

BENNY A. PRIBADI

MODEL ASSURE

untuk Mendesain
Pembelajaran Sukses



DIAN RAKYAT

Perpustakaan Nasional RI: Katalog Dalam Terbitan (KDT)
Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses/
Benny A. Pribadi – Cetakan pertama – Jakarta:
PT. Dian Rakyat, 2011
xii + 176 hlm; 15 x 23 cm

Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses

ISBN 978-979-078-000-0

© 2011 Dian Rakyat

Diterbitkan oleh Dian Rakyat – Jakarta

Anggota IKAPI

Penulis : Dr. R. Benny A. Pribadi, MA
Manager Proyek : Risa Praptono
Asc. Manager Proyek : Anisa Kurnia
Layout Isi : Eriyal
Dicetak oleh : PT. Dian Rakyat – Jakarta
Cetakan : Pertama, Oktober 2011

Penerbit Dian Rakyat

Jl. Rawagelam I No. 4, Kawasan Industri Pulogadung, Jakarta 13930

Telp. 021 460 4444, Fax. 021 460 9115

www.dianrakyat.co.id

Buku ini dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta.
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
dalam bentuk apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit

Undang-Undang RI Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

Pasal 2

- (1) Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pasal 72

- (1) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
- (2) Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

I dedicated this simple
academic book of mine
to my beloved Bapak R. Priyatna.

Kata Pengantar

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan aktivitas yang sengaja dirancang untuk membantu individu agar memiliki kemampuan atau kompetensi yang diinginkan. Suatu model desain pembelajaran dapat menjamin bahwa pembelajaran tersebut berlangsung sukses. Pembelajaran sukses dalam hal ini ditandai dengan tiga kriteria utama yaitu efektivitas, efisiensi, dan daya tarik.

Desain pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan menyeluruh yang dilakukan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi berlangsungnya proses belajar. Desain pembelajaran biasanya diwujudkan dalam bentuk model desain pembelajaran. Beragam model desain pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran sukses.

Semua model desain pembelajaran memiliki keunggulan dan juga keterbatasan. Guru dan instruktur, yang juga berperan sebagai perancang program pembelajaran atau *instructional designer*, perlu memiliki pemahaman yang baik tentang desain pembelajaran. Salah satu model desain pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan untuk menciptakan sebuah pembelajaran sukses adalah model desain pembelajaran ASSURE.

Model desain pembelajaran ASSURE diciptakan oleh Sharon Smaldino, Michael Molenda, Robert Heinich, dan James Russel (2005) yang dikemukakan dalam sebuah buku berjudul

“**Instructional Technology and Media for Learning**”. Buku ini dimaksudkan untuk membantu pembacanya mendesain program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Penulisan buku “**MODEL ASSURE UNTUK MENDESAIN PEMBELAJARAN SUKSES**” dimaksudkan untuk memberikan pemahaman tentang upaya-upaya yang diperlukan untuk mendesain aktivitas pembelajaran bagi pembaca. Buku ini secara khusus akan mengelaborasi komponen-komponen utama dalam model desain pembelajaran ASSURE. Hal ini dapat membantu guru dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang mampu membantu siswa mencapai kompetensi yang diperlukan melalui aktivitas pembelajaran yang menarik dan sekaligus menyenangkan.

Model ASSURE pada hakikatnya adalah sebuah model desain pembelajaran yang sederhana, yang dapat diimplementasikan pada hampir semua jenjang dan satuan pendidikan. Dengan mempelajari model desain pembelajaran ASSURE ini, guru diharapkan akan memiliki kompetensi dalam menerapkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi program pembelajaran sukses.

Istilah guru dalam buku ini mencakup makna luas yang meliputi dosen, instruktur dan pelatih, serta widyaiswara yang memiliki tugas untuk menciptakan aktivitas pembelajaran sukses, yaitu pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal juga menarik sehingga mampu memotivasi siswa untuk melakukan proses belajar lebih lanjut.

Istilah siswa dalam buku ini juga memiliki makna yang luas yaitu orang yang menempuh aktivitas belajar dan pembelajaran agar memiliki kemampuan atau kompetensi spesifik yang diperlukan. Dalam konteks ini siswa adalah siswa sekolah, peserta program pelatihan dan juga peserta program kursus.

Akademisi dan praktisi—guru, dosen, instruktur, pelatih, dan mereka yang terlibat dalam upaya meningkatkan kualitas

pembelajaran—dapat memanfaatkan buku ini sebagai salah satu bahan rujukan dalam mendesain program pembelajaran yang diinginkan.

