnya sebagai guru yang berfungsi sebagai: fasilitator, motivator, transmittor, dan evaluator.

Sebagai bagian dari pembelajaran, teknologi/ICT memiliki tiga kedudukan, yaitu sebagai suplemen, komplemen, dan substitusi.

1. Peran Tambahan (suplemen)

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran melalui ICT atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran melalui ICT. Sekalipun sifatnya hanya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan. Walaupun materi pembelajaran melalui ICT berperan sebagai suplemen, para

dosen/guru tentunya akan senantiasa mendorong, menggugah, atau menganjurkan para peserta didiknya untuk mengakses materi pembelajaran melalui ICT yang telah disediakan.

2. Fungsi Pelengkap (komplemen)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), apabila materi pembelajaran melalui ICT diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran melalui ICT diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) yang bersifat enrichment atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

3. Fungsi Pengganti (substitusi)

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahan kepada para mahasiswanya. Tujuannya adalah untuk membantu mempermudah para mahasiswa mengelola kegiatan pembelajaran/perkuliahannya sehingga para mahasiswa dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya dengan kegiatan perkuliahannya.

Lebih lanjut lagi manfaat ICT khususnya internet/edukasi-net bagi pengembangan profesional guru, yaitu untuk meningkatkan pengetahuan, membagi sumber diantara rekan sejawat/sedepartemen, bekerjasama dengan guru-guru dari luar negeri, kesempatan untuk menerbitkan/mengumumkan informasi secara langsung, mengatur komunikasi secara teratur, berpartisipasi dalam forum dengan rekan sejawat baik lokal maupun nasional dan internasional.

Adapun manfaat bagi siswa, mendorong siswa belajar sendiri secara cepat, sehingga meningkatkan pengetahuan, belajar berinteraksi dan mengembangkan kemampuan di

bidang penelitian. Selain itu, dapat memperkaya diri siswa dalam meningkatkan komunikasi dengan siswa lain dan meningkatkan kepekaan akan permasalahan yang ada di seluruh dunia.

Selanjutnya strategi pemanfaatan ICT di dalam pembelajaran mencakup: (1) ICT sebagai alat bantu atau media pembelajaran, (2) ICT sebagai sarana/tempat belajar, (3) ICT sebagai sumber belajar, dan (4) ICT sebagai sarana peningkatan profesionalisme.

1. ICT sebagai alat bantu atau media pembelajaran pemanfaatan ICT dalam pembelajaran dalam konteks ini mendukung teori *socio-constructivism*, yakni siswa memperoleh pengalaman belajar secara bersama-sama dengan siswa lain atau melalui interaksi dengan para pakar dengan media komunikasi berbasis ICT. Perkembangan terkini adalah pemanfaatan ICT secara terpadu di dalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi ICT di dalam proses belajar mengajar. Penggunaan ICT sebagai media pembelajaran dapat berbentuk file slide Power Point, gambar, animasi, video, audio, program CAI (*computer aided instruction*), program simulasi, dan lain-lain.
2. ICT sebagai sumber belajar Perkembangan ICT yang pesat tidak hanya dalam bentuk teknologi saja, namun juga dalam bentuk isi (*content*). Pada satu sisi para ahli telah mengembangkan teknologi yang memudahkan para pakar untuk menyajikan dan menyampaikan pengetahuan, di sisi lain para pakar dalam berbagai bidang sudah banyak yang menyumbangkan dan menyebarkan pengetahuannya melalui berbagai media seperti CD, DVD, Internet (Web), baik secara individu maupun secara kolektif. Dengan tersedianya sumber-sumber informasi yang sangat melimpah di Internet, untuk mempermudah pencarian informasi tertentu yang

- diiinginkan, seseorang dapat menggunakan fasilitas mesin pencari (*search engine*). Salah satu mesin pencari yang sangat populer sekarang adalah Google (www.google.com)
3. ICT sebagai sarana/tempat belajar Saat ini, kegiatan belajar tidak hanya dapat dilakukan di dalam kelas atau perpustakaan. Perkembangan ICT (khususnya Internet) telah memberikan kemungkinan membuat kelas maya (*virtual class*) dalam bentuk *e-learning*, di mana seorang guru dapat mengelola proses pembelajaran dan murid dapat melakukan aktivitas belajar sebagaimana yang dilakukan di dalam kelas. Dengan *e-learning*, aktivitas belajar seperti membaca materi pembelajaran, mengerjakan soal-soal dan tugas, berdiskusi dengan sesama teman maupun guru, melakukan semua eksperimen dalam bentuk simulasi, dan lain-lain.
 4. ICT sebagai sarana peningkatan profesionalisme. Perkembangan ICT memberikan kemudahan bagi para guru untuk meningkatkan profesionalisme. Selain dengan meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan ICT dan memanfaatkannya untuk mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran, para guru juga dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuannya, baik pengetahuan bidang ilmunya yang *up to date*, pengetahuan tentang teori-teori belajar dan metode pembelajaran terbaru, hasil-hasil penelitian dalam bidang ilmunya maupun penelitian pendidikan oleh peneliti lain. Selain itu, dengan memanfaatkan ICT para guru dapat berkomunikasi dengan sejawat maupun pakar untuk berdiskusi tentang permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapinya. Bahkan, melalui komunikasi semacam ini tidak tertutup kemungkinan terjalin kerja sama lebih lanjut dalam bentuk penelitian bersama, misalnya, atau mengundang pakar yang bersagkutan untuk menjadi pembicara dalam seminar atau

workshop. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Banyak sekali media dilingkungan sekitar kita yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, untuk itu perlu kita pilih. Pemilihan ini penting dalam rangka, agar ketika media pembelajaran itu kita pilih sebagai alat bantu penyampai pesan benar-benar menjadi alat bantu yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Suryani, 2015: 5-6).

C. Jenis-jenis ICT dalam Pembelajaran

Dalam era modern seperti sekarang ini, kemajuan dunia teknologi sangat pesat sekali hal ini dibuktikan dengan hampir setiap minggu muncul teknologi elektronik baru yang muncul dalam pangsa pasar Indonesia. Baik itu yang bisa dimanfaatkan untuk dunia pendidikan ataupun tidak. Adapun jenis-jenis media ICT/TIK atau multimedia yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran dikelas adalah komputer, LCD Proyektor, internet dan sebagainya.

D. Beberapa Kelebihan dan Kekurangan

Pembelajaran berbasis ICT atau multimedia memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut uraian tentang kelebihan dan kekurangannya (Rakim, 2008).

1. Kelebihan
 - a. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
 - b. Mampu menimbulkan rasa senang selama pembelajaran berlangsung, sehingga akan menambah motivasi belajar siswa.
 - c. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mengukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran.
 - d. Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak.

- e. Media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel.
 - f. Membawa objek yang sukat didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar.
 - g. Menampilkan objek yang terlalu besar ke dalam kelas.
 - h. Menampilkan objek yang tidak dapat dilihat secara langsung.
2. Kekurangan
- a. Biaya relatif mahal untuk tahap awal.
 - b. Kemampuan SDM dalam penggunaan multimedia masih perlu ditingkatkan.
 - c. Belum memadainya perhatian dari pemerintah.
 - d. Belum memadainya infrastruktur untuk daerah tertentu.

Latihan:

1. Apakah yang dimaksud dengan ICT?
2. Jelaskan manfaat, fungsi dan peran ICT dalam pembelajaran?
3. Sebutkan jenis-jenis ICT dalam Pembelajaran?
4. Jelaskan kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis ICT?

BAB III

HAKIKAT PERENCANAAN PEMBELAJARAN



Setelah mempelajari materi tentang Hakikat Perencanaan Pembelajaran ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian Perencanaan Pembelajaran
2. Mendeskripsikan peranan Perencanaan Pembelajaran.
3. Menjelaskan pentingnya Perencanaan Pembelajaran.
4. Menyebutkan manfaat Perencanaan Pembelajaran.

A. Pengertian Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran adalah “proses pengambilan keputusan secara rasional tentang tujuan pembelajaran tertentu dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada.” (Sanjaya, 2015: 28). Menurut Soekamto, “perencanaan pembelajaran ini merupakan suatu proses untuk menentukan metode pembelajaran manakah yang lebih baik dipakai guna memperoleh perubahan yang diinginkan pada pengetahuan dan tingkah laku serta keterampilan peserta didik dengan materi dan karakteristik peserta didik tertentu.” (Soekamto, 1993: 76).

Perencanaan pembelajaran memiliki beberapa karakteristik. Pertama, perencanaan pembelajaran merupakan hasil dari proses berpikir, artinya suatu perencanaan pembelajaran disusun tidak asal-asalan akan tetapi disusun dengan mempertimbangkan segala aspek yang mungkin dapat berpengaruh, di samping disusun dengan mempertimbangkan

segala sumber daya yang tersedia yang dapat mendukung terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Kedua, perencanaan pembelajaran disusun untuk mengubah perilaku siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Ini berarti fokus utama dalam perencanaan pembelajaran adalah ketercapaian tujuan. Ketiga, perencanaan pembelajaran berisi tentang rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan untuk mencapai tujuan. Oleh karena itulah, perencanaan pembelajaran dapat berfungsi sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Dari berbagai pendapat tersebut, maka dapat dikatakan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan suatu pendekatan yang sistematis yang mencakup analisis kebutuhan pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi pembelajaran, pengembangan bahan ajar, serta pengembangan alat evaluasinya dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. Peranan Perencanaan Pembelajaran

Keberhasilan dari suatu kegiatan sangat ditentukan oleh perencanaannya. Apabila perencanaan suatu kegiatan dirancang dengan baik, maka kegiatan akan lebih mudah dilaksanakan, terarah serta terkendali. Demikian pula halnya dalam proses belajar mengajar, agar pelaksanaan pembelajaran terlaksana dengan baik maka diperlukan perencanaan pembelajaran yang baik. Perencanaan pembelajaran berperan sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan efektif dan efisien. Dengan perkataan lain perencanaan pembelajaran berperan sebagai skenario proses pembelajaran. Oleh karena itu perencanaan pembelajaran hendaknya bersifat luwes (fleksibel) dan memberi kemungkinan bagi guru untuk menyesuakannya dengan respon siswa dalam proses pembelajaran sesungguhnya.

C. Pentingnya Perencanaan Pembelajaran

Upaya membuat perencanaan pembelajaran dimaksudkan agar dapat dicapai perbaikan pembelajaran melalui perbaikan pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Perencanaan pembelajaran juga perlu dilakukan karena memiliki arti penting sebagai berikut:

1. Untuk pengganti keberhasilan yang diperoleh secara untung-untungan.
2. Sebagai alat untuk menemukan dan memecahkan masalah.
3. Untuk memanfaatkan sumber belajar secara efektif.

Perencanaan yang dilakukan secara sistematis atau dilandasi dengan pendekatan sistem akan memberikan dua keuntungan besar seperti berikut:

1. Sebagai suatu alat untuk menganalisis, mengidentifikasi dan memecahkan masalah sesuai dengan yang diinginkan.
2. Memiliki daya ramal dan kontrol yang baik karena didukung dengan langkah-langkah:
 - a. Perumusan kebutuhan secara spesifik dan nyata
 - b. Penggunaan logika, proses setapak demi setapak untuk menuju perubahan yang diharapkan
 - c. Perhatian dan penentuan salah satu di antara berbagai pendekatan yang lebih sesuai dengan situasi dan kondisi
 - d. Penetapan mekanisme *feedback* yang memberi informasi tentang kemajuan, hambatan serta perubahan yang diperlukan
 - e. Penggunaan istilah dan langkah yang jelas, mudah dikomunikasikan dan dipahami oranglain.

Beberapa pertimbangan atau asumsi yang melandasi mengapa guru harus melakukan perencanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran dikembangkan atas dasar tesis yang menyatakan bahwa pengajaran dapat dirancang secara lebih sistematis dan berbeda dengan cara-cara tradisional.
2. Hasil pembelajaran dapat dirumuskan secara lebih operasional sehingga dapat diamati dan diukur.
3. Tujuan pembelajaran dapat diukur dengan menggunakan instrumen yang disebut penilaian acuan patokan, yaitu tes yang didasarkan atas kriteria tertentu yang dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran khusus.
4. Untuk menjamin efektivitas proses pembelajaran, paket pembelajaran yang akan digunakan hendaknya valid. Hal ini berarti semua perangkat, alat, media, metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran perlu diujicobakan dahulu secara empirik.
5. Desain pembelajaran didasari oleh teori sistem. Desain pembelajaran pada hakikatnya merupakan penerapan teori sistem terhadap proses pembelajaran dan evaluasinya. Dalam proses perencanaan yang sistematis dikehendaki adanya langkah-langkah tertentu secara urut namun fleksibel.

D. Manfaat Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran memainkan peran penting dalam memandu guru untuk melaksanakan tugas sebagai pendidik dalam melayani kebutuhan belajar siswanya. Perencanaan pembelajaran juga dimaksudkan sebagai langkah awal sebelum proses pembelajaran berlangsung. Menurut Majid, “beberapa manfaat perencanaan pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu:

1. Sebagai petunjuk arah kegiatan dalam mencapai tujuan
2. Sebagai pola dasar dalam mengatur tugas dan wewenang bagi setiap unsur yang terlibat dalam kegiatan.

3. Sebagai pedoman kerja bagi setiap unsur, baik unsur guru maupun unsur siswa.
4. Sebagai alat ukur efektif tidaknya suatu pekerjaan, sehingga setiap saat diketahui ketepatan dan kelambatan kerja.
5. Untuk bahan penyusunan data agar terjadi keseimbangan kerja.
6. Untuk menghemat waktu, tenaga, alat-alat, dan biaya.” (Majid, 2007:22).

Latihan:

1. Apa yang anda pahami tentang Perencanaan Pembelajaran?
2. Jelaskan bagaimana peranan Perencanaan Pembelajaran?
3. Jelaskan pentingnya kedudukan Perencanaan Pembelajaran dalam pembelajaran?
4. Sebutkan apa saja manfaat dari Perencanaan Pembelajaran?

BAB IV

MENGEMBANGKAN INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN



Setelah mempelajari materi tentang Mengembangkan Indikator dan Tujuan Pembelajaran ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian indikator dan tujuan pembelajaran.
2. Menyebutkan fungsi indikator.
3. Menjelaskan ketentuan dalam merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran.
4. Menyusun indikator dan tujuan pembelajaran.

A. Pengertian Indikator

Indikator adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran (Mulyasa, 2007: 139). Dalam Panduan Pengembangan Indikator (2010: 3) dan Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 juga menyatakan bahwa indikator pencapaian kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Mulyasa, 2007).

Indikator kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata

pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional (KKO) yang dapat diamati, diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan. (BSNP, 2007:3).

Jadi, indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diobservasi. Indikator digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian.

Indikator merupakan Kompetensi Dasar yang lebih spesifik. Apabila serangkaian indikator dalam satu Kompetensi Dasar sudah dapat dicapai oleh siswa, berarti target Kompetensi Dasar tersebut sudah terpenuhi. Adapun ciri-ciri indikator adalah:

1. Konsisten dengan standar kompetensi mata pelajaran
2. Dinyatakan dengan jelas
3. Dapat diukur dengan jelas
4. Realistik dan dapat dilakukan
5. Sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik
6. Dapat dicapai dalam kurun waktu yang tersedia

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

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

Indikator dirumuskan dalam bentuk kalimat dengan menggunakan kata kerja operasional. Rumusan indikator sekurang-kurangnya mencakup dua hal, yaitu tingkat

kompetensi dan materi yang menjadi media pencapaian kompetensi.

B. Fungsi Indikator

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

1. Pedoman dalam mengembangkan materi pembelajaran. Pengembangan materi pembelajaran harus sesuai dengan indikator yang dikembangkan. Indikator yang dirumuskan secara cermat dapat memberikan arah dalam pengembangan materi pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, potensi dan kebutuhan peserta didik, sekolah, serta lingkungan.
2. Pedoman dalam mendesain kegiatan pembelajaran. Desain pembelajaran perlu dirancang secara efektif agar kompetensi dapat dicapai secara maksimal. Pengembangan desain pembelajaran hendaknya sesuai dengan indikator yang dikembangkan, karena indikator dapat memberikan gambaran kegiatan pembelajaran yang efektif untuk mencapai kompetensi.
3. Pedoman dalam mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar perlu dikembangkan oleh guru guna menunjang pencapaian kompetensi peserta didik. Pemilihan bahan ajar yang efektif harus sesuai tuntutan indikator sehingga dapat meningkatkan pencapaian kompetensi secara maksimal.
4. Pedoman dalam merancang dan melaksanakan penilaian hasil belajar. Indikator menjadi pedoman dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi hasil belajar. Rancangan penilaian memberikan acuan dalam menentukan bentuk dan jenis penilaian, serta pengembangan indikator penilaian. Pengembangan indikator penilaian harus mengacu pada

indikator pencapaian yang dikembangkan sesuai dengan tuntutan SK dan KD.

C. Mengembangkan Indikator

1. Menganalisis Tingkat Kompetensi dalam SK dan KD

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

Tingkat kompetensi dapat dilihat melalui kata kerja operasional yang digunakan dalam SK dan KD. Tingkat kompetensi dapat diklasifikasi dalam tiga bagian, yaitu tingkat pengetahuan, tingkat proses, dan tingkat penerapan. Kata kerja pada tingkat pengetahuan lebih rendah dari pada tingkat proses maupun penerapan. Tingkat penerapan merupakan tuntutan kompetensi paling tinggi yang diinginkan.

Selain tingkat kompetensi, penggunaan kata kerja menunjukkan penekanan aspek yang diinginkan, mencakup sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Pengembangan indikator harus mengakomodasi kompetensi sesuai tendensi yang digunakan SK dan KD. Jika aspek keterampilan lebih menonjol, maka indikator yang dirumuskan harus mencapai kemampuan keterampilan yang diinginkan.

2. Menganalisis Karakteristik Mata Pelajaran, Peserta Didik, dan Sekolah

Pengembangan indikator mempertimbangkan karakteristik mata pelajaran, peserta didik, dan sekolah karena indikator menjadi acuan dalam penilaian. Sesuai

Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005, karakteristik penilaian kelompok mata pelajaran adalah sebagai berikut:

Kelompok Mata Pelajaran	Mata Pelajaran	Aspek yang Dinilai
Agama dan Akhlak Mulia	Pendidikan Agama	Afektif dan Kognitif
Kewarganegaraan dan Kepribadian	Pendidikan Kewarganegaraan	Afektif dan Kognitif
Jasmani Olahraga dan Kesehatan	Penjas Orkes	Psikomotorik, Afektif, dan Kognitif
Estetika	Seni Budaya	Afektif dan Psikomotorik
Ilmu Pengetahuan dan Teknologi	Matematika, IPA, IPS Bahasa, dan TIK.	Afektif, Kognitif, dan/atau Psikomotorik sesuai karakter mata pelajaran

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

Pengembangan indikator memerlukan informasi karakteristik peserta didik yang unik dan beragam. Peserta didik memiliki keragaman dalam intelegensi dan gaya belajar. Oleh karena itu indikator selayaknya mampu

mengakomodir keragaman tersebut. Peserta didik dengan karakteristik unik visual-verbal atau psiko-kinestetik selayaknya diakomodir dengan penilaian yang sesuai sehingga kompetensi siswa dapat terukur secara proporsional.

Karakteristik sekolah dan daerah menjadi acuan dalam pengembangan indikator karena target pencapaian sekolah tidak sama. Sekolah kategori tertentu yang melebihi standar minimal dapat mengembangkan indikator lebih tinggi. Termasuk sekolah bertaraf internasional dapat mengembangkan indikator dari SK dan KD dengan mengkaji tuntutan kompetensi sesuai rujukan standar internasional yang digunakan. Sekolah dengan keunggulan tertentu juga menjadi pertimbangan dalam mengembangkan indikator.

3. Menganalisis Kebutuhan dan Potensi

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

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

4. Merumuskan Indikator

Dalam merumuskan indikator perlu diperhatikan beberapa ketentuan sebagai berikut:

- a. Setiap KD dikembangkan sekurang-kurangnya menjadi tiga indikator.
- b. Keseluruhan indikator memenuhi tuntutan kompetensi yang tertuang dalam kata kerja yang digunakan dalam SK dan KD. Indikator harus mencapai tingkat kompetensi minimal KD dan dapat dikembangkan melebihi kompetensi minimal sesuai dengan potensi dan kebutuhan peserta didik.
- c. Indikator yang dikembangkan harus menggambarkan hirarki kompetensi.
- d. Rumusan indikator sekurang-kurangnya mencakup dua aspek, yaitu tingkat kompetensi dan materi pembelajaran.
- e. Indikator harus dapat mengakomodir karakteristik mata pelajaran sehingga menggunakan kata kerja operasional yang sesuai.
- f. Rumusan indikator dapat dikembangkan menjadi beberapa indikator penilaian yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan/atau psikomotorik.

5. Mengembangkan Indikator Penilaian

Indikator penilaian merupakan pengembangan lebih lanjut dari indikator (indikator pencapaian kompetensi). Indikator penilaian perlu dirumuskan untuk dijadikan pedoman penilaian bagi guru, peserta didik maupun evaluator di sekolah. Dengan demikian indikator penilaian bersifat terbuka dan dapat diakses dengan mudah oleh warga sekolah. Setiap penilaian yang dilakukan melalui tes dan non-tes harus sesuai dengan indikator penilaian.

Indikator penilaian menggunakan kata kerja lebih terukur dibandingkan dengan indikator (indikator pencapaian kompetensi). Rumusan indikator penilaian memiliki batasan-batasan tertentu sehingga dapat dikembangkan menjadi instrumen penilaian dalam bentuk soal, lembar pengamatan, dan atau penilaian hasil karya atau produk, termasuk penilaian diri.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Pengertian Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran (*instructional objective*) adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Hal ini didasarkan berbagai pendapat tentang makna tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Magner (1962) mendefinisikan tujuan pembelajaran sebagai tujuan perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh peserta didik sesuai kompetensi. Sedangkan Dejnozka dan Kavel (1981) mendefinisikan tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan spesifik yang dinyatakan dalam bentuk perilaku yang diwujudkan dalam bentuk tulisan yang menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

Pengertian lain menyebutkan bahwa, tujuan pembelajaran adalah pernyataan mengenai keterampilan atau konsep yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik pada akhir periode pembelajaran (Slavin, 1994). Tujuan pembelajaran merupakan arah yang hendak dituju dari rangkaian aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk perilaku kompetensi spesifik, aktual, dan terukur

sesuai yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu.

Pembelajaran sebagai suatu sistem yang komponen-komponennya terdiri dari:

1. Siswa
2. Guru
3. Tujuan
4. Materi
5. Metode
6. Sarana/alat
7. Evaluasi
8. Lingkungan/ konteks.

Masing-masing komponen itu sebagai bagian yang berdiri sendiri, namun dalam berproses di kesatuan sistem mereka saling bergantung dan bersama-sama untuk mencapai tujuan. Menurut Komara, “komponen-komponen tersebut tidak satupun dapat dipisahkan karena dapat mengakibatkan tersendatnya proses belajar mengajar.” (Komara, 2014: 35).

2. Menyusun Tujuan Pembelajaran

Penyusunan tujuan pembelajaran merupakan tahapan penting dalam rangkaian pengembangan desain pembelajaran. Dari tahap inilah ditentukan apa dan bagaimana harus melakukan tahap lainnya. Apa yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran menjadi acuan untuk menentukan jenis materi pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Tanpa tujuan yang jelas, pembelajaran akan menjadi kegiatan tanpa arah, tanpa fokus, dan menjadi tidak efektif.

Dalam menyusun tujuan pembelajaran sebaiknya dinyatakan dalam bentuk format ABCD yakni:

- A: *Audience* (petatar, peserta didik, mahasiswa, murid, dan sasaran didik lainnya)

- B: *Behavior* (perilaku yang dapat diamati sebagai hasil belajar)
- C: *Condition* (persyaratan yang perlu dipenuhi agar perilaku yang diharapkan dapat tercapai)
- D: *Degree* (tingkat penampilan yang dapat diterima)

W. James Popham dan Eva L. Baker (2005) mengemukakan pada masa lampau guru diharuskan menuliskan tujuan pembelajarannya dalam bentuk bahan yang akan dibahas dalam pelajaran, dengan menguraikan topik-topik atau konsep-konsep yang akan dibahas selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada masa lalu ini tampak lebih mengutamakan pada pentingnya penguasaan bahan bagi siswa dan pada umumnya yang dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Namun seiring dengan pergeseran teori dan cara pandang dalam pembelajaran, tujuan pembelajaran yang semula lebih memusatkan pada penguasaan bahan, selanjutnya bergeser menjadi penguasaan kemampuan siswa atau biasa dikenal dengan sebutan penguasaan kompetensi atau performansi.

Selanjutnya, Popham dan Baker (2005) menegaskan bahwa seorang guru profesional harus merumuskan tujuan pembelajarannya dalam bentuk perilaku siswa yang dapat diukur, yaitu menunjukkan apa yang dapat dilakukan oleh siswa tersebut sesudah mengikuti pelajaran (Popham dan Baker, 2005).

Berbicara tentang perilaku siswa sebagai tujuan belajar, saat ini para ahli pada umumnya sepakat untuk menggunakan pemikiran dari Bloom (Gulo, 2005) sebagai tujuan pembelajaran. Bloom mengklasifikasikan perilaku individu ke dalam tiga ranah atau kawasan, yaitu:

1. Kawasan kognitif, yaitu kawasan yang berkaitan aspek-aspek intelektual atau berpikir/nalar, di dalamnya mencakup: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penguraian (*analysis*), memadukan (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*);
2. Kawasan afektif, yaitu kawasan yang berkaitan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya, di dalamnya mencakup: penerimaan (*receiving/attending*), sambutan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*); dan
3. Kawasan psikomotor, yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis. Kawasan ini terdiri dari: kesiapan (*set*), peniruan (*imitation*), membiasakan (*habitual*), menyesuaikan (*adaptation*) dan menciptakan (*origination*). Taksonomi ini merupakan kriteria yang dapat digunakan oleh guru untuk mengevaluasi mutu dan efektivitas pembelajarannya. (Gulo, 2005).

Dalam membuat perencanaan pembelajaran, harus dirumuskan tujuan pembelajaran dengan baik dan memenuhi beberapa ketentuan tertentu. Popham dan Baker (2005) menyebutkan dua kriteria yang harus dipenuhi dalam memilih tujuan pembelajaran, yaitu:

1. Preferensi nilai guru, yaitu cara pandang dan keyakinan guru mengenai apa yang penting dan seharusnya diajarkan kepada siswa serta bagaimana cara membelajarkannya;
2. Analisis taksonomi perilaku sebagaimana dikemukakan oleh Bloom di atas. Dengan menganalisis taksonomi perilaku ini, guru akan dapat menentukan dan

menitikberatkan bentuk dan jenis pembelajaran yang akan dikembangkan, apakah seorang guru hendak menitikberatkan pada pembelajaran kognitif, afektif ataukah psikomotor. (Popham dan Baker, 2005).

Selanjutnya Hamalik (2010) menyebutkan bahwa “komponen-komponen yang harus terkandung dalam tujuan pembelajaran, yaitu: (1) perilaku terminal; (2) kondisi-kondisi; dan (3) standar ukuran.”

Hal senada dikemukakan Mager (Uno, 2008) bahwa tujuan pembelajaran sebaiknya mencakup tiga komponen utama, yaitu:

1. Menyatakan apa yang seharusnya dapat dikerjakan siswa selama belajar dan kemampuan apa yang harus dikuasainya pada akhir pelajaran;
2. Perlu dinyatakan kondisi dan hambatan yang ada pada saat mendemonstrasikan perilaku tersebut; dan
3. Perlu ada petunjuk yang jelas tentang standar penampilan minimum yang dapat diterima.

Berkenaan dengan perumusan tujuan performansi, Dick dan Carey (Uno, 2008) menyatakan bahwa “tujuan pembelajaran terdiri atas: (1) tujuan harus menguraikan apa yang akan dapat dikerjakan atau diperbuat oleh anak didik; (2) menyebutkan tujuan, memberikan kondisi atau keadaan yang menjadi syarat yang hadir pada waktu anak didik berbuat; dan (3) menyebutkan kriteria yang digunakan untuk menilai unjuk perbuatan anak didik yang dimaksudkan pada tujuan.”

Latihan:

1. Jelaskan pengertian indikator dan tujuan pembelajaran?
2. Sebutkan apa saja fungsi dari indikator?
3. Jelaskan ketentuan-ketentuan yang harus diperhatikan dalam merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran?
4. Berikan contoh rumusan indikator dan tujuan pembelajaran, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?



BAB V

MENGEMBANGKAN MATERI PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi tentang Mengembangkan Materi Pembelajaran ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan hakikat materi pembelajaran.
2. Mendeskripsikan kriteria pemilihan materi pembelajaran.
3. Menjelaskan sumber materi pelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.
4. Menyebutkan bentuk-bentuk pengemasan materi pembelajaran.

A. Hakikat Materi Pembelajaran

Bahan atau materi pelajaran (*learning materials*) adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam suatu pendidikan. Materi pelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran, bahkan dalam materi pelajaran (*subject-centered teaching*), materi pelajaran merupakan inti dari kegiatan pelajaran. (Sanjaya, 2015: 141).

Materi pelajaran yang dapat dibedakan menjadi: pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Pengetahuan menunjuk pada informasi yang harus dihafal dan dikuasai oleh siswa, sehingga manakala diperlukan siswa dapat mengungkapkan kembali. Keterampilan (*skill*) menunjuk pada klaimat sebelumnya, dengan demikian pengetahuan berhubungan dengan berbagai informasi yang

harus dihafal dan dikuasai oleh siswa, sehingga manakala diperlukan siswa dapat mengungkapkan kembali. Keterampilan (*skill*) menunjuk pada tindakan-tindakan (fisik dan nonfisik) yang dilakukan seseorang dengan cara yang kompeten untuk mencapai tujuan tertentu.

Merril (1977), membedakan isi (materi pelajaran) menjadi empat macam, yaitu: fakta, konsep, prosedur, dan prinsip. Fakta adalah sifat dari suatu gejala, peristiwa, benda, yang wujudnya dapat ditangkap oleh panca indra. Fakta merupakan pengetahuan yang berhubungan dengan data-data spesifik (tunggal) baik yang telah maupun yang sedang terjadi yang dapat diuji.

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

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

Hubungan antara dua atau lebih konsep yang sudah teruji secara empiris dinamakan generalisasi yang selanjutnya dapat

ditarik ke dalam prinsip. Contoh tentang ketertiban lalu lintas, prinsip tentang kesejahteraan social, prinsip tentang penguapan, prinsip tentang radiasi, dan lain sebagainya.

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

Menurut Hilda Tabah (1962), bahan atau materi pelajaran dapat digolongkan menjadi empat tingkatan, yakni fakta khusus, ide-ide pokok, konsep, dan system berpikir. Fakta khusus adalah bentuk materi kurikulum yang sangat sederhana. Fakta khusus ini biasanya merupakan informasi yang tingkat kegunaannya paling rendah. Misalnya, penduduk miskin di Jawa barat berkisar antara 1 sampai 1,2 juta jiwa. Penduduk Jawa barat biasanya menggunakan waktu untuk membaca antara 30 sampai 45 menit setiap hari. Ide-ide pokok bisa berupa prinsip atau generalisasi memahami ide pokok, memungkinkan kita bisa menjelaskan sejumlah gejala spesifik atau sejumlah materi pengajaran.

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

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

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

B. Kriteria Pemilihan Materi Pelajaran

Materi pelajaran berada dalam ruang lingkup isi kurikulum. Karena itu, pemilihan materi pelajaran tentu saja harus sejalan dengan ukuran-ukuran (kriteria) yang digunakan untuk memilih isi kurikulum bidang studi bersangkutan. Kriteria pemilihan materi pelajaran yang akan dikembangkan dalam sistem instruksional dan yang mendasari penentuan strategi belajar mengajar:

1. Kriteria tujuan instruksional

Suatu materi pelajaran yang terpilih dimaksudkan untuk mencapai tujuan instruksional khusus atau tujuan-tujuan tingkah laku. Karena itu, materi tersebut supaya sejalan dengan tujuan-tujuan yang telah dirumuskan.

2. Materi pelajaran supaya terjabar

Peincian materi pelajaran berdasarkan pada tuntutan dimana setiap TIK telah dirumuskan secara spesifik, dapat diamati

dan terukur. Ini berarti terdapat keterkaitan yang erat antara spesifikasi tujuan dan spesifikasi materi pelajaran

3. Relevan dengan kebutuhan siswa

Kebutuhan siswa yang pokok adalah bahwa mereka ingin berkembang berdasarkan potensi yang dimilikinya. Karena setiap materi pelajaran yang akan disajikan hendaknya sesuai dengan usaha untuk mengembangkan pribadi siswa secara bulat dan utuh. Beberapa aspek diantaranya adalah pengetahuan sikap, nilai, dan ketrampilan

4. Kesesuaian dengan kondisi masyarakat

Siswa dipersiapkan untuk menjadi warga masyarakat yang berguna dan mampu hidup mandiri. Dalam hal ini, materi pelajaran yang dimiliki hendaknya turut membantu mereka memberikan pengalaman edukatif yang bermakna bagi perkembangan mereka menjadi manusia yang mudah menyesuaikan diri.

5. Materi pelajaran mengandung segi-segi etik

Materi pelajaran yang akan dipilih hendaknya mempertimbangkan segi perkembangan moral siswa kelak. Pengetahuan dan ketrampilan yang bakal mereka peroleh dari materi pelajaran yang telah mereka terima diarahkan untuk mengembangkan dirinya sebagai manusia yang etik sesuai dengan sistem nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakatnya.

6. Materi pelajaran tersusun dalam ruang lingkup dan urutan yang sistematis dan logis

Setiap materi pelajaran disusun secara bulat dan menyeluruh, terbatas ruang lingkungannya dan terpusat pada satu topik masalah tertentu. Materi disusun secara berurutan dengan cara ini diharapkan isi materi tersebut akan lebih mudah diserap oleh si siswa dan dapat segera dilihat keberhasilannya.

7. Materi pelajaran bersumber dari buku sumber yang baku, pribadi guru yang ahli, dan masyarakat
- Faktor ini perlu diperhatikan dalam memilih materi pelajaran. Buku sumber yang baku umumnya disusun oleh para ahli dalam bidangnya dan disusun berdasarkan GBPP (garis besar program pegajaran) yang berlaku, kendatipun belum terlengkap sebagai mana yang diharapkan. Guru yang ahli penting, oleh sebab sumber utama memang adalah guru itu sendiri. Guru dapat menyimak semua hal yang dianggapnya perlu untuk disajikan kepada para siswa berdasarkan ukuran kepribadiannya. Masyarakat juga merupakan sumber yang luas, bahkan dapat dikatakan sebagai materi belajar yang paling besar. (Harjanto, 2010: 223).

C. Sumber Materi Pembelajaran

Sumber bahan ajar merupakan tempat di mana bahan ajar dapat diperoleh. Dalam mencari sumber bahan ajar, siswa dapat dilibatkan untuk mencarinya. Misalnya, siswa ditugasi untuk mencari koran, majalah, hasil penelitian, dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran siswa aktif (CBSA). Berbagai sumber dapat digunakan untuk mendapatkan materi pembelajaran dari setiap standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sumber-sumber dimaksud dapat disebutkan di bawah ini:

1. Buku teks. Buku teks yang diterbitkan oleh berbagai penerbit dapat dipilih untuk digunakan sebagai sumber bahan ajar.
2. Laporan hasil penelitian. Laporan hasil penelitian yang diterbitkan oleh lembaga penelitian atau oleh para peneliti sangat berguna untuk mendapatkan sumber bahan ajar yang aktual atau mutakhir.
3. Jurnal (penerbitan hasil penelitian dan pemikiran ilmiah). Penerbitan berkala yang berisikan hasil penelitian atau

hasil pemikiran sangat bermanfaat untuk digunakan sebagai sumber bahan ajar.

4. Pakar bidang studi. Pakar atau ahli bidang studi penting digunakan sebagai sumber bahan ajar. Pakar tadi dapat dimintai konsultasi mengenai kebenaran materi atau bahan ajar, ruang lingkup, kedalaman, urutan, dan sebagainya.
5. Profesional. Kalangan professional adalah orang-orang yang bekerja pada bidang tertentu. Kalangan perbankan misalnya tentu ahli di bidang ekonomi dan keuangan.
6. Buku kurikulum. Buku kurikulum penting untuk digunakan sebagai sumber bahan ajar. Karena berdasar kurikulum itulah standar kompetensi, kompetensi dasar dan materi bahan dapat ditemukan.
7. Penerbitan berkala seperti harian, mingguan, dan bulanan. Penerbitan berkala seperti Koran banyak berisikan informasi yang berkenaan dengan bahan ajar suatu mata pelajaran.
8. Internet. Bahan ajar dapat pula diperoleh melalui jaringan internet. Di internet kita dapat memperoleh segala macam sumber bahan ajar.
9. Media audiovisual (TV, Video, VCD, kaset audio). Berbagai jenis media audio visual berisikan pula bahan ajar untuk berbagai jenis mata pelajaran..
10. Lingkungan (alam, sosial, senibudaya, teknik, industri, ekonomi). Berbagai lingkungan seperti lingkungan alam, lingkungan social, lengkungan seni budaya, teknik, industri, dan lingkungan ekonomi dapat digunakan sebagai sumber bahan ajar.

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

1. Tempat atau lingkungan

Lingkungan merupakan sumber pelajaran yang sangat kaya sesuai dengan tuntutan kurikulum. Ada 2

bentuk lingkungan belajar, yakni pertama lingkungan yang sengaja di desain untuk belajar siswa seperti laboratorium, perpustakaan, dan sebagainya. Kedua, lingkungan yang tidak di desain untuk proses pembelajaran akan tetapi keberadaannya dapat di manfaatkan halaman sekolah, taman sekolah, kantin, dan sebagainya. Kedua bentuk lingkungan ini dapat dimanfaatkan oleh setiap guru karena memang selain memiliki informasi yang sangat kaya untuk mempelajari sistem pelajaran, juga dapat secara langsung dijadikan tempat belajar setiap siswa.

2. Orang atau narasumber

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

3. Objek

Objek atau benda yang sebenarnya merupakan sumber informasi yang akan membawa siswa pada pemahaman yang lebih sempurna tentang sesuatu. Mempelajari bahan pelajaran dari benda yang sebenarnya

bukan hanya dapat menghindari kesalahan persepsi tentang isi pelajaran, akan tetapi juga dapat membuat pelajaran lebih akurat disamping motivasi belajar siswa akan lebih baik.

4. Bahan cetak dan non cetak

Bahan cetak (*printed material*) adalah berbagai informasi sebagai materi pelajaran yang disimpan dalam berbagai bentuk tercetak seperti buku, majalah, Koran, dan sebagainya. Sedangkan bahan belajar non cetak adalah informasi sebagai materi pelajaran, yang disimpan dalam berbagai bentuk alat komunikasi elektronik misalnya kaset, video, komputer dan lain sebagainya. (Sanjaya, 2015: 146-149).

D. Pengemasan Materi Pembelajaran

1. Prinsip Pengemasan

Materi pelajaran pada hakikatnya adalah pesan-pesan yang ingin kita sampaikan pada anak didik untuk dikuasai. Pesan adalah informasi yang akan disampaikan baik berupa ide, data/fakta, konsep dan lain sebagainya, yang dapat berupa kalimat, tulisan, gambar, peta, ataupun tanda. Pesan bisa disampaikan melalui bahasa verbal atau nonverbal. Pesan yang disampaikan perlu dipahami oleh siswa, sebab manakala tidak dipahami maka pesan tidak akan menjadi informasi yang bermakna.

Agar pesan yang ingin disampaikan bermakna sebagai bahan ajar, maka ada sejumlah kriteria yang harus diperhatikan diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. *Novelty*, artinya suatu pesan akan bermakna apabila bersifat baru atau mutakhir. Pesan yang usung atau sebenarnya telah diketahui oleh siswa, maka akan mempengaruhi tingkat motivasi dan perhatian siswa dalam mempelajari bahan pelajaran. Dengan demikian,

maka setiap guru perlu mengikuti berbagai kemajuan dalam perkembangan ilmu pengetahuan, sesuai dengan bidang studi yang diajarkannya misalnya melalui informasi yang terdapat dalam jurnal, pelacakan internet dan lain sebagainya.

- b. *Proximity*, artinya pesan yang disampaikan harus sesuai dengan pengalaman siswa. Pesan yang jauh dari pengalaman siswa cenderung kurang diperhatikan.
 - c. *Conflict*, artinya pesan yang disajikan sebaiknya dikemas sedemikian rupa sehingga menggugah emosi. Memang hal ini tidaklah mudah sebab tidak semua materi pengajaran bisa di kemas seperti itu. Akan tetapi, seorang perencana yang baik mestinya berusaha kea rah tersebut.
 - d. *Humor*, artinya pesan yang disampaikan hendaknya dikemas sedemikian rupa sehingga menimbulkan kesan lucu. Pesan yang dikemas dengan lucu cenderung akan lebih menarik perhatian. (Sanjaya, 2015: 150).
2. Bentuk-bentuk pengemasan

a. Materi pelajaran terprogram

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

- 1) Materi pelajaran disajikan dalam bentuk unit atau bagian terkecil. Dari seluruh materi pelajaran yang harus dikuasai, materi itu dibagi dalam bagian-bagian terkecil. Siswa mempelajari bagian tersebut secara bertahap dari mulai bagian awal sampai bagian akhir.
- 2) Menuntut aktivitas siswa. Artinya dalam mempelajari materi pelajaran siswa tidak

mengandalkan orang lain akan tetapi terlibat dalam proses belajar itu sendiri.

- 3) Mengetahui dengan segera setiap selesai mempelajari materi pelajaran. Dalam pengemasan materi terprogram siswa siswa dapat segera mengetahui keberhasilannya. Oleh sebab itu, setelah mempelajari bagian tertentu diberikan items tes yang berfungsi sebagai kontrol terhadap pemahaman materi yang telah disampaikan. (Sanjaya, 2015: 153).

b. Pengemasan materi pelajaran melalui modul

Modul adalah satu kesatuan program yang lengkap, sehingga dapat dipelajari oleh siswa secara individual, sebagai bahan pelajaran yang bersifat mandiri, maka materi pelajaran dikemas sedemikian rupa sehingga melalui modul siswa dapat belajar secara mandiri, tempat dan hal-hal lain di luar dirinya sendiri. Seperti halnya dalam pelajaran terprogram, melalui modul siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing.