Tujuan penulisan buku ini adalah untuk memperkaya bahan pustaka di bidang Teknologi Pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pembelajaran. Buku ini dapat digunakan oleh berbagai kalangan baik praktisi dan akademisi di bidang pendidikan khususnya teknologi pendidikan serta mereka yang menekuni upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas program pembelajaran. Mereka adalah **guru, dosen, pelatih, instruktur, dan perancang program pendidikan dan pelatihan.**

Penulis berharap semoga buku yang sederhana ini dapat membantu guru, akademisi serta semua personel yang terlibat dalam aktivitas pendidikan dan pembelajaran mengimplementasikan model desain pembelajaran ASSURE ini sehingga dapat memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan atau kompetensi yang perlu dimiliki.

Penulis merasa bersyukur kepada **Tuhan YME** karena dapat menyelesaikan penulisan buku ini. Buku ini penulis dedikasikan untuk Ayah tercinta, Alm. **R. Priyatna**, atas jasa yang besar dalam membangun kecintaan penulis terhadap dunia pustaka. Penulis menghaturkan terima kasih yang mendalam kepada **Ibunda Murniati, Ibu Hj. Suminah Soetoyo**, dan kakak Penulis, **Erry A. Permana, Anne Andiana, Yeti Hadiati Suhadi, Sri W. Purbowati, Sigit Wibowo Dwi Nugroho**, dan **Andri Trianfano** atas dorongan kepada penulis untuk selalu berkreasi dalam bidang akademis.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada **Prof. Dr. Setijadi, MA, Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M.Sc., Prof. Dr. Anna S. Suparno, Prof. Dr. Atwi Suparman, M.sc., Prof. Dr. Diana Nomida Musnir, dan Prof. Dr. Hartati**, yang telah mengenalkan dan memberi inspirasi penulis untuk menggali dan mendalami bidang **Teknologi Pendidikan.**

Akhirnya, Penulis tak lupa menghaturkan terima kasih kepada istriku tercinta **Isye Kvarida** dan anak-anak tersayang, **Cindy P. Garini** dan **Rama T. Primantama**, yang telah mengiringi aktivitas penulisan buku ini dari awal sampai selesai. Semoga Tuhan YME memberikan balasan yang berlimpah atas kebaikan-kebaikan yang diberikan tersebut.

Penulis menyadari bahwa penulisan buku ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu Penulis sangat berharap agar para pembaca dapat memberikan saran perbaikan dan masukan yang bersifat konstruktif untuk lebih menyempurnakan keberadaan buku ini. Pada akhirnya penulis berharap agar buku ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap upaya-upaya yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di semua jenjang.

Jakarta, September 2011

Benny A. Pribadi

Daftar Isi

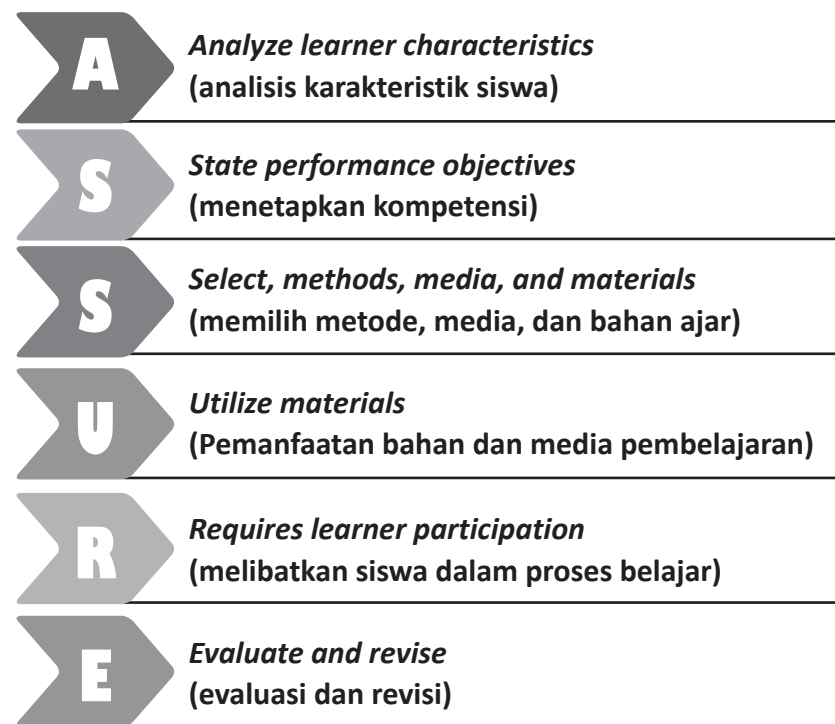
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar dan Tabel	xii
Pendahuluan	2
Sistematika Buku	7
Bab 1 Belajar dan Pembelajaran Sukses	11
• Belajar dan Pembelajaran	12
• Pembelajaran sukses	15
• Kesimpulan	20
Bab 2 Model Desain Pembelajaran ASSURE	22
• Desain pembelajaran	23
• Mengenal model “ASSURE”	27
• Komponen-komponen model desain pembelajaran ASSURE	30
• Teori belajar	34
• Prinsip belajar	36
• Kesimpulan	38
Bab 3 Analisis Karakteristik Siswa	40
• Mengenal karakteristik siswa	41
• Karakteristik umum	42
• Kemampuan awal	43
• Gaya belajar	44
• Kecerdasan majemuk	47