Dalam sebuah modul minimal berisi tentang:

- 1) Tujuan yang harus dicapai
- 2) Petunjuk penggunaan
- 3) Kegiatan belajar
- 4) Rangkuman materi
- 5) Tugas dan latihan
- 6) Sumber bacaan
- 7) Item-item tes
- 8) Kriteria keberhasilan
- 9) Kunci jawaban

c. Pengemasan materi pelajaran kompilasi

Kompilasi adalah bahan belajar yang disusun dengan mengambil bagian-bagian yang dianggap perlu

dari berbagai sumber belajar dan menggabungkannya menjadi satu kesatuan untuk dipelajari siswa. Sumber belajar yang menjadi bahan kompilasi biasanya berasal dari buku-buku teks yang dianggap langka sehingga sulit didapatkan oleh siswa. Manfaat yang bisa diambil dari pengemasan materi pelajaran kompilasi, diantaranya adalah siswa dapat belajar secara utuh dari bahan-bahan yang diperlukan sehingga dapat menghemat waktu dan biaya. Agar materi pelajaran dapat disajikan secara sistematis, maka penyusunannya dapat mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Tentukan tujuan yang harus dicapai oleh pengemasan materi pelajaran melalui sistem kompilasi
- 2) Kemukakan secara ringkas tentang bahan-bahan yang dikompilasikan
- 3) Jelaskan petunjuk-petunjuk dalam mempelajari bahan kompilasi
- 4) Buatlah alat tes untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mempelajari kompilasi
- 5) Antara satu bahan yang diambil dari satu sumber dan sumber lainnya, diberi penyekat. (Sanjaya, 2015: 157).

Latihan:

1. Jelaskan apa yang anda pahami tentang materi pembelajaran?
2. Sebutkan kriteria-kriteria dalam pemilihan materi pembelajaran?
3. Jelaskan apa saja sumber materi pelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran?
4. Jelaskan bentuk-bentuk pengemasan materi pembelajaran?

BAB VI

PENGEMBANGAN PENGALAMAN BELAJAR



Setelah mempelajari materi tentang Pengembangan Pengalaman Belajar ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan hakikat pengalaman belajar.
2. Menjelaskan pertimbangan dalam menentukan pengalaman belajar.
3. Menyebutkan tahapan-tahapan pengalaman belajar kepada siswa.
4. Menjelaskan pentingnya pengalaman belajar.

A. Hakikat Pengalaman Belajar

Pengalaman belajar (*learning experience*) adalah sejumlah aktivitas siswa yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan kompetensi baru sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Saat kita berpikir kemampuan dan informasi apa yang harus dimiliki siswa, maka pada saat yang sama kita pun harus berpikir tentang pengalaman belajar yang bagaimana yang harus didesain agar tujuan dan kompetensi itu dapat diperoleh oleh siswa.

Pengalaman belajar merupakan rancangan berbagai kegiatan belajar peserta didik untuk mencapai “ketuntasan” kompetensi. Pengembangan pengalaman belajar perlu disesuaikan dengan potensi dan kebutuhan peserta didik.

1. Pengalaman belajar menurut Piaget

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

Menurut teori Konstruktivistik, belajar bukan hanya sekedar menghafal, akan tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Pengetahuan bukanlah hasil “pemberian” dari orang lain seperti guru, akan tetapi hasil dari proses mengkonstruksi yang dilakukan oleh setiap individu. Pengetahuan dari hasil pemberitahuan tidak akan menjadi hasil yang bermakna. Bagaimana proses mengkonstruksi pengetahuan yang dilakukan oleh setiap subjek itu? Di sini dijelaskan jalan pikiran Piaget, tokoh yang mengembangkan gagasan Konstruktivisme itu.

Piaget berpendapat, bahwa sejak kecil setiap anak sudah memiliki struktur kognitif yang kemudian dinamakan *skema (schema)*. Skema terbentuk karena pengalaman. Misalnya, anak senang bermain dengan kucing dan kelinci yang misalnya sama-sama berbulu putih. Karena seringnya bermain dengan kedua binatang tadi, maka si anak akan dapat membedakan yang mana kucing dan yang mana kelinci. Semakin dewasa anak, maka semakin sempurnalah skema yang dimilikinya. Proses penyempurnaan skema dilakukan dengan melalui *asimilasi* dan *akomodasi*. Asimilasi adalah proses penyempurnaan skema, sedangkan akomodasi adalah proses mengubah skema yang sudah ada hingga terbentuk skema baru. Semua itu terbentuk berkat pengalaman siswa.

2. Pengalaman belajar Menurut Gagne

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

- a. Belajar signal, yaitu belajar melalui isyarat atau tanda. Pengalaman belajar ini merupakan cara yang paling sederhana. Dimana individu merespon terhadap signal yang muncul. Misalnya, individu merasa senang, sedih, dan gembira disebabkan tanda atau signal tertentu. Melalui signal itu individu akan mereaksi secara terus menerus hingga membentuk asosiasi tetap.
- b. Belajar mereaksi perangsang melalui penguatan, yaitu pengalaman belajar yang terarah. Setiap individu merespon terhadap perangsang yang selalu diberikan penguatan, misalnya dengan *reward*. Pengalaman belajar ini lebih tinggi tingkatannya dari sekedar belajar melalui isyarat, sebab pembentukan asosiasi difokuskan pada respon tertentu.
- c. Pengalaman belajar membentuk rangkaian (*chaining*), yaitu belajar menghubungkan gejala atau faktor sehingga menjadi satu kesatuan rangkaian yang utuh dan fungsional. Belajar ini terjadi dengan munculnya stimulus lain setelah stimulus yang satu direspon. Dengan demikian, pengalaman belajar bersifat menjadi lebih kompleks. Misalnya, individu mereaksi setelah ia mendengar bel tanda waktu pulang, ia segera mengemas barang-barangnya, lalu pulang, ganti pakaian, makan, bermain, dan lain sebagainya.
- d. Belajar aturan atau hukum adalah pengalaman belajar dengan menghubungkan konsep-konsep. Pada hal ini siswa dirangsang untuk menemukan sejumlah prinsip atau kaidah melalui pengamatan dari setiap gejala.

- e. Belajar *problem solving*, adalah pengalaman belajar untuk memecahkan suatu persoalan melalui penggabungan beberapa kaidah atau aturan.
- f. Belajar asosiasi verbal, yaitu belajar dengan kata-kata jika ia menerima rangsangan.
- g. Belajar membedakan atau diskriminasi, yaitu pengalaman belajar mengenal sesuatu karena mempunyai kekhasan tertentu, walaupun seseorang itu menghadapi objek yang sama namun tetap saja dapat membedakannya.
- h. Belajar konsep adalah pengalaman belajar dengan menentukan ciri atau atribut dari objek yang dipelajarinya sehingga objek tersebut ditempatkan dalam klasifikasi tertentu (Sanjaya, 2015: 160).

Dari hal-hal di atas, maka dapat disimpulkan bahwa setiap pengalaman belajar itu sifatnya bertahap. Artinya kemampuan untuk belajar memecahkan masalah sangat tergantung pada belajar hukum atau aturan; dan pengalaman belajar aturan akan dapat dipengaruhi oleh kemampuan seseorang dalam belajar konsep dan seterusnya.

Gagne mengidentifikasi lima jenis hasil belajar sebagai berikut:

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

dari konsep tertentu, misalnya belajar konsep keluarga, pada dasarnya belajar konsep ayah, ibu, dan anak.

- b. Belajar informasi verbal, adalah belajar melalui simbol-simbol tertentu. Yang termasuk hasil belajar ini adalah belajar berbicara, menulis cerita, belajar membaca dan lain sebagainya.
- c. Belajar mengatur kegiatan intelektual, yaitu belajar mengatur kegiatan intelektual berhubungan dengan kemampuan mengaplikasikan keterampilan intelektual, yakni kemampuan berpikir memecahkan masalah secara ilmiah melalui langkah-langkah yang sistematis.
- d. Belajar sikap, yakni belajar menentukan tindakan tertentu. Sikap adalah kecenderungan individu untuk berperilaku sesuai dengan nilai yang dianggap baik oleh individu yang bersangkutan.
- e. Belajar keterampilan motorik, yakni belajar melakukan gerakan-gerakan tertentu baik gerakan yang sangat sederhana seperti gerakan menirukan, gerakan refleks dan lain sebagainya, sampai gerakan-gerakan kemolek yang memerlukan kemahiran dan keterampilan tertentu, misalnya keterampilan mengoperasikan sebuah mesin.

B. Pertimbangan dalam Menentukan Pengalaman Belajar

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

1. Sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai

Dalam sistem perencanaan dan desain pembelajaran, tujuan merupakan komponen utama dan utama yang harus dipikirkan oleh seorang desainer pembelajaran. Sehingga, apa yang harus dilakukan guru dan siswa diarahkan untuk mencapai tujuan itu. Dilihat

atas domainnya, tujuan itu terdiri atas tujuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketika kita merumuskan tujuan yang berada dalam kawasan kognitif harus berbeda dengan rancangan pengalaman belajarnya dengan rumusan afektif dan psikomotorik, karena masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda. Untuk mencapai tujuan agar siswa dapat menyebutkan data atau fakta tertentu misalnya, maka pengalaman belajar dapat dirancang dengan hanya mendengarkan atau membaca; lain halnya bila tujuan yang ingin dicapai adalah kemampuan berpikir tinggi, misalnya siswa diharapkan dapat mendiskripsikan hasil observasi tentang tanaman berakar tunggal dan berakar serabut, maka pengalaman belajar dirancang akan lebih kompleks.

2. Sesuai dengan materi pelajaran

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

3. Ketersediaan sumber belajar

Selain pertimbangan tujuan dan isi bahan pelajaran, seorang desainer pembelajaran dalam rangka menentukan pengalaman belajar juga harus memperhatikan ketersediaan sumber belajar yang dapat digunakan. Misalnya, penugasan bagi murid untuk menganalisis sebuah buku akan efektif manakala buku

tersebut tersedia secara memadai, pengalaman belajar melalui wawancara akan efektif manakala ada narasumber yang dapat dimintai keterangannya.

4. Pengalaman belajar harus sesuai dengan karakteristik siswa

Kondisi dan karakteristik siswa merupakan salah satu pertimbangan yang harus diperhatikan, baik menyangkut minat dan bakat siswa, kecenderungan gaya belajar maupun kemampuan dasar yang dimiliki siswa. Siswa yang dianggap memiliki kemampuan dasar yang baik akan berbeda dengan siswa yang hanya sedikit atau tidak memiliki kemampuan dasar. Selain beberapa pertimbangan di atas, ada sejumlah prinsip yang manakala kita akan mengembangkan pengalaman belajar harus diperhatikan, yaitu:

a. Berorientasi pada tujuan

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

Tujuan pembelajaran dapat menentukan pengalaman belajar yang harus dilakukan siswa. Ini menjadi sesuatu yang sering dilupakan oleh para guru. Guru yang senang berceramah, hampir setiap tujuan menggunakan strategi penyampaian, siswa dipaksa mendengarkan penjelasan guru, seakan-akan dia berpikir bahwa segala macam tujuan dapat dicapai dengan cara tersebut. Dengan demikian untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksud, siswa

harus belajar mempraktikkannya langsung guna mendapatkan pengalaman yang diinginkan.

b. **Aktivitas**

Belajar bukanlah sekedar menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat; memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, pengalaman belajar siswa harus mendorong agar siswa beraktivitas melakukan sesuatu. Aktivitas tidak hanya sebatas aktivitas fisik, akan tetapi mencakup aktivitas psikis seperti aktivitas mental. Misalnya ketika guru berceramah, diharapkan para siswa menyimak dengan baik sehingga bisa dihayati dan pada akhirnya bisa menimbulkan keraguan dalam benak siswa sehingga dia berkeinginan untuk memperdalam tentang apa yang dimaksud oleh guru tadi.

c. **Individualitas**

Mengajar adalah usaha mengembangkan setiap individualitas siswa. Oleh karena itu, pengalaman belajar dirancang untuk setiap individu siswa. Walaupun kita mengajar pada sekelompok siswa, namun hakikatnya adalah ingin adanya perubahan perilaku setiap siswa. Guru dapat dikatakan baik dan profesional manakala mempunyai 50 siswa dan semuanya berhasil mencapai tujuan. Dan sebaliknya jika guru mempunyai 50 siswa dan 49 nya tidak berhasil mencapai tujuan, maka guru tersebut dinilai gagal atau kurang baik. Oleh karena itu, semakin tinggi standar keberhasilan ditentukan, semakin berkualitas pula proses pembelajaran.

d. **Integritas**

Belajar harus dipandang sebagai usaha untuk mengembangkan pribadi siswa. Mengajar bukan

hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja, akan tetapi meliputi aspek afektif dan psikomotorik. Itulah sebabnya merancang pengalaman belajar siswa, harus dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa secara terintegrasi. Di samping itu, Bab IV Pasal 19 Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi para peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Ada sejumlah prinsip khusus untuk merancang pengalaman belajar, yaitu:

a. Interaktif

Dalam prinsip ini, Mengajar itu bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dari guru ke siswa; akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

b. Inspiratif

Proses pembelajaran adalah proses yang inspiratif, Memungkinkan siswa untuk mencoba dan melakukan sesuatu.

c. Menyenangkan

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

d. Menantang

Proses yang menantang siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yakni merangsang kerja otak secara

maksimal. Kemampuan tersebut dapat ditumbuhkan dengan cara mengembangkan rasa ingin tahu siswa melalui kegiatan mencoba-coba, berpikir secara intuitif atau bereksplorasi.

e. Motivasi

Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa. Tanpa adanya motivasi tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan siswa untuk bertindak atau melakukan sesuatu. (Sanjaya, 2015: 172).

C. Tahapan Pengalaman Belajar

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

1. Tahap Prainstruksional

Tahap prainstruksional adalah tahapan yang ditempuh oleh guru pada saat akan memulai proses belajar dan mengajar. Beberapa kegiatan tersebut antara lain:

- a. Guru mengucapkan salam, menanyakan kehadiran siswa, dan mencatat siapa yang tidak hadir.
- b. Bertanya kepada siswa sampai mana pembahasan pelajaran sebelumnya. Dengan demikian guru mengetahui apakah siswa ada belajar lagi ketika di rumah atau setidaknya mempersiapkan apa-apa saja yang akan dipelajari pada hari itu.
- c. Mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang pelajaran yang sudah dibahas untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari.

- d. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya kembali jika ada suatu pembahasan yang masih belum dipahami dari materi yang sudah diajarkan.
- e. Mengulang kembali bahan pelajaran yang telah dipelajari secara singkat dan mencakup aspek pembahasan yang telah dibahas sebelumnya sebagai bahan dasar bagi pelajaran yang akan dibahas pada hari berikutnya.

Tujuan tahapan ini, hakikatnya adalah mengungkapkan kembali tanggapan siswa terhadap bahan ajar yang telah diterimanya, dan menumbuhkan kondisi belajar dalam hubungannya dengan pelajaran hari itu. Tahapan ini juga mirip dengan kegiatan pemanasan sebelum berolahraga dan tahapan ini akan sangat mempengaruhi keberhasilan siswa.

2. Tahap Instruksional

Tahap ke dua adalah tahap ajaran atau tahap inti, yakni tahapan memberikan pengarahan kepada siswa. Tahap ini akan sangat bergantung pada strategi yang akan diterapkan, misalnya strategi ekspositori, inkuiri, *cooperative learning*, dan lainnya. Adapun tahap ini bisa diidentifikasi dengan beberapa kegiatan berikut ini.

- a. Menjelaskan pada siswa tentang tujuan pelajaran yang harus dicapai oleh siswa.
- b. Menuliskan pokok materi yang akan dibahas pada hari itu.
- c. Membahas pokok materi yang telah ditulis tadi dan bisa ditempuh dengan dua cara, yaitu: Pertama, pembahasan dimulai dari gambaran pembahasan materi yang umum kepada pembahasan materi yang khusus dan kedua dari pembahasan materi yang khusus kepada pembahasan materi yang umum.

- d. Adanya contoh konkrit pada setiap materi yang diajarkan. Dan para siswa pun hendaknya diberi tugas atau pertanyaan guna mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan.
- e. Mempergunakan alat bantu pengajaran untuk memperjelas pembahasan materi yang diajarkan.
- f. Menyimpulkan hasil pembahasan dari pokok materi. Ini dibuat oleh guru hendaknya ditulis di papan tulis agar dapat dicatat kembali oleh siswa. Kesimpulan dapat dibuat bersama-sama antara guru dan para siswa, atau boleh diserahkan semua kepada siswa tentang apa dan bagaimana kesimpulan belajar pada hari itu.

3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahapan yang ketiga atau yang terakhir adalah tahap evaluasi dan tindak lanjut dalam kegiatan pembelajaran. Ini bertujuan ialah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari tahapan kedua, yaitu tahap instruksional.

Ketiga tahapan di atas merupakan satu rangkaian yang terpadu dan tidak dapat dipisahkan. Guru dituntut untuk mampu dan dapat mengatur waktu secara fleksibel, sehingga ketiga rangkaian tersebut dapat diterima siswa secara utuh. Disinilah letak keterampilan yang profesional dari seorang guru dalam memberikan pengalaman belajar.

D. Pentingnya Pengalaman Belajar

Belajar secara umum dapat diartikan sebagai perubahan, contohnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak mau menjadi mau, dan lain sebagainya. Namun demikian tidak semua perubahan pasti merupakan peristiwa belajar. Sedangkan yang dimaksud perubahan dalam belajar adalah perubahan yang relatif,

konstan, dan berbekas. Sama halnya dengan pengalaman belajar, dimana seperti kata pepatah yang sering kita dengar dalam dunia pendidikan bahwa pengalaman adalah guru yang paling baik. Dalam hal ini pengalaman-pengalaman yang sering kita lalui dapat memberikan dan mengajarkan kita hal-hal yang berarti dalam hidup.

Pengalaman belajar siswa ditunjang dengan adanya teknologi. Dengan adanya kemajuan sains dan teknologi di bidang pendidikan seyogyanya dapat dimanfaatkan untuk mempermudah siswa mencapai pengalaman belajar yang optimal. Anak-anak sekarang menginginkan hal-hal yang baru yang menarik dan menantang. Demikian juga saat mengikuti pembelajaran di sekolah mereka ingin pembaruan dalam pembelajaran. Dengan demikian seorang guru harus belajar mengadakan pembaruan pembelajaran dengan memasukkan pengalaman-pengalaman belajar yang menarik. Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang benar-benar membelajarkan siswa, semakin siswa terlibat aktif dalam pembelajaran akan semakin berkualitas hasil belajar siswa. Jadi siswa tidak sekedar datang, duduk, catat, dan pulang tanpa ada pengalaman belajar. Seorang guru dalam merancang pembelajaran tentunya akan bertanya dalam hatinya, “Pengalaman belajar apa yang akan aku berikan pada peserta didik agar mereka dapat memiliki kompetensi dasar?” Pengalaman belajar yang diberikan oleh guru sangat penting bagi peserta didik (siswa) agar peserta didik dapat memiliki kompetensi dasar.

Ada dua hal yang dapat membantu guru dalam memberikan pengalaman belajar kepada siswa, yaitu dengan penggunaan multimetode dan multimedia yang disesuaikan sesuai dengan kondisi siswa dan kemampuan sekolah.

1. Multimetode

Metode adalah cara yang digunakan untuk menimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Berikut ini disajikan beberapa metode pembelajaran yang biasa digunakan demi mengimplementasikan startegi pemebelajaran sehingga terbentuk pengalaman belajar bagi siswa, yaitu:

a. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode yang biasa digunakan oleh setiap guru. Hal ini selain disebabkan oleh beberapa pertimbangan tertentu juga adanya faktor kebiasaan baik dari guru ataupun siswa. Dalam metode ini guru biasanya merasa belum puas manakala dalam proses pengelolaan pembelajaran tidak melalukan ceramah. Demikian juga dengan siswa, mereka akan belajar manakala ada guru yang memberikan materi pelajaran melalui ceramah, sehingga ada guru yang berceramah berarti ada proses belajar dan tidak ada guru berarti tidak ada proses belajar.

b. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Sebagai metode penyajian demonstrasi tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru. Walaupun dalam proses demonstarsi peran siswa hanya sekedar memperhatikan, akan tetapi demonstrasi dapat menyajikan bahan pelajaran lebih konkret.

c. Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan.

Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan (Killen, 1998). Oleh sebab itu, diskusi bukanlah debat yang bersifat mengadu argumentasi. Diskusi lebih bersifat bertukar pengalaman untuk menentukan keputusan tertentu secara bersama-sama.

Dengan demikian, jika setiap guru menerapkan metode yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran maka setiap siswa juga akan memiliki pengalaman yang berbeda dalam menerima materi pelajaran. Metode yang pertama adalah metode yang bersifat monoton dimana siswa hanya akan bisa mendengarkan materi yang telah disampaikan oleh seorang guru. Materi yang dapat dikuasai siswa sebagai hasil dari ceramah akan terbatas pada apa yang dikuasai guru. Metode pembelajaran yang kedua akan lebih menarik sebab siswa tak hanya mendengar tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi. Dalam hal ini dengan cara mengamati secara langsung siswa akan memiliki kesempatan untuk membandingkan antara teori dengan kenyataan. Sedangkan metode yang ketiga sifatnya melatih siswa untuk memecahkan masalah yang telah diberikan. Dalam metode ini siswa akan dirangsang untuk lebih kreatif dalam memberikan gagasan, bertukar pikiran dalam mengatasi setiap permasalahan. Namun disisi lain dalam metode ini hanya akan dikuasai oleh 2 atau 3 orang siswa yang memiliki keterampilan berbicara.

3. Multimedia

Media pembelajara merupakan seluruh alat dan bahan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan

seperti radio, televisi, koran, majalah, buku atau LCD dan lain sebagainya.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu penggunaan media interaktif seperti penggunaan komputer. Dengan bantuan komputer dapat diajarkan cara-cara mencari informasi baru, yaitu dengan menyeleksi dan mengolah pertanyaan, sehingga terdapat jawaban terhadap suatu pertanyaan itu. Komputer dapat diprogram untuk dimanfaatkan dalam potensi mengajar dengan tiga cara, yaitu:

a. Tutorial

Dalam hal ini program menuntut komputer untuk berbuat sebagai seorang tutor yang memimpin siswa melalui urutan materi yang mereka harapkan menjadi pokok pengertian. Komputer dapat menemukan lingkup kesulitan tiap siswa, kemudian menjelaskan pendapat-pendapat yang ditemukan siswa, menggunakan contoh dan latihan yang tepat dan mentes siswa pada tiap langkah untuk mengecek bagaimana siswa telah mengerti dengan baik.

b. Simulasi

Bentuk kedua pengajaran dengan komputer ialah untuk simulasi pada suatu keadaan khusus, atau sistem di mana siswa dapat berinteraksi. Siswa dapat menyebut informasi, sehingga dapat sampai pada jawabannya, karena mereka berpikir sehat, mencobakan interpretasinya dari prinsip-prinsip yang telah ditentukan. Komputer akan menceritakan pada siswa apakah dampak dari keputusannya, terutama tentang reaksi dari kritikan atau pendapatnya.

Latihan:

1. Jelaskan apa yang anda pahami tentang pengalaman belajar?
2. Sebutkan pertimbangan-pertimbangan dalam menentukan pengalaman belajar?
3. Sebutkan tahapan-tahapan dalam memberikan pengalaman belajar kepada siswa?
4. Jelaskan sejauhmana pentingnya pengalaman belajar dalam pembelajaran?

BAB VII

PENGEMBANGAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR



Setelah mempelajari materi tentang Pengembangan Media dan Sumber Belajar ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian media pembelajaran dan sumber belajar.
2. Mendeskripsikan fungsi dan manfaat media pembelajaran.
3. Menjelaskan prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran.
4. Menyebutkan jenis-jenis sumber belajar.
5. Mengembangkan media dan sumber belajar PAI berbasis IT.

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Arief Sardiman dkk mengemukakan arti dari media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Hennich dkk menjelaskan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan dan sebagainya adalah media komunikasi. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan untuk pembelajaran

atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

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

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

Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa media pembelajaran apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Miarso, 2011: 457).

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan (guru) dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai, efektif, efisien dan berdaya tarik.

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut Nasution, media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. (Nasution, 1990: 7). Sedangkan menurut Azhar Arsyad, “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.” (Arsyad, 2010).

Berdasarkan pengertian dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada peserta didik menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa peserta didik untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut. Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran, yaitu:

1. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam

menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2. Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3. Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4. Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5. Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda. (Sanjaya, 2015: 73-75).

Selain fungsi media pembelajaran yang telah dijelaskan oleh Wina Sanjaya, media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang lain, yaitu sebagai berikut:

1. Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio.

2. Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu

Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami.

3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi peserta didik. Selain itu, fungsi media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan menarik perhatian peserta didik saat kegiatan belajar mengajar.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami peserta didik, serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata

lisan pengajar, peserta didik tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

4. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

Sedangkan Azhar Arsyad memberikan kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungan.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan mereka. (Arsyad, 2010: 29-30).

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

1. Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan

pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

3. Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi, yaitu:

1. Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:
 - a. Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja.
 - b. Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
 - c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat di bagi ke dalam:
 - a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televise.

- b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, dan video.
3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - a. Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, dan transparansi.
 - b. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, dan radio.

Sedangkan menurut Yusufhadi Miarso, pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu:

1. Media penyaji, yang terdiri dari:
 - a. Kelompok satu: Grafis, bahan cetak, dan gambar diam.
 - b. Kelompok Dua: media proyeksi diam.
 - c. Kelompok Tiga: media audio.
 - d. Kelompok Empat: audio ditambah media visual diam.
 - e. Kelompok Lima: gambar hidup (film).
 - f. Kelompok Enam: televisi.
 - g. Kelompok Tujuh: multimedia.
2. Media Objek. Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.
3. Media Interaktif. Dengan media ini peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Media grafis. Media grafis disebut juga media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik.
2. Media tiga dimensi. Dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama.
3. Media proyeksi. Seperti slide, film strips, dan film.
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran. (Sudjana dan Rifai, 2010: 3-4).

Dari pendapat para ahli di atas maka, secara umum dapat mengelompokan media menjadi:

1. Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder.
2. Media Audio, yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset dan sebagainya.
3. Media visual, yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti foto, lukisan dan sebagainya.
4. Media audiovisual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, dan video.

4. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Berikut ini beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya:

1. Prinsip Efektivitas dan Efisiensi
Dalam konsep pembelajaran, efektivitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika semua tujuan pembelajaran telah tercapai maka pembelajaran disebut efektif, sedangkan efisiensi adalah tujuan pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan media, waktu dan sumber daya

lain seminimal mungkin. Media yang telah memenuhi aspek efektivitas dan efisiensi ini tentunya akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan mendukung pencapaian dalam pembelajaran. Materi yang disampaikan melalui media ini juga akan lebih mudah diserap anak didik.

2. Prinsip Taraf Berpikir Siswa

Media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.

Media pembelajaran juga harus dipilih berdasarkan prinsip taraf berpikir siswa. Benda-benda yang bersifat konkrit lebih baik digunakan sebagai media pembelajaran bila dibandingkan media yang lebih abstrak. Demikian pula media pembelajaran yang kompleks dari segi struktur atau tampilan akan lebih sulit dipahami dibanding media pembelajaran yang sederhana. Contoh media pembelajaran di SD untuk struktur organorgan dalam tubuh manusia haruslah tidak serumit media pembelajaran untuk siswa SMP dan SMA.

Jika tingkat kerumitan media pembelajaran tidak disesuaikan dengan taraf berpikir siswa maka bisa berakibat siswa bukannya semakin mudah memahami, akan menjadi semakin bingung dan tidak fokus pada tujuan dan materi pembelajaran hingga tidak dapat memperoleh hasil pembelajaran yang diharapkan.

3. Prinsip Interaktivitas Media Pembelajaran

Prinsip ketiga yang harus diperhatikan dalam pemilihan media dalam pembelajaran di kelas adalah interaktivitas.

Seberapa besar kemungkinan siswa dapat berinteraksi dengan media pembelajaran? Makin interaktif, makin bagus media pembelajaran itu karena lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar. Misalnya, saat mengajar materi tentang operasi hitung bilangan bulat, contoh media dalam pelajaran SD yang dapat digunakan adalah video tentang bagaimana cara melakukan operasi hitung bilangan bulat atau guru dapat juga menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif pembelajaran mandiri tentang operasi hitung bilangan bulat. Bila siswa diberikan tontonan video, tentunya interaksi yang terjadi antara siswa dengan media pembelajaran hanya satu arah saja dari media ke siswa. Sedangkan bila menggunakan media pembelajaran berbentuk multi media interaktif yang dapat dioperasikan pada sebuah computer, maka interaksi siswa dengan media lebih tinggi. Dalam hal ini, maka media yang paling cocok untuk dipilih adalah media pembelajaran dalam bentuk interaktif.

4. Ketersediaan Media Pembelajaran

Media untuk mencapai tujuan pembelajaran, sesuai dengan materi pelajaran, dan mempunyai interaktivitas yang tinggi, guru harus melihat ketersediaan media yang akan digunakan. Jika media tidak tersedia di sekolah maka semua yang telah di rencanakan akan sia-sia, dan tujuan tidak akan pernah tercapai. Atau guru harus meminjam atau membuat sendiri media itu sendiri. Dengan menghitung berapa media yang akan di gunakan oleh siswa. Bila pembelajaran dilakukan secara berkelompok maka media yang tersedia harus mencukupi.

5. **Kemampuan Guru Menggunakan Media Pembelajaran**
Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat dijadikan stimulus untuk meningkatkan kemauan peserta didik sehingga mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengayaan maupun penggunaan atau pengoperasian media. Akan lebih efektif lagi jika guru memiliki sendiri media yang akan digunakan seperti laptop, jika materi yang akan disampaikan berkaitan dengan pelajaran computer atau pelajaran yang lainnya jika membutuhkan media tersebut. Media pembelajaran juga dapat membantu agar tidak adanya kesimpangsiuran antara pesan yang ingin disampaikan oleh guru dengan pesan yang diterima oleh peserta didik.
6. **Alokasi Waktu**
Isu ketersediaan waktu dalam pembelajaran memang sangat krusial. Guru selalu dikejar waktu untuk menyelesaikan tuntutan kurikulum. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran, yang notabene efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempunyai relevansi yang baik dengan materi pelajaran, dan berbagai kelebihan lainpun kadang-kadang terpaksa harus dikesampingkan bila alokasi waktu menjadi pertimbangan yang penting. Akan tetapi ketersediaan waktu seringkali bisa disiasati dengan berbagai cara berdasarkan pengalaman yang dimiliki oleh guru.
7. **Fleksibilitas (Kelenturan) Media Pembelajaran**
Media pembelajaran yang dipilih oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar dikelas seharusnya memiliki fleksibilitas yang baik. Media pembelajaran itu

dikatakan mempunyai fleksibilitas yang baik apabila dapat digunakan dalam berbagai situasi. Kadang kala, saat proses pembelajaran berlangsung terjadi perubahan situasi yang berakibat tidak dapat digunakannya suatu media pembelajaran.

8. Keamanan Penggunaan Media Pembelajaran

Kadang kala guru harus hati-hati memilih media pembelajaran. Ada media pembelajaran yang kalau tidak hati-hati dalam penggunaannya dapat mengakibatkan kecelakaan atau siswa terluka. Media pembelajaran yang dipilih haruslah media pembelajaran yang aman bagi mereka sehingga hal-hal yang tidak diinginkan saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung tidak terjadi. Contoh media pembelajaran yang mudah terbakar, tajam, panas, atau bahan-bahan kimia yang bersifat korosif.

Sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh guru. Sehingga pemilihan media pembelajaran tersebut adalah yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran dan siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Menurut Arief S. Sadiman, untuk membuat media pembelajaran, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan guru, sehingga dapat disusun urutan sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik
2. Merumuskan tujuan instruksional

Dalam proses belajar mengajar, tujuan instruksional merupakan faktor yang sangat penting. Tujuan dapat memberikan arah kemana siswa akan pergi, bagaimana ia harus pergi kesana, dan bagaimana ia tahu bahwa telah sampai ke tempat tujuan. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan

perilaku yang harus dapat dilakukan siswa setelah ia mengikuti proses instruksional tertentu.

3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut.
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
Alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau checklist perilaku.
5. Menulis naskah media
Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang disebut naskah program media.
6. Mengadakan tes dan revisi
Evaluasi media pembelajaran adalah suatu tindakan proses atau kegiatan yang dilaksanakan dengan maksud untuk menentukan nilai dari segala media atau alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. (Sadiman, 2012: 100).

Dalam memilih media pembelajaran ada beberapa kriteria yang digunakan, yaitu:

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran
Media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
Bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan memperoleh media
Media yang digunakan mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya
Diharapkan guru dapat berinteraksi dengan siswa pada waktu menggunakan media tersebut.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya
Media bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa
Sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Selain kriteria di atas ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu:

1. Tujuan
Media dipilih dan digunakan oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan siswa dapat mengerti materi yang disampaikan.
2. Efektifitas
Guru harus memilih media yang paling efektif dari berbagai media yang ada sehingga media yang

digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa adalah yang paling tepat dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

3. Kemampuan Guru dan Siswa

Dalam menyampaikan materi kepada siswa, guru harus memilih media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kemampuan yang ada pada guru dan siswa dengan proses belajar yang menarik perhatian.

4. Fleksibilitas

Dalam memilih media, guru haruslah memilih media yang fleksibilitas sehingga dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama, menghemat biaya dan tidak berbahaya sewaktu digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Ketersediaan Media

Tidak semua sekolah menyediakan berbagai media yang dibutuhkan oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar karena sesuai dengan situasi dan kondisi pada masing-masing sekolah. Guru haruslah kreatif dalam menyediakan media pembelajaran, contohnya dengan membuat sendiri media pembelajaran yang sederhana atau membuat bersama-sama dengan siswa.

6. Manfaat

Dalam memilih media pembelajaran, guru harus dapat mempertimbangkan manfaat yang didapat dari pengadaan media tersebut bagi siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga harus mempertimbangkan biaya pembuatan media pembelajaran. Sehingga dengan biaya yang minimal dapat menghasilkan media pembelajaran yang bagus dan bermanfaat bagi siswa.

7. Kualitas

Dalam pengadaan media, guru harus memper-timbangkan kualitas dari media tersebut. Media pembelajaran harus dibuat dengan mutu dan kualitas yang baik sehingga bisa tahan lama dan tidak mudah rusak dan dapat digunakan lagi oleh guru untuk proses belajar siswa di waktu yang lain. Dengan kualitas media pembelajaran yang baik maka dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran.

B. Sumber Belajar

1. Pengertian 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. (Cahyadi, 2019: 6).

Dalam pemaknaan yang sederhana sumber belajar adalah buku-buku atau bahan-bahan tercetak lainnya. Pemaknaan seperti ini masih banyak dipahami oleh guru, misalnya dalam program pengajaran yang disusun guru terdapat komponen sumber belajar maka pada umumnya akan diisi dengan buku teks atau buku wajib yang dianjurkan. Sedangkan dalam arti yang luas sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar diri peserta didik dan yang memungkinkan memudahkan terjadinya proses belajar. (Ananda, 2014: 219).

Merril dan Drob menjelaskan sumber belajar adalah terkait dengan alat yang dijadikan sumber belajar termasuk audio, televisi, bahan-bahan grafis untuk paparan

individual dan kelompok, bahan pembelajaran yang direkam dan termasuk orang-orang yang membantu guru dan mempersiapkannya. Hal ini juga ditegaskan oleh Dorel bahwa sumber belajar termasuk video, buku, kaset audio, program video pembelajaran dan program pembelajaran berbasis komputer, atau paket belajar yang menggabungkan berbagai media atau multimedia.

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

2. Jenis Sumber Belajar

AECT (*Association for Education Communication and Technology*) membedakan enam jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar, yaitu:

1. Pesan (*message*)

Pesan merupakan sumber belajar yang meliputi pesan formal, yaitu pesan yang dikeluarkan oleh lembaga resmi, seperti pemerintahan atau pesan yang disampaikan guru dalam situasi pembelajaran. Pesan-pesan ini selain disampaikan secara lisan juga dibuat dalam bentuk dokumen, seperti kurikulum, peraturan pemerintahan, dan sebagainya. Pesan non formal, yaitu pesan yang ada dilingkungan masyarakat luas yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran, misalnya cerita rakyat, legenda, relief-relief pada candi, kitab-kitab kuno, dan peninggalan sejarah yang lainnya.

2. Orang (*people*)

Semua orang pada dasarnya dapat berperan sebagai sumber belajar, namun secara umum dapat dibagi menjadi dua kelompok. Pertama, kelompok orang yang didesain secara profesional untuk mengajar, seperti guru, konselor, instruktur. Termasuk kepala sekolah, laboran, teknisi sumber belajar, pustakawan, dan lain-lainnya. Kelompok yang kedua adalah orang yang memiliki profesi selain tenaga yang berada dilingkungan pendidikan dan profesinya tidak terbatas. Misalnya politisi, tenaga kesehatan, pertanian, arsitektur, psikolog, dan lain-lainnya.

3. Bahan (*materials*)

Bahan merupakan suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, buku teks, modul, program video, film, OHT (Over Head Transparency), program slide, alat peraga dan sebagainya (biasa disebut *software*).

4. Alat (*device*)

Alat yang dimaksud disini adalah benda-benda yang berbentuk fisik yang disebut juga dengan perangkat keras (*hardware*). Alat ini berfungsi untuk menyajikan bahan-bahan pada butir 3 di atas. Di dalamnya mencakup *multimedia projector*, *slide projector*, OHP, film tape *recorder*, dan sebagainya.

5. Teknik (*technique*)

Teknik yang dimaksud adalah cara (prosedur) yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran. Di dalamnya mencakup ceramah, permainan/simulasi, tanya jawab, sosiodrama, dan sebagainya.

6. Latar (*setting*)

Latar atau lingkungan yang berada didalam sekolah maupun lingkungan yang berada di luar sekolah, baik yang sengaja dirancang maupun yang tidak secara khusus disiapkan untuk pembelajar; termasuk di dalamnya adalah pengaturan ruang, pencahayaan, ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, tempat *workshop*, halaman sekolah, kebun sekolah, lapangan sekolah, dan sebagainya. (Sanjaya, 2015: 224).

3. Mengembangkan Media dan Sumber Belajar

Di era globalisasi dan informasi ini penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan namun dalam implementasinya bukanlah merupakan hal yang mudah. Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut.

Arief S. Sadiman, dkk mengatakan bahwa ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) dan media rancangan yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu. Dari pernyataan tersebut di atas dapat dikategorikan bahwa media Komputer dan LCD Proyektor merupakan media rancangan yang di dalam penggunaannya sangat diperlukan perancangan khusus dan didesain sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan. Perangkat keras (*hardware*) yang difungsikan dalam menginspirasi media tersebut adalah menggunakan satu unit komputer lengkap yang sudah

terkoneksi dengan LCD Proyektor. Dengan demikian media ini hendaknya menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. I Ketut Gede Darma Putra mengemukakan beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis TI, adalah:

a. Internet

Internet adalah media sesungguhnya dalam pendidikan berbasis TI, karena perkembangan internet kemudian muncul model-model e-learning, distance learning, web base learning, dan istilah pendidikan berbasis TI lainnya. Internet merupakan jaringan komputer global yang mempermudah, mempercepat akses dan distribusi informasi dan pengetahuan (materi pembelajaran) sehingga materi dalam proses belajar mengajar selalu dapat diperbaharui. Sudah seharusnya dalam penerapan pendidikan berbasis TI tersedia akses internet.

b. Intranet

Apabila penyediaan infrastruktur internet mengalami suatu hambatan, maka intranet dapat dijadikan alternatif sebagai media pendidikan berbasis TI. Karakteristik intranet hampir sama dengan internet, hanya saja untuk area lokal (dalam suatu kelas, sekolah, gedung, atau antar gedung). Model-model pembelajaran sinkron dan tidak sinkron dapat dengan mudah dan lebih murah dijalankan pada intranet. Menurut penulis, pada kondisi-kondisi tertentu intranet justru dapat menjadi pilihan tepat dalam menerapkan pendidikan berbasis TI.

c. Mobile Phone

Pembelajaran berbasis TI juga dapat dilakukan dengan menggunakan media telepon seluler, hal ini dapat dilakukan karena kemajuan teknologi telpon

seluler yang pesat. Seseorang bisa mengakses materi pembelajaran, mengikuti pembelajaran melalui telepon seluler. Begitu canggihnya perkembangan teknologi ini sampai memunculkan istilah baru dalam pembelajaran berbasis TI yang disebut M-learning (mobile learning).

d. CD-ROM/Flash Disk

Media CD-ROM atau flash disk dapat menjadi pilihan apabila koneksi jaringan internet/intranet tidak tersedia. Materi pembelajaran disimpan dalam media tersebut, kemudian dibuka pada suatu komputer. Pemanfaatan media CD-ROM/flash disk merupakan bentuk pembelajaran berbasis TI yang paling sederhana dan paling murah. (Muhson, 2010: 7-8).

Saat ini *trend* penggunaan sumber belajar tidak hanya digunakan apa adanya melainkan dikembangkan terlebih dahulu. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam pengembangan sumber belajar adalah dengan merencanakan langkah-langkah secara sistematis. Adapun langkah-langkah sistematis dalam pengembangan sumber belajar diantaranya adalah:

1. Menganalisis Kebutuhan dan Karakteristik Belajar Siswa

Jika membuat program sumber belajar tentu yang diharapkan dari program yang dibuat akan digunakan atau dimanfaatkan oleh siswa. Program tersebut hanya akan digunakan kalau program itu memang mereka perlukan. Sebagai perancang program siswa, tentu guru harus dapat mengetahui pengetahuan dan keterampilan awal siswa. Guru dapat mengembangkan sumber belajar sesuai dengan kemampuannya. Dalam hal ini akan terkait dengan

kecermatan guru memahami kondisi psikologis siswa, tujuan metode, dan kelengkapan alat bantu. Kesesuaian dan keterpaduan dari semua unsur ini akan sangat mendukung pengembangan sumber belajar pengajaran.

2. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata pelajaran, dan guru itu sendiri. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dikembangkan dan diapresiasi. Berdasarkan mata ajaran yang ada dalam petunjuk kurikulum dapat ditentukan hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. (Jailani dan Hamid, 2016: 181).

3. Pengembangan materi pembelajaran

Di dalam pengembangan materi, alat dan sumber berupa buku pelajaran yang dipergunakan sebagai rujukan harus disesuaikan dengan kurikulum. Muatan pelajaran biasanya selalu berubah-ubah karena diperkaya dengan informasi komplek. Maka kita sebagai guru boleh-boleh saja mempergunakan buku tambahan lain dan harus diberitahukan kepada siswa. Materi atau bahan pembelajaran merupakan bagian terpenting bagi terlaksananya proses pembelajaran, yang tertuang kedalam kurikulum yang harus dikuasai oleh guru dan peserta didik.