• Motivasi	52
• Kesimpulan	54
Bab 4 Menetapkan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi	57
• Tujuan pembelajaran dan kompetensi	58
• Taksonomi Bloom	61
• Format “ABCD” dalam perumusan tujuan pembelajaran	65
• Analisis instruksional	69
• Kesimpulan	74
Bab 5 Memilih Metode, Media, dan Materi Pembelajaran	77
• Metode Pembelajaran	78
• Media pembelajaran	83
• Kontribusi media dalam pembelajaran	98
• Pemilihan media pembelajaran	101
• Mode pemanfaatan media dalam pembelajaran	103
• Komponen isi atau materi pelajaran	104
• Kesimpulan	107
Bab 6 Memanfaatkan Bahan dan Media Pembelajaran	109
• Ragam media pembelajaran	110
• Kombinasi metode dan media pembelajaran	114
• Kesimpulan	121
Bab 7 Melibatkan Siswa dalam Aktivitas Pembelajaran	122
• Langkah-langkah untuk melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran	123
• Peristiwa pembelajaran	126
• Kesimpulan	129
Bab 8 Evaluasi dan Revisi	130
• Evaluasi	131

- Tes Performa 135
- Jenis tes performa 137
- Evaluasi program 144
- Konklusi 148
- Bab 9 Penutup** 150
- Model desain pembelajaran ASSURE 151
- Analisis karakteristik siswa 153
- Menentukan kompetensi atau tujuan pembelajaran .. 154
- Memilih metode dan media pembelajaran 154
- Memanfaatkan bahan dan media pembelajaran 156
- Melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran 158
- Evaluasi dan Revisi 160
- Konklusi 161
- Referensi** 163
- Daftar Istilah** 165
- Indeks** 171
- Biodata** 175

MODEL DESAIN PEMBELAJARAN **ASSURE**

Dikembangkan oleh Smaldino, Russel, Heinich, dan
Molenda (2005)



Daftar Gambar dan Tabel

Gambar 1.1	Perubahan perilaku akibat belajar	13
Gambar 1.2	Proses komunikasi dan pembelajaran	14
Gambar 1.3	Indikator pembelajaran sukses	16
Gambar 1.4	Perspektif pembelajaran sukses	18
Gambar 1.5	Indikator pembelajaran sukses	19
Gambar 2.1	Komponen pokok dalam desain pembelajaran	24
Gambar 2.2	Langkah-langkah model desain pembelajaran ASSURE	29
Gambar 2.3	Teori belajar yang banyak dikenal	35
Gambar 3.1	Karakteristik siswa yang perlu dicermati	41
Gambar 3.2	Gaya belajar siswa terkait kecepatan menerima informasi	47
Gambar 4.1	Kemampuan atau kompetensi setelah belajar	59
Gambar 4.2	Aspek kognitif, afektif, dan psikomotor	62
Gambar 4.3	Pola kombinasi	71
Gambar 4.4	Pola hirarkis	73
Gambar 4.5	Pola prosedural	73
Gambar 4.6	Pola pengelompokan	74
Gambar 4.7	Pola kombinasi	75
Gambar 5.1	Ragam media pembelajaran	78
Gambar 5.2	Pemanfaatan media pembelajaran	84
Gambar 5.3	Langkah dalam pengembangan bahan presentasi	85
Gambar 5.4	Ragam dan jenis media pembelajaran	86
Gambar 5.5	Contoh flowchart	87
Gambar 5.6	Contoh grafik batang	88
Gambar 5.7	Contoh poster	89
Gambar 5.8	Contoh kartun kekacauan sepakbola Indonesia ...	90
Gambar 5.9	Contoh realia mata uang asing	92
Gambar 5.10	Contoh diorama	93
Gambar 6.1	Komponen multimedia	111
Gambar 6.2	Cara belajar individu	112
Gambar 6.3	Poster media pemicu diskusi	116
Gambar 6.4	Langkah-langkah dalam metode pemecahan masalah	117
Gambar 7.1	Urutan dalam strategi pembelajaran	127
Gambar 7.2	Dampak metode dan aktivitas belajar terhadap retensi	128
Gambar 8.1	Jenis tes objektif	132
Gambar 8.2	Jenis tes karangan	135
Gambar 8.3	Komponen-komponen utama dalam tes performa	138
Gambar 8.4	Ragam tes performa	143
Gambar 8.5	Jenis evaluasi	144
Gambar 8.6	Langkah evaluasi formatif	145
Gambar 8.7	Prosedur uji coba lapangan	147
Gambar 9.1	Kombinasi metode, media, dan strategi pembelajaran sukses	152
Gambar 9.2	Tahap dalam aktivitas pembelajaran	157
Tabel 3.1	Gaya belajar Gregorc dan karakteristiknya	44
Tabel 5.1	Deskripsi isi dan informasi yang terdapat dalam mata pelajaran	104