4. Mengembangkan Alat Ukur Keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan siswa perlu dirancang sebelum naskah program sumber belajar ditulis atau sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Alat ini dapat berupa tes, penugasan atau daftar cek perilaku. Alat pengukur keberhasilan harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan

dicapai dan pokok-pokok materi pelajaran yang akan disajikan kepada siswa. Alat pengukur keberhasilan harus bisa digunakan secara tepat saat dibutuhkan dalam pembelajaran, dengan alat pengukur keberhasilan ini bisa dilihat keberhasilan siswa belajar dengan menggunakan sumber belajar yang ada.

5. Pemilihan Jenis Sumber Belajar

Sumber belajar dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting karena ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan sumber belajar sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan sumber belajar. Sumber belajar dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan oleh guru dengan kata-kata atau kalimat tertentu, dan dengan demikian anak didik lebih mudah mencerna bahan yang dipelajarinya.

6. Mengadakan Evaluasi

Evaluasi sumber belajar adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pelajaran, termasuk sumber belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa cara mengembangkan media dan sumber belajar PAI berbasis IT sangat beragam, didasarkan pada kemampuan guru masing-masing. Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju mempermudah guru dalam mengembangkan media dan sumber belajar pelajaran yang akan diajarkannya termasuk PAI. Mengembangkan media dan sumber belajar PAI berbasis IT dimaksudkan guru harus bisa atau mampu mengembangkan media dan sumber belajar PAI dengan

menggunakan kemajuan IT sekarang ini. Guru bisa mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan siswa dan kekreatifitasan guru tersebut.

C. Pemanfaatan Media Berbasis IT sebagai Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam

Ada banyak program aplikasi berbasis IT yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, antara lain sebagai berikut:

1. Program Al-Qur'an Flash

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

Program ini bisa diakses melalui <https://ummifoundation.org/detailpost/download-software-quran-flash-desktop-v3?lang=gb>

Adapun langkah-langkah penggunaannya adalah:

- a. Copy file Al-Qur'an Flash Tajweed dalam satu folder.
- b. Klik icon pada folder tersebut dan akan terbuka jendela Al-Qur'an Flash
- c. Kemudian carilah ayat Al-Qur'an yang akan dibaca dengan meletakkan kursor dipojok flash Al-Our'an untuk membuka lembaran-tembara mushaf.

2. Program Al-Qur'an in Word

Program Al-Qur'an in Word adalah program penulisan teks ayat Al-Qur'an lengkap dengan harakat dan terjemahannya dalam beberapa bahasa yang diaplikasikan pada program MS. Word. Program ini sangat membantu bagi kita umat Islam yang ingin menulis ayat Al-Our'an

dengan mudah tanpa khawatir muncul kesalahan dalam penulisan ayat karena menulis secara manual menggunakan MS. Word.

Program ini bisa diakses melalui <https://lajnah.kemenag.go.id/unduh/category/1-qkiw>

Langkah-langkah penggunaannya sebagai berikut:

- a. Install program Al-Ouran for MS-Word di komputer/laptop.
- b. Sebelum instalasi tentukan **bahasa terjemahan** yang akan digunakan.
- c. Setelah sukses, buka program MS. Word dan lihat di *toolbar* kanan atas icon bertuliskan **Add-Ins** dan klik ikon tersebut.
- d. Tentukan ayat dan posisi ayat yang akan ditulis serta tentukan pula teks yang akan ditulis apakah ayat dengan terjemahannya atau hanya ayatnya saja.
- e. Setelah ayat yang dipilih sudah tampak pada layar Anda, kemudian sesuaikan ukuran font ayat dan terjemahannya dengan teks Anda di MS. Word dengan cara memblok (menghitamkan) ayat dan mengubah *font size*.
- f. Kemudian akan tampak tulisan ayat pada lembar kerja Anda.

3. Program Penghitungan Zakat

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

Langkah-langkah penggunaannya sebagai berikut:

- a. Klik program Kalkulator Zakat di komputer/laptop, kemudian klik icon **Berikut**.

- b. Masukkan nilai dan harga emas yang berlaku pada saat ini dengan asumsi harga emas 24 karat, kemudian klik icon **Berikut**.
- c. Isi dengan lengkap form isian sesuai petunjuk.
- d. Ikuti petunjuk sampai selesai.

4. Program Waris

Program ini merupakan program aplikasi penghitungan harta warisan yang dapat diakses melalui iwaris.or.id dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Buka program I-waris di komputer/laptop Anda.
- b. Klik icon *hitung* kemudian akan muncul perintah mengisi data dan ikuti perintahnya.

5. Program Merawat Jenazah

Program ini sangat bermanfaat bagi umat Muslim karena dengan software ini kita dituntun tentang tata cara mengurus jenazah dimulai dari memandikan, mengafani, mengubur, menshalati, dan persoalan-persoalan mengurus jenazah, yaitu dengan bantuan software I-Jenazah. IJenazah dapat menampilkan tutorial tata cara mengurus jenazah dengan lengkap dan jelas disertai gambar dan doa-doa sebagai pelengkap dalam mengurus jenazah. Selain itu, I-Jenazah juga dilengkapi tata cara yang benar dalam mengurus jenazah.

Program ini bisa diakses melalui situs http://gofreeload.blogspot.com/2012/09/software_mengurus-jenazah-i-jenazah.html.

Langkah-langkah penggunaannya adalah buka file software Jenazah kemudian klik dua kali pada jenazah setup.exe sehingga muncul Open file-security warning kemudian klik **Run** untuk meng-instal program tersebut.

6. Program E-Book

Program ini bisa dijadikan referensi melalui hyperlink di program PowerPoint atau dibuka dari komputer Anda sesuai dengan materi yang diterangkan karena program e-book ini berupa buku. Di sini ada contoh e-book manasik haji dan umroh bergambar yang bisa diakses atau di downloads melalui situs <http://www.mediafire.com/download/nuiimn2wmuy/Manasik-Haji-dantUmrah-Bergambar.com>. Selanjutnya klik program E-book yang telah di download.

D. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Information and Technology* (IT)

Peran teknologi informasi dalam pembelajaran PAI adalah sebagai sarana atau media supaya para peserta didik dapat dengan mudah memahami apa yang diajarkan oleh guru, sehingga dapat memudahkan peserta didik mencapai keberhasilan dalam belajar. Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini, ada banyak program atau aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam antara lain

1. Google Classroom

a. Pengertian Google Classroom

Google Classroom (atau dalam Bahasa Indonesia, yaitu ruang kelas Google) adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas (Salamah, 2020: 535). Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya.

Selain itu, google classroom bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Google classroom merupakan layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah aplikasi *e-learning* (pembelajaran dalam jaringan). Aplikasi ini di desain untuk membantu pendidik membuat dan membagikan tugas kepada peserta didik secara paperless. Pengguna aplikasi ini harus memiliki akun Google terlebih dahulu agar dapat mengakses Aplikasi google classroom (Barir, 2016: 2).

Fitur-fitur dalam aplikasi google classroom seperti reuse post, create question, create assignment, create announcement dapat digunakan peserta didik untuk mengunggah kembali beberapa file, memberi ruang diskusi, memberi pengumuman, pendistribusian tugas dan materi pembelajaran, pengumpulan tugas sampai guru dapat melihat siapa saja yang sudah mengumpulkan tugas. Selain itu file yang dapat diunggah juga tidak dibatasi formatnya, semua file tetap bisa diunggah seperti word, power point, PDF, video, atau berupa link juga bisa digunakan.

b. Tujuan Google Classroom

Tujuan utama *google classroom* adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa *google classroom* menggabungkan *google drive* untuk pembuatan dan distribusi penugasan, *google docs, sheets, slides* untuk penulisan, gmail untuk komunikasi, dan *google calendar* untuk penjadwalan. Siswa dapat diundang untuk bergabung dengan kelas melalui kode pribadi, atau secara otomatis diimpor dari domain sekolah.

c. Petunjuk Teknis Penggunaan

Aplikasi Google Classroom ini dapat diakses melalui situs, <https://edu.google.com/intl/ALLid/products/classroom/>.

Langkah-langkah penggunaannya masuk ke aplikasi Google Classroom atau akses lewat peramban di PC Anda.

- 1) Klik Get Started, dan pilih alamat surel (email) Google yang ingin digunakan untuk bergabung di Google Classroom.
- 2) Tekan tanda plus (+) di pojok kanan.
- 3) Ada dua pilihan, yaitu Join Class dan Create Class. Pilih Create Class.
- 4) Ada dua pilihan role, yaitu teacher/student. Anda bisa memilih salah satunya.
- 5) Isi kolom class name, section, subject, dan room.
- 6) Setelah kelas dibuat, Google Classroom akan otomatis generate class code. Anda bisa membagikan class code ini kepada para murid agar bisa Join Class.
- 7) Pada bagian Classwork, Anda bisa mengunggah materi, memberikan tugas, atau mengadakan kuis.
- 8) Agar lebih mudah dan hemat waktu, pertanyaan kuis tidak perlu diketik satu per satu di bagian question/pertanyaan. Jadikan satu file, kemudian unggah dengan klik Add.
- 9) Jangan lupa tetapkan skor maksimum yang bisa didapat pelajar dan tenggat waktu (due).
- 10) Kemudian klik Assign.

- 11) Lakukan hal yang sama untuk memberikan tugas berupa daftar pertanyaan. Jadikan satu file, kemudian unggah dengan klik Add.
- 12) Jangan lupa tetapkan skor maksimum yang bisa didapat pelajar dan tenggat waktu (due).
- 13) Kemudian klik Ask (Atikah, 2021: 15).

2. Google Meet

a. Pengertian Google Meet

Google Meet merupakan sebuah aplikasi video conference atau bias juga disebut meeting online, google meet ini salah satu produk buatan google yang merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh google. Google Meet dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran secara daring. Google merupakan perusahaan di bidang layanan jasa internet (Wiratama, 2020: 3).

b. Fungsi atau Tujuan Google Meet

Google meet dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran siswa yang berlangsung dari rumah sekaligus mengajarkan siswa untuk memanfaatkan teknologi sejak dini sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna untuk siswa tersebut. Pemanfaatan google meet sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan keterampilan menyimak dan berbicara dalam menggunakan aplikasi google meet sebagai media pembelajaran (Rasna, 2020: 135).

c. Petunjuk Teknis Penggunaan

Aplikasi Google Meet ini dapat diakses melalui situs, <https://apps.google.com/meet/>.

Langkah-langkah penggunaanya:

- 1) Masuk ke dalam Google.com.

- 2) Klik aplikasi Google diujung sebelah kanan tanda titik-titik kotak.
- 3) Cari Meet lalu klik aplikasi Google Meet.
- 4) Klik start a meeting. Maka akan muncul Id Google Meet. Id Google Meet ini yang akan diberikan kepada peserta pengguna Google Meet untuk bergabung kedalam video conference.
- 5) Tekan Presenting untuk presentasi.
- 6) Peserta video conference setelah mendapatkan Id Google Meet akan meminta untuk bergabung ke dalam video conference dengan tampilan aplikasi Google Meet “ **Asking to joint**”
- 7) Untuk menampilkan semua siswa/mahasiswa yang terkoneksi klik di ujung kanan bawah tanda titik-titik pilih “**Change LayOut**” (Sawitri, 2020: 18).

3. Zoom Cloud Meeting

a. Pengertian Zoom Cloud Meeting

Zoom Cloud Meetings merupakan sebuah media pengajaran daring yang berupa aplikasi yang mempunyai fitur konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan online, pertemuan online dan juga bisa dikolaborasikan dengan seluler (Rosyid dkk, 2020: 47).

b. Fungsi atau Tujuan Zoom Cloud Meeting

Zoom Cloud Meeting, aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan online dan kolaborasi seluler. Penggunaan meeting dalam aplikasi ini bisa menampung 1.000 peserta bersama dalam satu pertemuan secara virtual (Monica, 2020: 163).

c. **Petunjuk Teknis Penggunaan**

Aplikasi Zoom Cloud Meeting ini dapat diakses melalui situs, <https://zoom.us/signin>.

Adapun langkah-langkah penggunaan Zoom yang diterapkan selama pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Cari Zoom Cloud Meeting di peramban (browser) atau buka <https://zoom.us/signin>.
- 2) Untuk mengadakan sesi pertemuan di Zoom klik menu 'host' di kanan atas.
- 3) Klik 'Sign In' untuk masuk.
- 4) Anda diharuskan sudah memiliki akun Zoom atau bisa menyambungkannya dengan akun Gmail Anda.
- 5) Anda akan diarahkan untuk mengunduh dan memasang aplikasi Zoom di laptop Anda
- 6) Jika Anda ingin bergabung dengan sesi pertemuan, minta Meeting ID (ID rapat) dan password, dan klik menu 'join'
- 7) Isi kode Meeting ID dan Password
- 8) Sesi panggilan Zoom segera dimulai

4. YouTube

a. **Pengertian YouTube**

YouTube adalah sebuah situs website media sharing video online terbesar dan paling populer di dunia internet. Saat ini YouTube mengalami penyebaran yang luar biasa di seluruh dunia, berbagai kalangan bisa mengakses YouTube. kegiatan yang dapat dilakukan di YouTube antara lain seperti mengupload video, mencari video, menonton video, diskusi/tanya jawab tentang video dan sekaligus berbagi klip video secara gratis. Rata-rata dalam setiap hari terdapat jutaan orang yang mengakses YouTube sehingga hal tersebut mengindikasikan YouTube sangat

potensial untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Suwanto, 2021: 27).

b. Fungsi atau Tujuan YouTube

Tujuan penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran, yaitu agar dapat menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menimbulkan ketertarikan siswa untuk mengikuti proses belajar dari awal sampai akhir, menyenangkan dan juga ada komunikasi dan interaksi yang baik. Video pembelajaran di youtube sangat banyak sehingga guru dapat memilih dan dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran yang menarik, terutama di masa pandemi ini karena siswa dan guru melaksanakan pembelajaran di rumah. Guru bisa memberikan link YouTube kepada siswa untuk dipelajari dan dipahami sesuai dengan materi-materi yang ada di kurikulum. YouTube dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan setiap waktu tanpa batas. Siswa dapat membuka kembali link youTube apabila kurang memahami materinya (Rasman, 2021: 121).

c. Petunjuk Teknis Penggunaan

Adapun langkah-langkah penggunaan YouTube yang diterapkan selama pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Membuat konsep video, buatlah konsep yang matang terlebih dahulu. Periksa materi-materi pembelajaran mana saja yang bisa digunakan untuk membuat video.
- 2) Membuat video, apabila sudah mendapatkan konsep yang matang, maka saatnya mulai membuat video.
- 3) Edit video, di tahap editing ini bisa ditambahkan berbagai komponen yang mendukung isi dari video. Mulai dari backsound, text, gambar dan lain sebagainya.

- 4) Unggah video, setelah proses editing selesai, saatnya mengunggah video ke kanal YouTube. Jangan lupa untuk menambahkan judul dan deskripsi pada video, agar pencarian lebih optimal nantinya.
- 5) Sosialisasikan, apabila anda sudah mengunggah video pembelajaran di kanal YouTube, saatnya mensosialisasikan video yang telah anda buat. Bagikan URL video kepada semua peserta didik anda.

5. WhatsApp

a. Pengertian WhatsApp

WhatsApp merupakan aplikasi pesan instan untuk smartphone, jika dilihat dari fungsinya WhatsApp hampir sama dengan aplikasi SMS yang biasa kita gunakan di ponsel lama. Tetapi WhatsApp tidak menggunakan pulsa, melainkan data internet jadi penggunaannya memerlukan koneksi internet agar dapat terhubung secara online. Aplikasi ini tidak terdapat batasan panjang pendek karakter yang digunakan selama kuota internet memadai. Aplikasi WhatsApp juga menyediakan fitur grup chat untuk memudahkan berdiskusi atau memberikan informasi melalui grup. sebagian orang memanfaatkan aplikasi Whatsapp untuk saling memberi kabar, saling bertukar pikiran, diskusi tentang berbagai informasi dunia perkuliahan ataupun informasi di luar kampus ataupun sekedar saling bercanda antar teman.

Penggunaan WhatsApp sebagai media pembelajaran, dosen dan mahasiswa dapat mengupload materi kuliah, mempresentasikan dan mendiskusikannya. kemudian mahasiswa bisa berbagi materi pelajaran (menggunakan fitur Forward) WhatsApp memiliki fitur

yang bisa menyimpan dokumen dalam bentuk pdf, microsoft word, excel, dan powerpoint. Maka dari itu, apabila menggunakan WhatsApp untuk berbagi dokumen dengan format/bentuk di atas jauh lebih mudah. Selain bisa digunakan menyimpan dokumen dengan bentuk atau format di atas, WhatsApp juga bisa meneruskan pesan, sehingga memudahkan apabila mahasiswa ingin berbagi dengan teman yang lain (Alaby, 2020: 280).

b. Fungsi atau Tujuan WhatsApp

Media sosial whatsapp sebagai media pembelajaran sangat berperan dalam proses perkuliahan yang berfungsi sebagai sarana edukasi, sarana evaluasi, sarana penyambung informasi, serta sarana layanan konsultasi.¹

c. Petunjuk Teknis Penggunaan

Aplikasi WhatsApp ini dapat diakses melalui situs, <https://www.whatsapp.com/download>.

Adapun langkah-langkah penggunaannya sebagai berikut:

- 1) Unduh aplikasi WhatsApp dari websitenya secara gratis di Google Play Store atau Apple App Store.
- 2) Buka aplikasi WhatsApp Messenger: ketuk ikon WhatsApp pada layar utama telepon.
- 3) Setelah itu maka akan dihadapkan pada halaman “selamat datang” dengan informasi mengenai WhatsApp yang mendukung cross platform. Tap pada agree and continue atau OK.
- 4) Tinjau Ketentuan Layanan: baca ketentuan layanan dan Kebijakan Privasi, lalu ketuk Setuju

¹ Ibid., hal 274

- atau OK dan Lanjutkan untuk menerima ketentuan.
- 5) Daftar: pilih Negara dari daftar tarik turun untuk menambahkan kode Negara, lalu masukkan nomor telepon anda tanpa menggunakan atau dalam format nomor telepon internasional karena WhatsApp menggunakan nomor telepon pengguna untuk mendaftarkan pengguna dalam databasanya.
 - 6) Aplikasi kemudian akan mengirimkan kode konfirmasi via Short Message Service (SMS) yang mengharuskan pengguna untuk mengisi kode konfirmasi tersebut ke langkah selanjutnya.
 - 7) Selanjutnya adalah proses pemberian nama dan foto profil. Bisa menggunakan nama lengkap atau inisial, dan untuk foto profil pengguna dapat mengambilnya di Gallery.
 - 8) Setelah itu, pengguna sudah dapat menggunakan WhatsApp.
 - 9) Izinkan akses ke kontak dan foto: kotak dari buku alamat telepon anda dapat ditambahkan ke aplikasi WhatsApp.
 - 10) Aplikasi WhatsApp akan secara otomatis mendaftarkan phonebook untuk menunjukkan siapa saja yang sudah menggunakan WhatsApp. Untuk mengetahui itu, tekan pada tab contact. Mereka yang menggunakan WhatsApp akan memiliki status di samping nama mereka.
 - 11) Mulai chat: ketuk ikon menulis lalu cari kontak untuk memulai chat. Kemudian ketik pesan di bidang teks atau mulailah perbincangan dengan teman-teman pengguna yang menggunakan WhatsApp dengan mengklik nama tersebut.

- 12) Pengguna juga dapat mengundang teman untuk menggunakan WhatsApp aplikasi dengan “invite friend”.
- 13) Buat grup: pengguna dapat membuat grup dengan hingga peserta.

Berikut ini adalah langkah-langkah membuat grup di WhatsApp, yaitu:

- 1) Buka WhatsApp dan kunjungi layar daftar chatting.
- 2) Dibagian atas layar chatting, ketuk tombol “Group Baru” dengan catatan pengguna harus memiliki sebuah chat sebelum membuat sebuah Chat Group baru.
- 3) Tambahkan peserta group dengan memilih atau mengetik nama kontak. Sesudah selesai menambahkan kontak, Ketuk “Berikutnya”.
- 4) Tambahkan ikon untuk group dengan mengetuk kotak foto yang kosong. Ini ditampilkan di samping group di daftar chatting pengguna.
- 5) Tambahkan sebuah subjek atau nama group.
- 6) Ketuk Buat setelah pengguna selesai dan guru dapat memulai kelas online (Elianur, 2017: 9-10).

Latihan:

1. Jelaskan yang dimaksud dengan media pembelajaran dan sumber belajar?
2. Sebutkan fungsi dan manfaat media pembelajaran?
3. Apa saja prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran?
4. Sebutkan jenis-jenis sumber belajar?
5. Berikan contoh pengembangan media dan sumber belajar PAI berbasis IT?

BAB VIII

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI



Setelah mempelajari materi tentang Pengembangan Alat Evaluasi ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian evaluasi.
2. Menjelaskan tujuan, fungsi dan kegunaan evaluasi.
3. Menyebutkan macam-macam alat evaluasi.
4. Mengembangkan alat evaluasi PAI berbasis IT.

A. Pengertian Evaluasi

Evaluasi merupakan istilah serapan yang berasal dari istilah bahasa Inggris, yaitu “*evaluation*”. *Evaluation* terdiri dari akar kata “*value*” yang berarti nilai. Selanjutnya, dari kata nilai terbentuklah kata “penilaian” yang dalam perbincangan sering digunakan sebagai padanan dari istilah evaluasi, padahal secara konseptual, penilaian bukan merupakan alih bahasa dari istilah evaluasi. Evaluasi merupakan proses memberikan pertimbangan mengenai kualitas dari sesuatu yang diukur. Proses tersebut tentu dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, dalam arti terencana sesuai dengan prosedur dan aturan. (Astiti, 2017: 4-5).

Sejumlah ahli mengemukakan pemahaman evaluasi secara etimologis, yaitu:

1. Nurkancana (1983) menyatakan bahwa evaluasi dilakukan berkenaan dengan proses kegiatan untuk menentukan nilai sesuatu.

2. Raka Joni (1975) mengartikan evaluasi sebagai sesuatu proses mempertimbangkan sesuatu barang atau gejala dengan pertimbangan pada patokan-patoka tertentu. Patokan tersebut mengandung pengertian baik-tidak baik, memadai tidak memadai. Memenuhi syarat tidak memenuhi syarat, dengan perkataan lain menggunakan *value judgment*.

Dengan mendasakan pada pengertian di atas, maka dapat dikemukakan bahwa evaluasi adalah suatu proses menentuka nilai seseorang dengan menggunakan patokan-patokan tertentu untuk mencapai tujuan. Sementara itu, evaluasi hasil belajar pembelajaran adalah suaru proses menentukan nilai prestasi belajar pembelajar dengan menggunakan patokan-patokan tertentu agar mencapai tujuan pengajaran yang telah ditentukan sebelumnya. (Siregar dan Nara, 2010: 141-142).

B. Tujuan, Fungsi dan Kegunaan Evaluasi

Menurut Abdul Mujib dkk, tujuan evaluasi adalah: (1) Merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan. Tanpa adanya evaluasi maka tidak mungkin timbul kegairahan atau rangsangan pada peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasinya masing-masing; (2) Mengetahui tingkat efektifitas metode yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang di pelajari, serta melatih keberanian, dan mengajak peserta didik untuk mengingat kembali materi yang telah diberikan, dan mengetahui tingkat perubahan perilakunya; (3) Mengetahui siapa diantara peserta didik yang cerdas dan yang lemah, sehingga yang lemah diberi perhatian khusus agar ia dapat mengejar kekurangannya; (4) Mengumpulkan informasi yang dapat dipergunakan sebagai dasar untuk mengadakan pengecekan yang sistematis terhadap hasil pendidikan yang telah dicapai untuk kemudian

dibandingkan dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. (Armai, 2002). Pendapat senada mengungkapkan bahwa tujuan evaluasi, yaitu untuk mengetahui penguasaan peserta didik dalam kompetensi/subkompetensi tertentu setelah mengikuti proses pembelajaran, untuk mengetahui kesulitan belajar peserta didik (diagnostic test) dan untuk memberikan arah dan lingkup pengembangan evaluasi selanjutnya.

Sementara pendapat lain mengemukakan, evaluasi berfungsi: (1) Mengidentifikasi dan merumuskan jarak dari sasaran-sasaran pokok dari kurikulum secara komprehensif; (2) Penetapan bagi tingkah laku apa yang harus direalisasikan oleh siswa; (3) Menyeleksi atau membentuk instrumen-instrumen yang valid, terpercaya dan praktis untuk menilai sasaran-sasaran utama proses kependidikan atau ciri-ciri khusus dari perkembangan dan pertumbuhan manusia didik. Kemudian, secara umum ada empat kegunaan evaluasi dalam pendidikan Islam di antaranya:

1. Dari segi pendidik, yaitu untuk membantu seorang pendidik mengetahui sejauhmana hasil yang dicapai dalam pelaksanaan tugasnya
2. Dari segi peserta didik, yaitu membantu peserta didik untuk dapat mengubah atau mengembangkan tingkah lakunya secara sadar ke arah yang lebih baik.
3. Dari segi ahli pikir pendidikan Islam, untuk membantu para pemikir pendidikan Islam mengetahui kelemahan teori-teori pendidikan Islam dan membantu mereka dalam merumuskan kembali teori-teori pendidikan Islam yang relevan dengan arus dinamika zaman yang senantiasa berubah.
4. Dari segi politik pengambil kebijakan pendidikan Islam, untuk membantu mereka dalam membenahi sistem pengawasan dan mempertimbangkan kebijakan yang akan

diterapkan dalam sistem pendidikan nasional (Islam). (Rasyidin, 2005).

Selanjutnya kegunaan dari kegiatan evaluasi pembelajaran di sekolah antara lain sebagai berikut:

1. Terbukanya kemungkinan bagi evaluator guna memperoleh informasi tentang hasil-hasil yang telah dicapai dalam rangka pelaksanaan program pendidikan dan pembelajaran.
2. Untuk mengetahui peserta didik yang terampil dan terkurang di kelasnya.
3. Untuk mendorong persaingan yang sehat antara sesama peserta didik.
4. Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan peserta didik setelah mengalami pendidikan dan pengajaran.
5. Untuk mengetahui tepat atau tidaknya guru memilih bahan, metode, dan berbagai penyesuaian dalam kls.
6. Sebagai laporan terhadap orang tua peserta didik dalam bentuk raport, ijazah, piagam dan sebagainya. (Sudijono, 2009).

Hamalik, menjelaskan bahwa fungsi evaluasi adalah untuk membantu peserta didik agar ia dapat mengubah atau mengembangkan tingkah lakunya secara sadar, serta memberi bantuan padanya cara meraih suatu kepuasan bila berbuat sebagaimana mestinya, selain itu juga dapat membantu seorang pendidik dalam mempertimbangkan adequate (cukup memadai) metode pengajaran serta membantu dan mempertimbangkan administrasinya.

C. Macam-Macam Alat Evaluasi

Untuk keperluan evaluasi diperlukan alat evaluasi (instrument) yang bermacam-macam, seperti kuisioner, tes, skala, format observasi, dan lain-lain. Secara umum alat evaluasi dapat dikelompokkan menjadi dua, alat tes dan non tes. Alat evaluasi berupa tes dapat digunakan untuk melakukan

seleksi, penempatan, diagnostic, formatif dan sumatif. Alat evaluasi berupa tes dapat berbentuk tes tertulis dan tes lisan. Sementara itu alat notes yang dapat berupa pengamatan (observation), wawancara (interview), kuesioner (questioner), skala betingkat (ratingscale), daftar cocok (check list), dan portofolio (portofolio).

1. Tes

Amir Daien mengatakan bahwa “Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan obyektif untuk memperoleh data-data atau keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat”. (Arikunto, 2018: 5). Sedangkan definisi yang dikemukakan oleh Webster’s Collegiate mengatakan bahwa “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan dan bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.”

a. Jenis-jenis Tes

Dilihat dari pola jawaban siswa, tes dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu tes obyektif, tes jawaban singkat, tes penyelesaian masalah dan tes uraian.

Pemilihan jenis tes dapat disesuaikan dengan materi yang akan diujikan, waktu yang tersedia serta sarana dan prasarana lainnya. Salah satu kelebihan tes obyektif adalah materi yang diajukan lebih banyak dan waktu pengerjaan relatif singkat. Namun tes obyektif kurang tepat jika digunakan untuk mengukur tingkat berpikir yang lebih tinggi. Sebaliknya tes uraian dapat mengukur tingkat berpikir yang lebih tinggi namun materi yang diujikan terbatas dan waktu pengerjaan relatif lebih lama.

b. Ciri-ciri Tes yang Baik

Menurut Arikunto suatu tes dikatakan harus memenuhi persyaratan tes, yaitu kepraktisan, obyektivitas, dan ekonomis kriteria dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Validitas. Suatu tes dikatakan valid jika tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur secara tepat validitas instrumen evaluasi dapat ditinjau dari berbagai segi, yaitu validitas ramalan (predictive validity), validitas bandingan (concurrent validity), validitas isi (content validity), dan validitas konstruk (construct validity).
- 2) Reliabilitas. Suatu instrument dapat dikatakan reliabel atau handal jika instrumen tersebut mempunyai hasil yang konsisten. Artinya, kapanpun alat ukur tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama.
- 3) Kepraktisan. Sebuah tes dikatakan memiliki kepraktisan yang tinggi apabila tes tersebut bersifat praktis dan mudah pengadministrasiannya. Tes yang praktis adalah tes yang mudah pelaksanaannya, mudah pemeriksaannya dan dilengkapi dengan petunjuk yang jelas sehingga dapat diberikan oleh orang lain. Alat evaluasi yang dikembangkan dikatakan praktis jika secara teoritik jika para validator menyatakan bahwa perangkat pembelajaran dapat digunakan di lapangan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi yang telah diisi pada lembar validasi perangkat dan berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran di kelas.
- 4) Obyektifitas. Alat evaluasi dikatakan obyektif jika tidak ada unsur pribadi yang mempengaruhi. Hal

ini terjadi terutama pada sitem skoring.

- 5) Ekonomis. Alat evaluasi yang ekonomis adalah alat evaluasi yang tidak membutuhkan biaya yang mahal, tenaga yang banyak dan waktu yang lama. (Arikunto, 2018: 5).

2. Non Tes

Teknik non tes sangat penting dalam mengevaluasi siswa pada ranah afektif dan psikomotor, berbeda dengan teknik tes yang lebih menekankan aspek kognitif. Ada beberapa macam teknik non tes yakni: pengamatan, wawancara, kuesioner/angket, dan analisis dokumen terpercaya.

Alat evaluasi non tes dapat digunakan jika kita ingin mengetahui kualitas proses dan produk dari suatu pekerjaan serta hal-hal yang berkenaan dengan domain afektif, seperti sikap, minat, bakat, dan motivasi. Alat evaluasi non tes dapat dilakukan melalui: (a) pengamatan (observasi), yaitu alat evaluasi yang dilakukan oleh pendidik berdasarkan pengamatan terhadap perilaku peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, di kelas maupun luar kelas; (b) skala sikap, yaitu alat evaluasi yang digunakan untuk melihat sikap siswa melalui pengerjaan tugas tertulis dengan soal-soal yang lebih mengukur nalar atau pendapat peserta didik; (c) catatan harian, yaitu catatan berupa perilaku peserta didik secara individu; (d) daftar cek, yaitu catatan yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diamati dari peserta didik dalam tiap kejadian yang dianggap penting.

a. Daftar Cek

Penilaian unjuk kerja dapat dilakukan dengan menggunakan daftar cek (ya-tidak). Pada penilaian unjuk kerja yang menggunakan daftar cek, peserta didik mendapat nilai apabila kriteria penguasaan kemampuan tertentu dapat diamati oleh penilai. Jika tidak dapat diamati, peserta didik tidak memperoleh nilai. Kelemahan cara ini adalah penilai hanya mempunyai dua pilihan mutlak, misalnya benar-salah, dapat diamati-tidak dapat diamati. Dengan demikian tidak terdapat nilai tengah.

b. Skala Rentang

Penilaian unjuk kerja yang menggunakan skala rentang memungkinkan penilai memberi nilai penguasaan kompetensi tertentu karena pemberian nilai secara kontinum di mana pilihan kategori nilai lebih dari dua. Penilaian sebaiknya dilakukan oleh lebih dari satu penilai agar faktor subjektivitas dapat diperkecil dan hasil penilaian lebih akurat.

c. Penilaian Sikap

Sikap berangkat dari perasaan (suka atau tidak suka) yang terkait dengan kecenderungan bertindak seseorang dalam merespon sesuatu/ objek. Sikap juga sebagai ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang. Sikap dapat dibentuk untuk terjadinya perilaku atau tindakan yang diinginkan.

Sikap terdiri dari tiga komponen, yakni: komponen afektif, komponen kognitif, dan komponen konatif. Komponen afektif adalah perasaan yang dimiliki oleh seseorang atau penilaiannya terhadap sesuatu objek. Komponen kognitif adalah kepercayaan atau keyakinan seseorang mengenai objek. Adapun

komponen konatif adalah kecenderungan untuk berperilaku atau berbuat dengan cara-cara tertentu berkenaan dengan kehadiran objek sikap.

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

1) Observasi perilaku

Perilaku seseorang pada umumnya menunjukkan kecenderungan seseorang dalam sesuatu hal. Misalnya orang yang biasa minum kopi dapat dipahami sebagai kecenderungannya yang senang kepada kopi. Oleh karena itu, guru dapat melakukan observasi terhadap peserta didik yang dibinanya. Hasil observasi dapat dijadikan sebagai umpan balik dalam pembinaan.

Observasi perilaku di sekolah dapat dilakukan dengan menggunakan buku catatan khusus tentang kejadian-kejadian berkaitan dengan peserta didik selama di sekolah. Berikut contoh format buku catatan harian.

Selain itu, dalam observasi perilaku dapat juga digunakan daftar cek (Checklist) yang memuat perilaku-perilaku tertentu yang diharapkan muncul dari peserta didik pada umumnya atau dalam keadaan tertentu.

2) Pertanyaan langsung

Kita juga dapat menanyakan secara langsung tentang sikap seseorang berkaitan dengan sesuatu hal. Misalnya, bagaimana tanggapan peserta didik tentang kebijakan yang baru diberlakukan di sekolah mengenai “Peningkatan Ketertiban”.

Berdasarkan jawaban dan reaksi lain yang tampil dalam memberi jawaban dapat dipahami sikap peserta didik itu terhadap objek sikap. Dalam penilaian sikap peserta didik di sekolah, guru juga dapat menggunakan teknik ini dalam menilai sikap dan membina peserta didik.

3) Laporan pribadi

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

d. Penilaian Proyek

Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data.

Penilaian proyek dapat digunakan, diantaranya untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan dalam bidang tertentu, kemampuan peserta didik mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam penyelidikan tertentu, dan kemampuan peserta didik dalam menginformasikan subjek tertentu secara jelas.

Dalam penilaian proyek setidaknya ada 3 (tiga) hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu: Kemampuan pengelolaan Kemampuan peserta didik dalam memilih topik dan mencari informasi serta dalam mengelola

waktu pengumpulan data dan penulisan laporan. ·
Relevansi Kesesuaian dengan mata pelajaran, dalam hal ini mempertimbangkan tahap pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman dalam pembelajaran. ·
Keaslian Proyek yang dilakukan peserta didik harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru pada proyek peserta didik, dalam hal ini petunjuk atau dukungan.

Penilaian proyek dapat dilakukan mulai perencanaan, proses selama pengerjaan tugas, dan terhadap hasil akhir proyek. Dengan demikian guru perlu menetapkan hal-hal atau tahapan yang perlu dinilai, seperti penyusunan disain, pengumpulan data, analisis data, kemudian menyiapkan laporan tertulis. Laporan tugas atau hasil penelitiannya juga dapat disajikan dalam bentuk poster. Pelaksanaan penilaian ini dapat menggunakan alat/instrumen penilaian berupa daftar cek (checklist) ataupun skala rentang (rating scale) Beberapa contoh kegiatan peserta didik dalam penilaian proyek: a) penelitian sederhana tentang perilaku terpuji dan tidak terpuji ditemui dalam kehidupan sehari-hari b) Penelitian sederhana tentang pelaksanaan zakat di desanya.

e. Penilaian Produk

Penilaian produk adalah penilaian terhadap keterampilan dalam membuat suatu produk dan kualitas produk tersebut. Penilaian produk tidak hanya diperoleh dari hasil akhir saja tetapi juga proses pembuatannya.

Penilaian produk meliputi penilaian terhadap kemampuan peserta didik membuat produk-produk teknologi dan seni, seperti: makanan, pakaian, hasil

karya seni (patung, lukisan, gambar), barang-barang terbuat dari kayu, keramik, plastik, dan logam.

f. Penilaian Portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam satu periode tertentu. Informasi perkembangan peserta didik tersebut dapat berupa karya peserta didik (hasil pekerjaan) dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik oleh peserta didiknya, hasil tes (bukan nilai), piagam penghargaan atau bentuk informasi lain yang terkait dengan kompetensi tertentu dalam satu mata pelajaran. Berdasarkan informasi perkembangan tersebut, guru dan peserta didik sendiri dapat menilai perkembangan kemampuan peserta didik dan terus melakukan perbaikan. Dengan demikian, portofolio dapat memperlihatkan perkembangan kemajuan belajar peserta didik melalui karya peserta didik, antara lain: karangan, puisi, surat, komposisi, musik.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dan dijadikan pedoman dalam penggunaan portofolio di sekolah, antara lain:

- Saling percaya antara guru dan peserta didik. Dalam proses penilaian guru dan peserta didik harus memiliki rasa saling percaya, saling memerlukan dan saling membantu sehingga terjadi proses pendidikan berlangsung dengan baik,
- Kerahasiaan bersama antara guru dan peserta didik. Kerahasiaan hasil pengumpulan informasi perkembangan peserta didik perlu dijaga dengan baik dan tidak disampaikan kepada pihak-pihak yang tidak berkepentingan sehingga memberi

dampak negatif proses pendidikan.

- Milik bersama (*joint ownership*) antara peserta didik dan guru. Guru dan peserta didik perlu mempunyai rasa memiliki berkas portofolio sehingga peserta didik akan merasa memiliki karya yang dikumpulkan dan akhirnya akan berupaya terus meningkatkan kemampuannya.
- Kepuasan hasil kerja portofolio sebaiknya berisi keterangan dan atau bukti yang memberikan dorongan peserta didik untuk lebih meningkatkan diri.
- Kesesuaian. Hasil kerja yang dikumpulkan adalah hasil kerja yang sesuai dengan kompetensi yang tercantum dalam kurikulum.
- Penilaian proses dan hasil. Penilaian portofolio menerapkan prinsip proses dan hasil. Proses belajar yang dinilai misalnya diperoleh dari catatan guru tentang kinerja dan karya peserta didik.
- Penilaian dan pembelajaran. Penilaian portofolio merupakan hal yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Manfaat utama penilaian ini sebagai diagnostik yang sangat berarti bagi guru untuk melihat kelebihan dan kekurangan peserta didik.

D. Pengembangan Alat Evaluasi PAI Berbasis IT

1. Aplikasi Kahoot

Salah satu game yang muncul di platform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah Kahoot. Kahoot adalah sebuah aplikasi game pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Kahoot merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk

membuat kuis dan game sederhana. (Martikasari, 2018: 183). Kahoot merupakan desain social learning, yang mana orang dapat belajar bersama dengan bantuan layar, proyektor, dan monitor komputer atau layar gawai. Kahoot merupakan game yang sederhana namun menyenangkan. Para peserta yang memainkan Kahoot, akan ditampilkan pertanyaan di layar, lalu para peserta diberi waktu untuk menjawab. Jawaban benar atau salah langsung ditampilkan di layar. Setiap jawaban mendapatkan poin pada setiap akhir pertanyaan. Kahoot menampilkan lima posisi poin tertinggi, sedangkan di akhir game, Kahoot akan menampilkan urutan poin tiga besar. Kahoot juga merekap jawaban-jawaban peserta dari pertanyaan pertama hingga terakhir, dan hasilnya bisa disimpan dalam Microsoft Excel. Kahoot dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Penerapan Kahoot pada pembelajaran PAI merupakan salah satu pemanfaatan teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. Pemanfaatan teknologi informasi, baik sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran merupakan salah satu cara yang diharapkan efektif menanggulangi kelemahan persoalan pembelajaran yang masih bersifat konvensional. (Sa'ud, 2015: 198). Selain sebagai sumber dan media pembelajaran, pemanfaatan teknologi berupa Kahoot dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang akan memudahkan dan membantu pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Proses evaluasi yang biasanya hanya berlangsung dengan menggunakan kertas dapat digantikan dengan aplikasi Kahoot. Aplikasi Kahoot yang dapat diakses melalui gawai peserta didik akan membuat peserta didik menjadi lebih tertarik karena penggunaan gawai itu sendiri merupakan salah satu ciri dari

era Revolusi Industri 4.0. Adapun langkah-langkah penerapan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

- a. Pendidik harus mengakses www.create.kahoot.com untuk login ke aplikasi Kahoot. Pendidik dapat login melalui akun Google atau membuat akun Kahoot (jika belum memiliki akun).
- b. Setelah login ke Kahoot, maka akan muncul tampilan beranda. Pendidik dapat membuat beberapa pertanyaan sebagai evaluasi dengan mengklik *create new*.
- c. Setelah beberapa pertanyaan dibuat, maka pendidik dapat memulai game dengan memilih salah satu jenis game yang diinginkan, apakah individu atau kelompok.
- d. Setelah dipilih maka akan muncul pin. Peserta didik dapat dengan mengakses www.kahoot.com kemudian memasukkan pin tersebut agar dapat terhubung dengan game.
- e. Setelah terhubung, maka akan muncul pertanyaan di layar milik pendidik.
- f. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang tersedia dengan memilih salah satu warna (pilihan jawaban) yang tersedia di layar gawai.
- g. Setelah semua peserta didik menjawab pertanyaan, maka akan muncul hasil jawaban.
- h. Setelah semua pertanyaan terjawab, maka akan muncul 3 skor tertinggi.
- i. Pendidik dapat mencatat nama-nama peserta didik yang menjadi 3 skor tertinggi. (Seftiani, 2019).

2. Aplikasi Hot Potatoes

Program *Hot Potatoes* sangat bagus digunakan untuk mengembangkan soal-soal tes atau evaluasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Dengan meng-

gunakan *Hot Potatoes*, dapat dikembangkan soal-soal tes dalam berbagai bentuk seperti pilihan ganda, isian singkat, menjodohkan, melengkapi kalimat, teka teki silang dan sebagainya.

Pada program *Hot Potatoes*, pengembang soal tes dapat memanfaatkan kemampuan program dalam hal seperti:

- a. bagaimana menambahkan intruksi/perintah
- b. bagaimana memberi waktu (batasan waktu mengerjakan soal)
- c. bagaimana agar siswa/peserta tes hanya diberi kesempatan 1 kali menjawab
- d. bagaimana agar bisa membuat soal lebih dari 3 (karena kalau belum registrasi di hot potatoes, maks. 3 soal)
- e. bagaimana menambah bacaan pada soal
- f. bagaimana mengacak soal dan jawaban.