Pendahuluan



Guru-dosen, instruktur, atau pelatih merupakan individu yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar siswa. Tugas guru tidak sekadar hanya berperan dalam mentransfer ilmu pengetahuan semata, tetapi juga membantu siswa agar memiliki kompetensi yang diinginkan. Selain memiliki penguasaan terhadap substansi keilmuan, guru juga perlu memiliki kemampuan untuk memotivasi siswa agar mampu melakukan proses belajar secara kontinu.

Hal lain yang perlu dimiliki oleh seorang guru adalah kecakapan untuk melakukan **LEARN HOW TO LEARN**—belajar bagaimana melakukan proses belajar. Dengan kemampuan ini guru diharapkan dapat “menularkan” kemampuannya, sehingga dapat membuat siswa menjadi seorang pembelajar yang efektif dan efisien. Penguasaan *learn how to learn* akan mendorong siswa untuk senantiasa mengembangkan kompetensi yang dipelajari.

Untuk dapat memfasilitasi siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan, guru perlu menguasai kemampuan dalam mendesain, mengimplementasikan, dan mengevaluasi program pembelajaran. Kemampuan ini akan membuat guru dapat menciptakan pembelajaran sukses, yaitu pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai aktivitas belajar yang sengaja dirancang agar dapat memfasilitasi berlangsungnya proses belajar yang efektif dan efisien dalam diri siswa. Belajar

pada hakikatnya adalah upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Seorang yang kompeten adalah seseorang yang memiliki kemampuan dan kecakapan dalam melakukan sebuah tugas atau pekerjaan yang spesifik dengan baik.

Kompetensi pada dasarnya adalah sebuah kemampuan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek **kognitif** mencakup aspek-aspek yang terkait dengan pengetahuan dan kemampuan intelektual yang dimiliki seseorang. Sedangkan aspek **afektif** merupakan kecenderungan yang dimiliki oleh seseorang dalam memilih suatu tindakan untuk menghadapi sebuah situasi dan kondisi tertentu. Aspek **psikomotor** terkait dengan keterampilan atau *skill* yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Aspek ini menggabungkan koordinasi mental dan gerakan otot yang bertujuan.

Istilah pembelajaran sukses dalam buku ini dapat dimaknai sebagai aktivitas pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif yaitu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap orang yang belajar (*learner*); menggunakan sumber daya yang tersedia; dan mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran sukses memiliki tiga indikator utama yaitu: *efektif, efisien, dan menarik*.

Pembelajaran sukses perlu didesain secara bertahap (sistematis) dan menyeluruh (sistemik). Aktivitas yang sengaja dilakukan untuk menetapkan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik dinamakan sebagai desain pembelajaran.

Gagne (2005 :18) mendefinisikan desain pembelajaran sebagai: “...serangkaian sumber belajar dan prosedur yang digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar.” Definisi lain dari desain pembelajaran dikemukakan oleh Smith dan Ragan (2003:12) yang mengemukakan bahwa desain pembelajaran adalah: “...Proses sistematis yang dilakukan dengan

cara menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi sebuah rancangan yang dapat diimplementasikan dalam bahan dan aktivitas pembelajaran.”

Proses sistematis dan sistemik dalam merancang aktivitas pembelajaran pada umumnya diungkapkan dalam bentuk model desain pembelajaran, sebuah model pada dasarnya menggambarkan urutan langkah atau kegiatan yang dilakukan secara holistik atau menyeluruh untuk menciptakan sebuah proses pembelajaran. Ada sejumlah model desain pembelajaran yang dikemukakan oleh para pakar dalam bidang pembelajaran.