3. Aplikasi Quizizz

- a. Pengertian Quizizz

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan Purba, 2019: 33). Dengan menggunakan quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Quizizz mengajak siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajarnya meningkat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media game edukasi adalah suatu alat pembelajaran yang dibuat dalam bentuk permainan guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan hasil belajar yang maksimal.

b. Fungsi atau Tujuan Quizizz

Quizizz dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung. *Quizizz* tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh siswa asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan. Aplikasi *Quizizz* ini dapat membantu memotivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajarnya, bahwa pembelajaran berbasis permainan atau game ini memiliki potensi yang cukup baik dalam bahan media pembelajaran yang efektif, efisien karena dapat merangsangkan suatu komponen-komponen visuals dan verbalnya siswa tersebut (Talkah, 2021: 29).

c. Petunjuk Teknis Penggunaan

Aplikasi *Quizizz* ini dapat diakses melalui situs, <https://quizizz.com>. Langkah-langkah penggunaannya adalah:

- 1) Buka link <https://quizizz.com>
- 2) Klik sign up untuk registrasi akun atau login jika sudah punya akun.
- 3) Klik “sign up with google” untuk yang memiliki akun google atau “sign up with email” jika ingin menggunakan email.
- 4) pilih sesuai dengan profesi sekarang, apakah guru, peserta didik atau orang tua.
- 5) Masukkan negara, kode pos, nama sekolah.
- 6) Klik Organizer dan klik continue

Adapun cara membuat soal di program *Quizizz*, yaitu:

- 1) Klik open quiz creator.
- 2) Masukkan nama kuis, subject dan klik “next”

- 3) Klik create new question untuk membuat soal
- 4) Masukkan soal yang hendak dibuat
- 5) Pilih “single answer” untuk satu jawaban benar dan pilih “multy select” untuk jawaban benar lebih dari satu.
- 6) Pilih jawaban yang benar dengan klik tandang centang di samping jawaban yang benar sampai menjadi warna hijau. Atur waktu dengan klik tanada waktu di pojok kiri bawah “30 seconds” jika sudah klik “save” untuk menyimpan dan “cancel” untuk batal membuat soal.
- 7) Langkah selanjutnya, memulai quis secara langsung dengan klik “live game” jika mau langsung menunggu responden atau klik “homework game” untuk memberi tanggal waktu mengerjakan.
- 8) Atur kuisnya sesuai yang diinginkan
- 9) Setelah selesai diatur “Proceed”. Kemudian bagikan link <https://quizizz.com/join> dan meminta peserta didik memasukkan kode sesuai dengan yang dilihat di layar.
- 10) Minta peserta didik memasukkan nama.
- 11) Quiz bisa dimulai setelah siswa bergabung di dalam kuis (untuk live game), guru tinggal klik start.

4. Google Form

a. Pengertian Google From

Google form merupakan media online yang digunakan untuk melaksanakan evaluasi kepada siswa, dimana dalam google form dapat digunakan untuk memberikan evaluasi kepada siswa seperti evaluasi dalam bentuk pilihan ganda, isian singkat maupun

uraian. Google form juga menyediakan fasilitas dimana siswa dapat melihat nilai mereka secara langsung (Aryanti, 2021: 334).

b. Fungsi atau Tujuan Google From

Adapun beberapa fungsi Google Form untuk dunia pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan tugas latihan/ ulangan online melalui laman website.
- 2) Mengumpulkan pendapat orang lain melalui laman website.
- 3) Mengumpulkan berbagai data siswa/ guru melalui halaman website.
- 4) Membuat formulir pendaftaran online untuk sekolah.
- 5) Membagikan kuesioner kepada orang-orang secara online.

c. Petunjuk Teknis Penggunaan

Evaluasi menggunakan Google Form, dibuat berupa kuesioner. Agar dapat membuat kuesioner online menggunakan Google Form maka terlebih dahulu harus memiliki akun Google. Adapun cara masuk ke akun Google adalah dengan mengunjungi halaman <http://accounts/Google.com/signin>. Jika belum memiliki akun Google maka perlu mendaftar di halaman: <https://accounts.Google.com/signup>, lalu isi formulir pendaftarannya (Batubara, 2016: 41).

Langkah-langkah penggunaannya, yaitu:

- 1) Masuk akun Google Anda.
- 2) Buka docs.google.com/forms.
- 3) Di halaman Google Form, pada bagian “Membuat Kuis Baru” pilih “Kosong”.
- 4) Pada bagian kanan atas, Klik Setelan > Kuis > Jadikan ini sebagai kuis > Simpan

- 5) Beri nama kuis.
- 6) Tambahkan deskripsi dan header.
- 7) Klik “Sesuaikan Tema” untuk mengubah tema, warna latar, atau gaya font.
- 8) Klik “Pertanyaan Tanpa Judul” lalu masukan pertanyaan yang akan diajukan.
- 9) Tentukan jawaban dengan klik “Kunci Jawaban”
- 10) Pilih atau klik jawaban yang benar.
- 11) Di samping pertanyaan, masukan jumlah nilai untuk jawaban yang benar.
- 12) Klik “Edit Pertanyaan” untuk kembali ke pertanyaan.
- 13) Selesai, setiap perubahan akan disimpan secara otomatis

5. Edmodo

a. Pengertian Edmodo

Edmodo adalah platform media sosial yang sering digambarkan seperti Facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan. Edmodo merupakan media yang menarik bagi guru dan peserta didik dengan elemen sosial yang menyerupai Facebook. Seorang guru dapat dengan mudah mengelola sebuah sistem yang menyediakan fitur terbaik dan praktis, sehingga guru selalu terhubung dengan peserta didik dan mengatur aktivitas peserta didik dengan mudah. Kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan fitur yang tersedia pada media Edmodo yakni content sharing atau berbagi materi pelajaran, penugasan, kuis, polling serta memungkinkan adanya kegiatan diskusi pada fitur komentar (Suharso, 2017: 112).

b. Fungsi atau Tujuan Edmodo

Edmodo bertujuan untuk mempermudah komunikasi antara murid dengan murid atau guru dengan guru / dosen, sebagai sarana komunikasi belajar / berdiskusi dan tempat untuk ujian / quiz, dan lain sebagainya.

c. Petunjuk teknis penggunaan

Aplikasi Edmodo ini dapat diakses melalui situs, www.edmodo.com. Langkah-langkah penggunaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Buka situs edmodo di www.edmodo.com, membuka situs edmodo bisa menggunakan komputer/laptop dan juga smartphone anda.
- 2) Masukkan email dan password, setelah anda membuka situs edmodo langkah selanjutnya adalah memilih fitur I'm teacher kemudian masukkan alamat email dan password lalu pilih sign up for free.
- 3) Menemukan sekolah, setelah mendaftar langkah pertama yang harus dilakukan adalah mencari sekolah tempat anda mengajar dengan cara memasukkan nama sekolah.
- 4) Melengkapi Profil, melengkapi profil merupakan langkah kedua setelah pendaftaran. Disini anda melengkapi data-data yang harus diisi seperti memasukkan nama lengkap, bidang ilmu yang diajarkan, kelas berapa yang anda ajar, dan lain sebagainya. Pastikan data yang dimasukkan sudah benar. Jika langkah ini selesai klik go to my homepage.

Latihan:

1. Coba jelaskan apa yang dimaksud dengan evaluasi?
2. Jelaskan secara singkat tujuan, fungsi dan kegunaan evaluasi?
3. Sebutkan apa saja macam-macam alat evaluasi?
4. Berikan contoh aplikasi yang dapat digunakan dalam pengembangan alat evaluasi PAI berbasis IT?

BAB IX

MENYUSUN PERENCANAAN PEMBELAJARAN



Setelah mempelajari materi tentang Menyusun Perencanaan Pembelajaran ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian dan langkah-langkah penyusunan Analisis Alokasi Waktu.
2. Menjelaskan pengertian dan langkah-langkah penyusunan Program Tahunan dan Program Semester.
3. Menjelaskan pengertian dan langkah-langkah penyusunan Silabus.
4. Menjelaskan pengertian dan langkah-langkah penyusunan RPP.

A. Analisis Alokasi Waktu

1. Pengertian

Analisis alokasi waktu adalah pelacakan jumlah minggu dalam semester/tahun pelajaran terkait dengan pemanfaatan waktu pembelajaran pada mata pelajaran tertentu. Pelacakan ini diarahkan pada jumlah keseluruhan atau jumlah minggu tidak efektif, dan jumlah minggu efektif. Kepastian jumlah minggu efektif pada semester atau tahun pelajaran atau tahun pelajaran akan memudahkan guru dalam menyebarkan jam pelajaran pada setiap pelajaran yang telah di petakan sebelumnya. (Sodiqy, 2011: 22).

Hal yang perlu diperhatikan guru dalam menganalisis alokasi waktu adalah sebagai berikut:

- a. Penentuan jumlah minggu pada setiap bulan dalam semester/tahun pelajaran dengan melihat kalender umum.
- b. Penentuan jumlah minggu ada yang tidak efektif pada setiap bulan atau semester/tahun pelajaran dengan melihat kalender Pendidikan.
- c. Penyebaran jumlah minggu yang efektif pada setiap bulan dalam semester/tahun pelajaran dengan melihat kalender Pendidikan.
- d. Penyebaran jumlah jam pelajaran pada setiap unit pelajaran yang telah dipetakan sebelumnya (lihat hasil pemetaan kompetensi dasar perunit).
- e. Pengalokasian jam pelajaran untuk ulangan harian (kalau ada), ulangan tengah semester, dan ulangan akhir semester.
- f. Pembagian jumlah waktu atau jam pelajaran efektif (dalam satu tahun atau satu semester) kesemuaan unit secara proposional dan semua jenis ulangan. (Sanjaya, 2015: 52).

2. Langkah-langkah Penyusunan

Langkah-langkah yang harus ditempuh dalam menentukan alokasi waktu pembelajaran dijelaskan di bawah ini.

1. Tentukan pada bulan apa kegiatan belajar dimulai dan bulan apa berakhir pada semester pertama dan kedua.
2. Tentukan jumlah minggu efektif pada setiap bulan setelah diambil minggu-minggu ujian dan hari libur atau kegiatan lain.
3. Tentukan hari belajar efektif dalam setiap minggu. Misalnya bagi sekolah yang menentukan belajar dimulai dari hari Senin sampai Jumat berarti hari efektif

adalah 5 hari kerja; sedangkan sekolah yang menentukan hari belajar dari Senin sampai Sabtu, berarti jumlah hari efektif adalah 6 hari. (Sanjaya, 2015: 49).

Di bawah ini diberikan contoh penentuan waktu belajar efektif.

RINCIAN MINGGU EFEKTIF

Sekolah :
 Mata Pelajaran :
 Kelas/Program :
 Tahun Ajaran : 2020 – 2021

Banyaknya Minggu Efektif Semester 1			
No	Bulan	Jumlah	
		Minggu	Hari
1.	Juli	2	12
2.	Agustus	4	24
3.	September	3	18
4.	Oktober	4	24
5.	November	4	24
6.	Desember	2	12
	Jumlah	19	114

Keterangan:

1. Pada bulan Juli sekolah hanya memiliki 2 minggu efektif, yaitu minggu 3 dan 4, sebab minggu 1 dan 2 digunakan sebagai hari libur sekolah masuk tahun ajaran baru.
2. Pada bulan September sekolah memiliki 3 minggu efektif dan 18 hari efektif untuk pembelajaran setelah diambil satu minggu untuk Ujian Tengah Semester.

3. Pada bulan Desember sekolah memiliki 2 minggu efektif, yaitu minggu 1 dan 2, sebab minggu 3 dan 4 digunakan sebagai hari libur semester.
4. Pada bulan Agustus, Oktober dan November dikatakan bulan normal dengan masing-masing memiliki 4 minggu efektif dan 24 hari kerja.
5. Pada semester ganjil tahun ajaran 2020-2021 sekolah yang bersangkutan memiliki 19 minggu efektif dan 114 hari efektif.

RINCIAN MINGGU EFEKTIF

Sekolah :
 Mata Pelajaran :
 Kelas/Program :
 Tahun Ajaran : 2020 – 2021

Banyaknya Minggu Efektif Semester 2			
No	Bulan	Jumlah	
		Minggu	Hari
1.	Januari	2	12
2.	Februari	4	24
3.	Maret	4	24
4.	April	3	18
5.	Mei	3	18
6.	Juni	2	12
	Jumlah	18	108

B. Program Tahunan

1. Pengertian

Program tahunan adalah rencana penetapan alokasi waktu satu tahun ajaran untuk mencapai tujuan (SK dan KD) yang telah ditetapkan. (Sanjaya, 2015: 52). Penetapan alokasi waktu diperlukan agar seluruh kompetensi dasar

yang ada dalam kurikulum seluruhnya dapat dicapai oleh siswa. Penentuan alokasi waktu ditentukan pada jumlah jam pelajaran sesuai dengan struktur kurikulum yang berlaku serta keluasaan materi yang harus dikuasai oleh siswa. (Mulyasa, 2007: 54).

Program tahunan merupakan program umum setiap mata pelajaran untuk setiap kelas, berisi tentang garis-garis besar yang hendak dicapai dalam satu tahun dan dikembangkan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan program ini perlu dipersiapkan dan dikembangkan oleh guru sebelum tahun pelajaran dimulai, karena merupakan pedoman bagi pengembangan program-program berikutnya, yakni program semester, mingguan dan harian serta tahunan meliputi identifikasi (satuan Pendidikan masa pelajaran, tahun pelajaran) standart kompetensi: kompetensi dasar, alokasi waktu dan keterangan.

Program tahunan merupakan program umum setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang dikembangkan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan program ini telah dipersiapkan dan dikembangkan oleh guru mata pelajaran sebelum tahun ajaran karena merupakan pedoman bagi perkembangan.

Penentuan alokasi waktu didasarkan kepada jumlah jam pelajaran sesuai dengan struktur kurikulum yang berlaku serta keluasaan materi yang harus dikuasai oleh siswa.

2. Langkah-langkah Penyusunan

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mengembangkan program tahunan adalah:

- a. Lihat berapa jam alokasi waktu untuk setiap mata pelajaran dalam seminggu dan struktur kurikulum seperti yang telah ditetapkan pemerintah, analisis berapa

- minggu efektif dalam satu semester, seperti yang telah ditetapkan dalam gambar alokasi waktu efektif
- b. Melalui analisis tersebut kita dapat menentukan berapa minggu waktu yang tersedia untuk pelaksanaan proses pembelajaran.
 - c. Menandai hari-hari libur, permulaan tahun pelajaran, minggu efektif, belajar waktu pembelajaran efektif (per minggu). Hari-hari libur meliputi: Jeda tengah semester, Jeda antar semester, Libur akhir tahun pelajaran, Hari libur keagamaan, Hari libur umum termasuk hari-hari besar nasional dan Hari libur khusus.
 - d. Menghitung jumlah minggu efektif setiap bulan dan semester dalam satu tahun dan memasukkan dalam format matrik yang tersedia.
 - e. Mendistribusikan alokasi waktu yang disediakan untuk suatu mata pelajaran, pada setiap KD dan topik bahasannya pada minggu efektif, sesuai ruang lingkup cakupan materi, tingkat kesulitan dan pentingnya materi tersebut, serta mempertimbangkan waktu untuk ulangan serta review materi. (Sanjaya, 2015: 20).

Sumber-sumber yang dapat dijadikan bahan pengembangan program tahunan:

- a. Daftar standar kompetensi sebagai konsensus nasional yang dikembangkan dalam buku Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GMPP) setiap mata pelajaran yang akan dikembangkan.
- b. Skope dan sekuensi setiap kompetensi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diperlukan materi pembelajaran materi pembelajaran tersebut disusun dalam pokok-pokok pembahasan yang mengandung ide-ide pokok sesuai dengan kompetensi dan tujuan

pembelajaran. Skope adalah ruanglingkup dan Batasan-batasan keluasan setiap pokok sub bahasan sedangkan sekuensi adalah urutan logis dari pokok dan sub bahasan. Pengembangan skope dan skuensi ini biasa dilakukan oleh masing-masing guru mata pelajaran, dan dapat dikembangkan dlam kelompok kerja Guru (KKG) untuk setiap mata pelajaran.

- c. Kalender Pendidikan penyusunan kalender Pendidikan selama satu tahun pelajaran mengacu pada efesiensi, efektifitas dan hak-hak peserta didik

Komponen-komponen yan harus ada dalam menyusun program tahunan (prota) adalah:

1. Identitas, yang meliputi:
 - a. Mata pelajaran
 - b. Kelas
 - c. Tahun pelajaran
2. Format isian, yang meliputi:
 - a. Semester
 - b. Standar kompetensi
 - c. Kompetensi dasar
 - d. Materi pokok
 - e. Alokasi waktu

PROGRAM TAHUNAN

Sekolah :

Mata Pelajaran :

Kelas/Program :

Tahun Ajaran : 2020 – 2021

No.	Nomor SK/KD	Standar Kompetensi/ Kompetensi Dasar	Alokasi Waktu	Keterangan

Keterangan:

1. No. SK/KD dan Standar Kompetensi Dasar diambil dari Standar isi atau Standar inti pada kurikulum yang berlaku.
2. Alokasi waktu ditentukan oleh guru yang bersangkutan setelah mempertimbangkan berapa hal, misalnya tingkat kesulitan dan kompleksitas materi pelajaran, sarana penunjang yang tersedia, dan kemampuan dasar.

C. Program Semester

1. Pengertian

Program semester ialah program yang berisikan garis-garis mengenai hal-hal yang hendak dilaksanakan dan dicapai dalam satu semester. Program semester ini merupakan penjabaran dari program tahunan. (Sanjaya, 2015: 53). Pada umumnya komponen-komponen program semester ini, yaitu: identifikasi (satuan pendidikan, mata pelajaran, semester, tahun pelajaran), bulan, standar kompetensi dan materi pokok yang hendak disampaikan, waktu yang direncanakan dan keterangan-keterangan.

Semester adalah satuan waktu yang digunakan untuk penyelenggaraan program pendidikan. Kegiatan yang dilaksanakan dalam semester itu ialah kegiatan tatap muka, praktikum, kerja lapangan, mid semester, ujian semester dan berbagai kegiatan lainnya yang diberi penilaian keberhasilan. Dalam program pendidikan semester dipakai satuan waktu terkecil, yaitu satuan semester untuk menyatakan lamanya satu program pendidikan. Masing-masing program semester sifatnya lengkap dan merupakan

satu kebulatan dan berdiri sendiri. Pada setiap akhir semester segenap bahan kegiatan program semester yang disajikan harus sudah selesai dilaksanakan dan mahasiswa yang mengambil program tersebut sudah dapat ditentukan lulus atau tidak. Program semester berisikan garis-garis besar mengenai hal-hal yang hendak dilaksanakan dan dicapai dalam semester tersebut.

Kalau program tahunan disusun untuk menentukan jumlah jam yang diperlukan untuk mencapai kompetensi dasar, maka dalam program semester diarahkan untuk menjawab minggu keberapa atau kapan pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar itu dilakukan. Pada umumnya program semester ini berisikan tentang bulan, pokok bahasan yang hendak disampaikan, waktu yang direncanakan, dan keterangan-keterangan. (Arikunto, 2010: 92).

2. Langkah-langkah Penyusunan Program Semester

- a. Tentukan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang ingin dicapai. Dalam hal ini guru tidak perlu merumuskan SK dan KD, sebab semuanya sudah ditentukan dalam Standar Isi (SI), yakni pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang sudah kita kenal, kecuali kalau kita memang diharuskan merumuskan SK dan KD sendiri, misalnya dalam merumuskan kurikulum Muatan Lokal (Mulok).
- b. Lihat program tahunan yang telah kita susun untuk menentukan alokasi waktu atau jumlah jam pelajaran setiap SK dan KD itu.
- c. Tentukan pada bulan dan minggu keberapa proses pembelajaran KD itu akan dilaksanakan. (Sanjaya, 2015: 69).

- b. Kegiatan yang harus dilakukan untuk menanamkan/ membentuk kompetensi tersebut.
- c. Upaya yang harus dilakukan untuk mengetahui bahwa kompetensi tersebut sudah dimiliki peserta didik

Silabus bermanfaat sebagai pedoman sumber pokok dalam pengembangan pembelajaran lebih lanjut, mulai dari pembuatan rencana pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran, dan pengembangan sistem penilaian.

2. Pengembang Silabus

Pengembangan silabus dapat dilakukan oleh para guru secara mandiri atau berkelompok dalam sebuah sekolah atau beberapa sekolah, kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) pada atau Pusat Kegiatan Guru (PKG), dan Dinas Pendidikan.

- a. Disusun secara mandiri oleh guru apabila guru yang bersangkutan mampu mengenali karakteristik siswa, kondisi sekolah dan lingkungannya.
- b. Apabila guru mata pelajaran karena sesuatu hal belum dapat melaksanakan pengembangan silabus secara mandiri, maka pihak sekolah dapat mengusahakan untuk membentuk kelompok guru mata pelajaran untuk mengembangkan silabus yang akan digunakan oleh sekolah tersebut.
- c. Di SD/MI semua guru kelas, dari kelas I sampai dengan kelas VI, menyusun silabus secara bersama. Di SMP/MTs untuk mata pelajaran IPA dan IPS terpadu disusun secara bersama oleh guru yang terkait.
- d. Sekolah yang belum mampu mengembangkan silabus secara mandiri, sebaiknya bergabung dengan sekolah-sekolah lain melalui forum MGMP/PKG untuk bersama-sama mengembangkan silabus yang akan digunakan oleh sekolah-sekolah dalam lingkup MGMP/PKG setempat.

- e. Dinas Pendidikan setempat dapat memfasilitasi penyusunan silabus dengan membentuk sebuah tim yang terdiri dari para guru berpengalaman di bidangnya masing-masing.

3. Prinsip Pengembangan Silabus

- a. Ilmiah. Keseluruhan materi dan kegiatan yang menjadi muatan dalam silabus harus benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan.
- b. Relevan. Cakupan, kedalaman, tingkat kesukaran dan urutan penyajian materi dalam silabus sesuai dengan tingkat perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan spritual peserta didik.
- c. Sistematis. Komponen-komponen silabus saling berhubungan secara fungsional dalam mencapai kompetensi.
- d. Konsisten. Adanya hubungan yang konsisten (ajeg, taat asas) antara kompetensi dasar, indikator, materi pokok, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian.
- e. Memadai. Cakupan indikator, materi pokok, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian cukup untuk menunjang pencapaian kompetensi dasar.
- f. Aktual dan Kontekstual. Cakupan indikator, materi pokok, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian memperhatikan perkembangan ilmu, teknologi, dan seni mutakhir dalam kehidupan nyata, dan peristiwa yang terjadi.
- g. Fleksibel. Keseluruhan komponen silabus dapat mengakomodasi keragaman peserta didik, pendidik, serta dinamika perubahan yang terjadi di sekolah dan tuntutan masyarakat

- h. Menyeluruh. Komponen silabus mencakup keseluruhan ranah kompetensi (kognitif, afektif, psikomotor)

4. Komponen komponen Silabus

Silabus dalam terdiri dari beberapa komponen, sebagai berikut:

- a. Standar Kompetensi Mata Pelajaran

Standar kompetensi mata pelajaran adalah batas dan arah kemampuan yang harus dimiliki dan dapat dilakukan oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran suatu mata pelajaran tertentu, kemampuan yang dapat dilakukan atau ditampilkan siswa untuk suatu mata pelajaran, kompetensi dalam mata pelajaran tertentu yang harus dimiliki siswa, kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan dalam dalam suatu mata pelajaran tertentu. Standar Kompetensi terdapat dalam Permen Diknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.

- b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar adalah kemampuan minimal pada tiap mata pelajaran yang harus dicapai siswa. Kompetensi dasar dalam silabus berfungsi untuk mengarahkan guru mengenai target yang harus dicapai dalam pembelajaran. Misalnya, mampu menyelesaikan diri dengan lingkungan dan sebagainya. Kompetensi Dasar terdapat dalam Permen Diknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.

- c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar. Hasil belajar dalam silabus berfungsi sebagai petunjuk tentang perubahan perilaku yang akan dicapai oleh siswa

sehubungan dengan kegiatan belajar yang dilakukan, sesuai dengan kompetensi dasar dan materi standar yang dikaji. Hasil belajar bisa berbentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

d. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah ciri penanda ketercapaian kompetensi dasar. Indikator dalam silabus berfungsi sebagai tanda-tanda yang menunjukkan terjadinya perubahan perilaku pada diri siswa. Tanda-tanda ini lebih spesifik dan lebih dapat diamati dalam diri siswa, target kompetensi dasar tersebut sudah terpenuhi atau tercapai.

e. Materi Pokok

Materi pokok adalah pokok-pokok materi yang harus dipelajari siswa sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan yang akan dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasarkan indikator pencapaian belajar. Secara umum materi pokok dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis, yaitu fakta, konsep, prinsip, dan prosedur.

f. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran adalah bentuk atau pola umum kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Strategi pembelajaran meliputi kegiatan tatap muka dan non tatap muka (pengalaman belajar).

g. Alokasi Waktu

Alokasi waktu adalah waktu yang diperlukan untuk menguasai masing-masing kompetensi dasar.

h. Adanya Penilaian

Penilaian adalah jenis, bentuk, dan instrumen yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur keberhasilan belajar siswa.

i. Sarana dan Sumber Belajar

Sarana dan sumber belajar adalah sarana dan sumber belajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

5. Langkah-langkah Pengembangan Silabus

Sebagaimana telah dikemukakan dalam uraian sebelumnya Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan/atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar. Silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Mengembangkan silabus dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

a. Mengkaji Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Mengkaji standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran sebagaimana tercantum pada Standar Isi, dengan memperhatikan hal-hal berikut:

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

b. Mengidentifikasi Materi Pokok/Pembelajaran

Mengidentifikasi materi pokok/pembelajaran yang menunjang pencapaian kompetensi dasar dengan mempertimbangkan:

- 1) Potensi peserta didik;
 - 2) Relevansi dengan karakteristik daerah;
 - 3) Tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spritual peserta didik;
 - 4) Kebermanfaatan bagi peserta didik;
 - 5) Struktur keilmuan;
 - 6) Faktualitas, kedalaman, dan keluasan materi pembelajaran;
 - 7) Relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan; dan
 - 8) Alokasi waktu.
- c. Mengembangkan Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antarpeserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik. Pengalaman belajar memuat kecakapan hidup yang perlu dikuasai peserta didik. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Kegiatan pembelajaran disusun untuk memberikan bantuan kepada para pendidik, khususnya guru, agar dapat melaksanakan proses pembelajaran secara profesional.
- 2) Kegiatan pembelajaran memuat rangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik secara berurutan untuk mencapai kompetensi dasar.
- 3) Penentuan urutan kegiatan pembelajaran harus sesuai dengan hierarki konsep materi pembelajaran.

4) Rumusan pernyataan dalam kegiatan pembelajaran minimal mengandung dua unsur penciri yang mencerminkan pengelolaan pengalaman belajar siswa, yaitu kegiatan siswa dan materi.

d. Merumuskan Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diobservasi. Indikator digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian.

e. Penentuan Jenis Penilaian

Penilaian pencapaian kompetensi dasar peserta didik dilakukan berdasarkan indikator. Penilaian dilakukan dengan menggunakan tes dan non tes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek dan/atau produk, penggunaan portofolio, dan penilaian diri.

Penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penilaian.

1) Penilaian diarahkan untuk mengukur pencapaian kompetensi.

- 2) Penilaian menggunakan acuan kriteria;, yaitu berdasarkan apa yang bisa dilakukan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, dan bukan untuk menentukan posisi seseorang terhadap kelompoknya.
 - 3) Sistem yang direncanakan adalah sistem penilaian yang berkelanjutan. Berkelanjutan dalam arti semua indikator ditagih, kemudian hasilnya dianalisis untuk menentukan kompetensi dasar yang telah dimiliki dan yang belum, serta untuk mengetahui kesulitan siswa.
 - 4) Hasil penilaian dianalisis untuk menentukan tindak lanjut. Tindak lanjut berupa perbaikan proses pembelajaran berikutnya, program remedi bagi peserta didik yang pencapaian kompetensinya di bawah kriteria ketuntasan, dan program pengayaan bagi peserta didik yang telah memenuhi kriteria ketuntasan.
 - 5) Sistem penilaian harus disesuaikan dengan pengalaman belajar yang ditempuh dalam proses pembelajaran. Misalnya, jika pembelajaran menggunakan pendekatan tugas observasi lapangan maka evaluasi harus diberikan baik pada proses (keterampilan proses) misalnya teknik wawancara, maupun produk/hasil melakukan observasi lapangan yang berupa informasi yang dibutuhkan.
- f. Menentukan Alokasi Waktu

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

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

g. Menentukan Sumber Belajar

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

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

Format silabus dapat dilihat di bawah ini:

SILABUS

Nama Sekolah :

Mata Pelajaran :

Kelas/Program :

Semester :

Standar Kompetensi :

Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan

E. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

1. Pengertian RPP

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar

yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus. Lingkup Rencana Pembelajaran paling luas mencakup satu kompetensi dasar yang terdiri atas satu indikator atau beberapa indikator untuk satu kali pertemuan atau lebih. RPP merupakan persiapan yang harus dilakukan guru sebelum mengajar. Persiapan disini dapat diartikan persiapan tertulis maupun persiapan mental, situasi emosional yang ingin dibangun, lingkungan belajar yang produktif, termasuk meyakinkan pembelajar untuk mau terlibat secara penuh.

RPP harus berupa kegiatan konkret setapak demi setapak yang dilakukan oleh guru di kelas dalam mendampingi peserta didik. Satu hal yang amat penting dalam penyusunan RPP adalah bahwa kegiatan pembelajaran harus diarahkan agar berfokus pada peserta didik, sedangkan guru berperan sebagai pendamping, fasilitator. Artinya, ketika guru memilih pendekatan, metode, materi, pengalaman belajar, interaksi belajar mengajar harus memungkinkan peserta didik berinteraksi dan aktif, sedang guru memfasilitasi dan mendampingi

2. Tujuan dan Fungsi RPP

Tujuan penyusunan RPP adalah untuk:

- a) Memberi kesempatan kepada pendidik untuk merencanakan pembelajaran yang interaktif dan dapat digunakan untuk mengeksplorasi semua potensi kecakapan majemuk (*multiple intelligences*) yang dimiliki setiap peserta didik.
- b) Memberi kesempatan bagi pendidik untuk merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kemampuan pendidik, dan fasilitas yang dimiliki sekolah.
- c) Mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran.

Sementara itu, fungsi rencana pembelajaran adalah sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar (kegiatan pembelajaran) agar lebih terarah dan berjalan secara efektif dan efisien. Dengan kata lain rencana pelaksanaan pembelajaran berperan sebagai scenario proses pembelajaran. Oleh karena itu, rencana pelaksanaan pembelajaran hendaknya bersifat luwes (fleksibel) dan member kemungkinan bagi guru untuk menyesuaikan dengan respon siswa dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya.

3. Prinsip-prinsip Penyusunan RPP

Prinsip-prinsip rencana pembelajaran menurut Permendinas no 41 tahun 2007 tentang standar proses terdiri dari:

- a) Memperhatikan perbedaan individu peserta didik.
- b) Mendorong Partisipasi aktif peserta didik.
- c) Mengembangkan Budaya Membaca dan menulis.
- d) Memberikan Umpan Balik dan Tindak Lanjut.
- e) Keterkaitan dan Keterpaduan.
- f) Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.

4. Komponen-komponen RPP

Komponen-komponen rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menurut permendiknas Nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses terdiri dari:

- a. Identitas mata pelajaran
- b. Kompetensi Inti
- c. Standar kompetensi
- d. Kompetensi dasar
- e. Indikator pencapaian kompetensi
- f. Tujuan pembelajaran
- g. Materi ajar
- h. Alokasi waktu

- i. Metode pembelajaran
- j. Kegiatan pembelajaran
 - 1) Pendahuluan
 - 2) Inti
 - 3) Penutup
 - 4) Penilaian hasil belajar
 - 5) Sumber belajar

5. Pengembangan RPP

Pengembangan RPP harus memperhatikan minat dan perhatian peserta didik terhadap materi standar dan kompetensi dasar yang dijadikan bahan kajian. Dalam hal ini harus diperhatikan guru jangan hanya berperan sebagai transformator, tetapi juga harus berperan sebagai motivator, mendorong peserta didik untuk belajar, dengan menggunakan berbagai variasi media dan sumber belajar yang sesuai, serta menunjang pembentukan kompetensi dasar. Berikut ini terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan RPP, antara lain:

- a. Kompetensi yang dirumuskan dalam RPP harus jelas, makin konkret kompetensi makin mudah di amati, dan makin tepat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk membentuk kompetensi tersebut.
- b. Rencana pembelajaran harus sederhana dan fleksibel, serta dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi peserta didik.
- c. Kegiatan – kegiatan yang disusun dan dikembangkan dalam RPP harus menunjang dan sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan
- d. RPP yang dikembangkan harus utuh dan menyeluruh, serta jelas pencapaiannya.

- e. Harus ada koordinasi antarkomponen pelaksana program di sekolah, terutama apabila pembelajaran dilaksanakan secara tim.

6. Langkah-langkah Penyusunan RPP

Cara penyusunan RPP dalam garis besarnya dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

- a. Mengisi kolom identitas
- b. Menentukan alokasi yang dibutuhkan untuk pertemuan yang telah ditetapkan. Bilamana kompetensi dasar dan materi pokok pembelajaran dalam silabus membutuhkan waktu lebih dari 2 x 45 menit atau lebih dari 3 x 45 menit, dalam penyusunan RPP dapat diperinci lagi atau bisa saja diprogramkan untuk dua atau tiga kali tatap muka.
- c. Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator yang akan digunakan yang terdapat pada silabus yang telah disusun. Penentuan indikator ketercapaian harus didahului dengan kegiatan mengidentifikasi karakteristik dan bekal kemampuan siswa. Salah satu manfaatnya adalah menentukan garis batas antara perilaku yang tidak perlu ditetapkan sebagai indikator keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi.
- d. Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada RPP diambil dari kompetensi dasar yang sudah dirumuskan dalam silabus.
- e. Mengidentifikasi materi standar berdasarkan materi pokok. Materi pokok atau penggalan materi yang mencerminkan isi atau materi pembelajaran dalam RPP diambil dari materi pembelajaran yang terdapat pada silabus.

- f. Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan.
- g. Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri atas sebagai berikut:
 1. Tahap awal, merupakan tahap pendahuluan yang dilakukan sebelum penyajian materi. Pada tahap ini harus dijelaskan secara garis besar tentang materi pembelajaran, kegunaan materi, hubungan materi dengan entry behavior dan indikator ketercapaian.
 2. Tahap penyajian, merupakan tahap utama kegiatan pembelajaran karena pada tahap ini tercakup beberapa kegiatan inti, yang meliputi “uraian” yang dilakukan dengan metode tertentu, baik secara verbal maupun dengan menggunakan media tertentu, seperti grafik, gambar, realita, atau dengan cara lain. Di samping tahap ini, tujuannya untuk membuat konsep-konsep yang abstrak menjadi konkret.
 3. Tahap terakhir, yaitu adanya latihan-latihan yang diberikan guru kepada siswa bertujuan untuk melatih siswa dalam menerapkan konsep-konsep yang disajikan oleh guru dalam bentuk kegiatan yang lebih operasional.
 4. Tahap penutup, merupakan tahap akhir dari jam tatap muka, yang mencakup pelaksanaan tes atau *post test*, umpan balik, tindak lanjut.
- h. Menentukan sumber belajar atau bahan yang dapat dijadikan rujukan materi pembelajaran yang akan digunakan.
- i. Menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, dan teknik penskoran. Teknik penilaian yang digunakan adalah kuis, pertanyaan di kelas,

ulangan harian, tugas individu, tugas kelompok, ulangan blok dan lain-lain.

Contoh format RPP di bawah ini:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran :
Kelas/Semester :
Pertemuan Ke - :
Kompetensi Inti :

I. Standar Kompetensi

II. Kompetensi Dasar

III. Indikator

1.

2.

IV. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat:

a.

b.

V. Materi Ajar

VI. Metode Pembelajaran

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

a. Pendahuluan.....

b. Penyajian (inti)

c. Penutup.....

VIII. Alat atau Sumber Belajar

.....

IX. Penilaian

.....

- a. Teknik :
- b. Bentuk :
- c. Instrumen :

Latihan:

1. Apa yang anda pahami tentang Analisis Alokasi Waktu.dan bagaimana langkah-langkah penyusunannya?
2. Jelaskan pengertian dan langkah-langkah penyusunan Program Tahunan dan Program Semester?
3. Coba deskripsikan pengertian dan langkah-langkah penyusunan Silabus?
4. Apa yang dimaksud dengan RPP dan bagaimana langkah-langkah yang dilakukan dalam penyusunan RPP?



DAFTAR PUSTAKA

- Alaby, Muhammad Awin. (2020). Media Sosial Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar (ISBD). *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*.
- Ananda, Rusydi. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aryanti, Ni Nyoman Sri. (2021). Efektifitas Google Form Sebagai Media Evaluasi di Masa Pandemi.” *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Atikah, Rini dkk. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal PETIK*.
- Barir, Hakim. (2016). Efektifitas Penggunaan E-learning Moodle, Google Classroom dan Edmod. *Jurnal I-Statement*.
- Batubara, Hamdan Husein. (2016). Penggunaan Google Form sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Prodi PGMI UNISKA Muhammad Arsyad. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*.

- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang Baru: Laksita Indonesia
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif (Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Elianur, Carona. (2017). Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp sebagai Sarana Diskusi Antara Pengawas dan Guru Pendidikan Agama Islam. *Jurnal As-Salam*.
- Fathurrohman, P. (2007). *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Gintings, Abdorrakhman. (2010). *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara.
- Harjanto. (2011). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Herafa, Andrias. (2008). *Menjadi Manusia Pembelajar*. Jakarta: Kompas.
- Jailani, M. Syahrani dan Hamid, Abdul. (2016). *Pengembangan sumber belajar berbasis karakter peserta didik (ikhtiar optimalisasi proses pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI))*. *Jurnal Pendidikan Islam (online)* Vol. 10 Nomor: 2.
- Komara, Endang. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Rafika Aditama.

- Majid, Abdul dan Firdaus, Aep S. (2014). *Penilaian Autentik (Proses dan Hasil Belajar)*. Bandung: Interes Media.
- Majid, Abdul. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Monica, Junita dan Dini Fitriawati. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Communio: Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia (online)* Volume VIII, Nomor: 2.
- Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. (1990). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Nasution, Wahyudin Nur. (2017). Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur. *ITTIHAD*, Vol. I, No.2, Juli – Desember 2017.
- Prayitno. (2009). *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I,” *Jurnal Dinamika Pendidikan*.
- Putri, Santhy Rahmawati, Sri Wahyuni dan Pudjo Suharso. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pemasaran di SMK Negeri 1 Jember Tahun Ajaran

2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*.

- Rasman. (2021). Penggunaan YouTube sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*.
- Rasna, Juniartini. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Google Meet dalam Keterampilan Menyimak dan Berbicara untuk Pembelajaran Bahasa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Rosyid, Nur Muhammad, Ilyas Thohari dan Yorita Febry Lismanda. (2020). Penggunaan Aplikasi Zoom Cloud Meetings dalam Kuliah Statistik Pendidikan di Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Sadiman, Arief S., dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salamah, Wiladatus. (2020). Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.
- Sanjaya, Wina dan Andi Budimanjaya. (2017). *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sawitri, Dara. (2020). Penggunaan Google Meet untuk Work From Home di Era Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19). *Jurnal Prioritas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.

- Seftiani, Indah. (2019). *Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0*. ejurnal unib.
- Sodiqiy, Ahmad dkk. (2011). *Modul Pengembangan Perangkat pembelajaran PAI*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryani, Nunuk. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT*. Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
- Suwarto, Ahmad Muzaki dan Muhtarom. (2021). Pemanfaatan Media YouTube sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Tawangsari. *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*.
- Talkah. (2021). Efektivitas Pembelajaran Menyenangkan dengan Aplikasi Quizizz di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*.
- Thobroni, Muhammad dan Mustofa, Arif. (2011). *Belajar dan Pembelajaran; Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- W. James Popham dan Eva L. Baker. (2005). *Teknik Mengajar secara Sistematis* (Terjemah Amirul Hadi, dkk). Jakarta: Rineka Cipta.
- W., Gulo. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Wiratama. (2020). Penerapan Google Meet dalam Perkuliahan Daring Mahasiswa PGSD pada Mata Kuliah Konsep Dasar PKn SD saat Pandemi Covid 19. *Jurnal JTIEE*.

- Yasin, A. Fatah. (2008). *Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam*. Malang: UIN Malang Press.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*. Kencana, Jakarta.

BIODATA PENULIS



Abdul Azis, dilahirkan di Baru (Kabupaten Barito Selatan) pada tanggal 07 Agustus 1976. Anak kedua dari lima bersaudara. Menempuh pendidikan, MI Shiratul Jannah lulus tahun 1988, MTs Buntok lulus tahun 1991 dan MAN Buntok lulus tahun 1994. Selanjutnya kuliah pada Program Sarjana (S1) pada Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) IAIN Antasari Banjarmasin, lulus tahun 1999. Program magister (S2) pada Jurusan Teknologi Pembelajaran di Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) lulus tahun 2007.

Tahun 2000, menjadi ASN (formasi dosen) di IAIN Palangka Raya, dan mengampu mata kuliah Dasar-dasar Komputer, Teknologi Informasi, Media Pembelajaran, Teknologi Pembelajaran dan Perencanaan Pembelajaran. Sejak diangkat di IAIN Palangka Raya pernah menjabat sebagai Sekretaris P3M, Kepala TPID, Sekretaris P2M dan Kapus Abdimas di LP2M IAIN Palangka Raya.

Beberapa karya ilmiah yang pernah dipublikasikan antara lain: Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) Mata Pelajaran Fiqih di MTsN-1 Palangka Raya, Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) pada MIN Pahandut dan MIN Langkai Kota Palangka Raya, Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) Mata Kuliah Dasar-dasar Komputer, *Computer Assisted Instruction*: Inovasi dalam Pembelajaran, Urgensi Perencanaan dala Meningkatkan Kualitas Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis TIK: Potensi dan Tantangan dalam Pembelajaran, Pemanfaatan Digital Library STAIN Palangka Raya oleh Mahasiswa sebagai Sumber Belajar,

Pemanfaatan Museum Negeri “Balanga” sebagai Media Pembelajaran di Kalimantan Tengah, Aktivitas Mahasiswa Tadris Fisika Memanfaatkan Sumber Belajar dalam Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di STAIN Palangka Raya, dan tulisan lainnya.