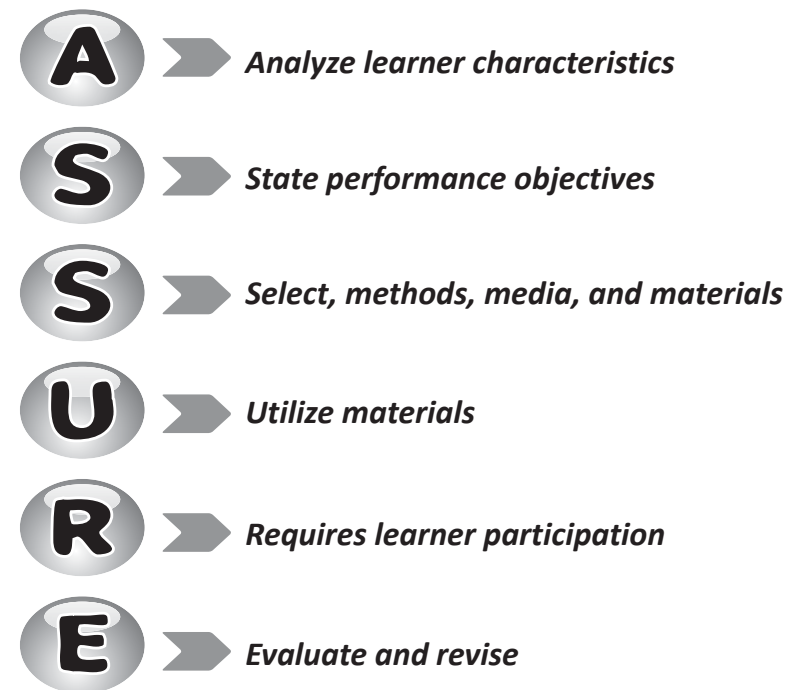
Setiap model pada dasarnya memiliki kekhasan, keunggulan dan juga keterbatasan, untuk dapat diimplementasikan dalam sebuah situasi atau “*setting*” pembelajaran tertentu. Model-model desain pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik antara lain: Model Dick dan Carey (2008); model Smith dan Ragan (1996); model ASSURE yang dikemukakan oleh Smaldino dan kawan-kawan (2005); model “*Cyclic*” dikemukakan oleh Kemp (1984) dan pendekatan ADDIE dalam pembelajaran.

Tujuan penulisan buku ini adalah untuk mengungkapkan salah satu model desain pembelajaran yang sangat sederhana dan mudah digunakan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran sukses—efektif, efisien, dan menarik—yaitu model ASSURE. Model desain pembelajaran ini diciptakan oleh Smaldino dan kawan-kawan (2005). Model desain pembelajaran ASSURE menggambarkan langkah-langkah yang sistematis dan menyeluruh tentang aktivitas yang dilakukan untuk mendesain program pembelajaran.

Model ASSURE, sesuai dengan namanya, jika diimplementasikan dengan baik diharapkan dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Untuk dapat mengimplementasikan

model ASSURE, guru, instruktur, dan perancang program pembelajaran perlu melakukan langkah yang bertahap dan menyeluruh mulai dari melakukan analisis siswa yang akan menempuh aktivitas pembelajaran, menentukan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai oleh siswa; memilih media, metode, dan bahan ajar, memanfaatkan bahan ajar, melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran, dan melakukan evaluasi baik hasil belajar maupun program pembelajaran.

Model ASSURE merupakan nama singkatan dari langkah-langkah desain pembelajaran yang terdiri dari beberapa komponen, yaitu:



Langkah awal dari model pembelajaran ASSURE adalah melakukan analisis terhadap karakteristik siswa. Langkah ini diikuti dengan langkah lain yaitu menentukan tujuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran.

Sistematika Buku

Setelah menentukan tujuan dan kompetensi yang perlu dikuasai oleh siswa, langkah selanjutnya adalah memilih metode, media, dan materi pembelajaran yang akan digunakan. Implementasi dari ketiga langkah tersebut diikuti dengan langkah-langkah lain yaitu melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran dan evaluasi serta revisi.

Model **ASSURE** merupakan model desain pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah untuk digunakan. Model ini dapat diaplikasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun kelompok. Langkah analisis karakteristik siswa dan rumusan tujuan di awal proses akan memudahkan guru dan perancang program pembelajaran atau *instructional designer* untuk memilih metode, media, dan bahan ajar yang tepat untuk digunakan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran sukses. Demikian pula halnya dengan langkah evaluasi dan revisi yang dapat dimanfaatkan untuk menjamin terciptanya proses pembelajaran yang berkualitas. ©

Buku “**MODEL ASSURE UNTUK MENDESAIN PEMBELAJARAN SUKSES**” ini terdiri dari beberapa bab yang akan membantu Anda dalam memahami model desain pembelajaran **ASSURE** untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang sukses. Efektivitas, efisiensi, dan daya tarik merupakan indikator yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan sebuah program pembelajaran.

Bab-bab yang terdapat dalam buku ini akan membahas topik pembelajaran penting dari komponen model desain pembelajaran **ASSURE** yang dimulai dari menentukan karakteristik siswa sampai melakukan evaluasi dan revisi, baik terhadap program pembelajaran maupun terhadap keberhasilan belajar siswa.

Bab 1

Mengemukakan tentang indikator pembelajaran sukses yaitu pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Sebuah program pembelajaran juga dapat dikatakan sukses apabila memenuhi beberapa indikator keberhasilan sebagai berikut: (1) mampu meningkatkan hasil

belajar siswa; (2) mampu memotivasi siswa untuk belajar secara intensif; (3) mampu membuat siswa mengingat materi/ isi pelajaran lebih lama (retensi); (4) mampu membuat siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang sedang dipelajari.

Bab 2

Membahas model desain pembelajaran ASSURE dan komponen-komponennya secara umum, mulai dari langkah menentukan karakteristik siswa yang akan menempuh proses pembelajaran sampai kepada langkah evaluasi dan revisi. Selain itu, dalam bab ini juga akan dibahas tentang desain pembelajaran, prinsip-prinsip belajar, dan teori belajar. Pembelajaran dapat dipandang sebagai sebuah sistem dengan komponen-

komponen yang saling bersinergi satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan. Komponen-komponen dalam sebuah sistem pembelajaran pada dasarnya meliputi: guru, siswa, kurikulum, fasilitas, metode, media, bahan ajar, manajemen, dan aturan atau nilai yang berlaku. Komponen-komponen di atas saling berinteraksi dan bersinergi satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Bab 3

Membahas tentang karakteristik siswa yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah program pembelajaran sukses. Karakteristik siswa sebagai orang yang menempuh program pembelajaran perlu

diperhatikan, karena siswa merupakan individu yang unik dengan latar belakang yang berbeda. Karakteristik siswa yang belajar meliputi karakteristik umum, kemampuan awal, gaya belajar, dan motivasi.

Bab 4

Memfokuskan pembahasan pada perumusan tujuan atau kompetensi yang perlu dicapai oleh siswa setelah menempuh sebuah proses atau program pembelajaran. Kompetensi

pembelajaran yang perlu dimiliki oleh siswa perlu dirumuskan dengan cermat agar Anda dapat menentukan metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat yang dapat membantu siswa mencapai kompetensi tersebut.

Bab 5

Mendeskripsikan tentang pemilihan metode, media, dan materi pelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang telah ditentukan. Setiap metode dan media memiliki keunggulan dan keterbatasan untuk dapat digunakan

dalam aktivitas dan situasi pembelajaran tertentu. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat memberi kontribusi positif dalam menciptakan pembelajaran sukses. Beragam metode dan media pembelajaran akan diuraikan dalam bab ini agar Anda dapat memilih dan menggunakannya secara efektif dan efisien.

Bab 6

Membahas tentang pemanfaatan bahan dan media pembelajaran untuk memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan bahan dan media pembelajaran yang tepat akan memberi kontribusi optimal terhadap peningkatan kompetensi

siswa. Guru, instruktur, dan perancang program pembelajaran (*instructional designer*), perlu memiliki pengetahuan yang mendalam tentang metode, media, dan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam rangka mencapai pembelajaran sukses.

Bab 7

Membahas tentang upaya-upaya yang perlu dilakukan oleh guru untuk melibatkan siswa secara aktif dalam mempelajari materi pelajaran. Agar aktivitas pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien, proses pembelajaran

memerlukan adanya keterlibatan mental siswa secara aktif dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari. Siswa yang terlibat aktif dengan materi yang sedang dipelajari diyakini akan dapat mencapai hasil belajar secara optimal.

Bab 8

Membahas tentang evaluasi dan revisi yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas program pembelajaran yang telah dirancang dan diimplementasikan. Dalam bab ini, selain evaluasi program pembelajaran

juga akan dibahas tentang evaluasi hasil belajar yang merupakan komponen penting dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran. Evaluasi hasil belajar digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.

Bab 9

Merupakan bab penutup yang akan memberi gambaran tentang implementasi enam langkah sistematis dan sistemik dari model desain pembelajaran **ASSURE** mulai dari mengenal karakteristik siswa yang akan menempuh program pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran

atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa, menetapkan metode, media, dan strategi pembelajaran yang akan digunakan, memanfaatkan bahan dan media pembelajaran, melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran, dan melakukan evaluasi hasil dan program pembelajaran. ©

Bab 1

Belajar dan Pembelajaran Sukses



“ Bab ini memfokuskan pembahasan pada konsep belajar dan pembelajaran, indikator pembelajaran sukses, dan desain pembelajaran. Pembahasan tentang ketiga konsep ini sangat penting dilakukan sebelum Anda melangkah lebih jauh untuk mempelajari dan mengimplementasikan model ASSURE dalam menciptakan sebuah pembelajaran sukses. ”

■ Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh kemampuan atau kompetensi yang diinginkan. Melalui proses belajar seseorang akan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melakukan sebuah tugas dan pekerjaan. Dengan kata lain, seseorang akan memiliki kemampuan dan kompetensi yang lebih baik setelah menempuh proses belajar. Smith dan Ragan (1996:16) memaknai konsep belajar sebagai: "...Perubahan yang bersifat relatif permanen dalam pengetahuan dan perilaku seseorang yang diakibatkan oleh pengalaman."

Lebih lanjut, Smith dan Ragan (2003) mengemukakan tiga faktor penting yang menandai terjadinya peristiwa belajar dalam diri individu yaitu: (1) adanya durasi perubahan perilaku yang relatif menetap; (2) lokus/tempat perubahan terjadi dalam struktur pengetahuan dan memori orang yang belajar; dan (3) penyebab terjadinya perubahan tersebut adalah faktor pengalaman yang terdapat di dalam lingkungan.

Definisi lain tentang belajar yang juga dikemukakan oleh Gagne (1985:3) adalah bahwa belajar merupakan sebuah proses yang mendorong terjadinya perubahan disposisi dan kapabilitas siswa. Perubahan ini dapat tercermin melalui perilaku yang diperlukan seseorang. Selain itu, Gagne juga berpendapat bahwa belajar adalah: "*a natural process that leads to changes in what we know, what we can do, and how we behave*"—proses alami yang mengarah pada perubahan apa yang kita tahu, apa yang kita lakukan, dan bagaimana perilaku kita.

Aktivitas belajar merupakan proses alami yang mendorong terciptanya perubahan dalam diri individu yang mencakup aspek pengetahuan (*to know*), keterampilan (*to do*), dan perilaku (*behavior*). Setelah menempuh proses belajar seseorang akan lebih berpengetahuan, lebih terampil, dan menunjukkan perilaku positif dalam kehidupan. Aktivitas belajar dalam hal ini dapat

diartikan sebagai interaksi antara individu dengan sebuah pengalaman dan sumber belajar yang dapat mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku yang bersifat permanen atau menetap.



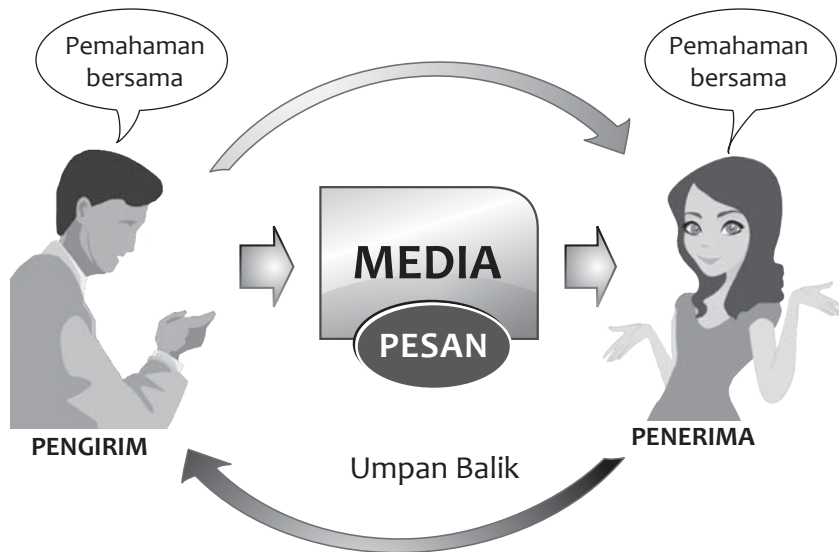
Gambar 1.1 Perubahan perilaku akibat belajar.

Proses belajar dapat juga dipandang sebagai sebuah proses komunikasi seperti yang dikemukakan dalam sebuah model komunikasi yang dikembangkan oleh **Shannon** dan **Weaver**. Belajar pada dasarnya merupakan sebuah proses komunikasi yang berlangsung antara pengirim (*sender*) dan penerima (*receiver*). Dalam proses komunikasi, pengirim dan penerima saling bertukar pesan (*message*) dengan menggunakan perantara yaitu medium pembelajaran.

Mekanisme umpan balik atau *feedback* juga terjadi dalam proses komunikasi. Hal ini mengakibatkan terciptanya interaksi

yang intensif di antara kedua pihak yang berkomunikasi. Berlangsungnya proses komunikasi ini dapat dianalogikan dengan proses atau peristiwa belajar.

PROSES KOMUNIKASI



Gambar 1.2 Proses komunikasi dan pembelajaran.

Dalam proses belajar, guru menyampaikan pesan berupa ilmu pengetahuan dan keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa. Guru berperan sebagai pengirim pesan atau *sender* dan siswa berperan sebagai penerima pesan atau *receiver*. Pertukaran pesan ini mengandung adanya mekanisme umpan balik yang dapat membuat proses belajar dapat berlangsung secara interaktif. Proses komunikasi akan mencapai tujuan apabila kedua belah pihak—pengirim dan penerima—dapat memiliki kesamaan pemahaman terhadap pesan dan informasi yang dikomunikasikan.

Aktivitas belajar pada dasarnya merupakan sebuah proses yang bersifat individual, namun demikian dalam prosesnya belajar juga terjadi dalam bentuk kelompok atau klasikal. Belajar juga dapat

terjadi baik secara spontan maupun intensional atau disengaja. Proses belajar yang sengaja dirancang biasanya memiliki tujuan spesifik, yaitu membantu seseorang agar memiliki kemampuan dan kompetensi tertentu. Proses belajar yang sengaja dirancang disebut dengan istilah “pembelajaran”.

Menurut Gagne dan kawan-kawan (2005:18) pembelajaran dapat didefinisikan sebagai: “...serangkaian sumber belajar dan prosedur yang digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar”. Sejalan dengan pandangan Gagne mengenai belajar, Dick (2005;365) dan kawan-kawan mengemukakan definisi belajar sebagai serangkaian peristiwa dan kegiatan yang dirancang secara sistematis dan holistik untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai.

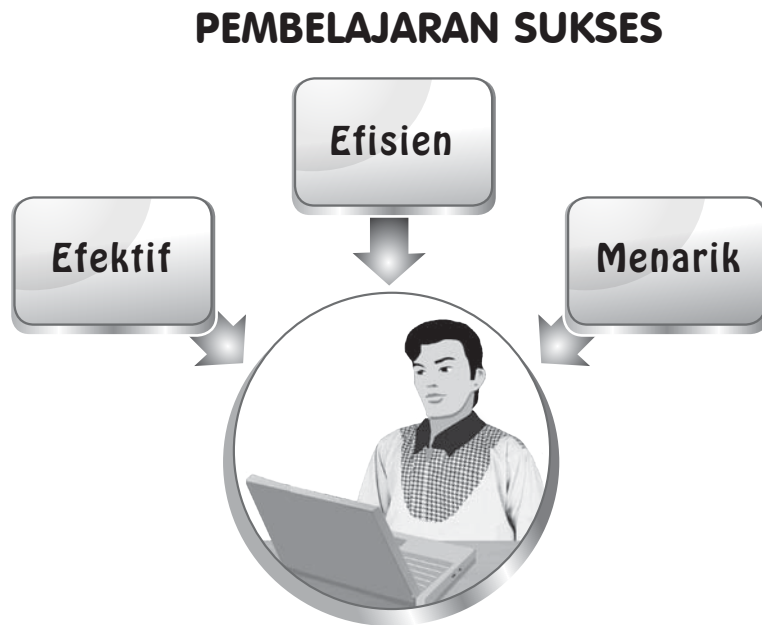
Berdasarkan kedua definisi di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu peristiwa yang sengaja direncanakan agar dapat memudahkan individu dalam menempuh suatu proses belajar. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan sebuah proses yang memiliki tujuan yaitu memfasilitasi individu agar memiliki kompetensi spesifik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melakukan suatu tugas atau pekerjaan spesifik.

■ Pembelajaran sukses

Lalu bagaimanakah pembelajaran yang disebut sukses? Smith dan Ragan (2003:9) mengemukakan beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut antara lain: (1) efektivitas; (2) efisiensi; dan (3) daya tarik.

Pembelajaran yang **efektif** adalah pembelajaran yang mampu membawa siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi seperti yang diharapkan. Setelah melalui proses belajar seseorang akan memiliki kemampuan atau kompetensi yang lebih baik daripada kemampuan yang telah dimiliki

sebelumnya. Pembelajaran yang **efisien** memiliki makna adanya aktivitas pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan waktu dan sumber daya yang relatif sedikit. Pembelajaran perlu diciptakan agar menjadi sebuah peristiwa yang **menarik** sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.



Gambar 1.3 Indikator pembelajaran sukses.

Pandangan lain atau perspektif pembelajaran yang berhasil atau sukses dikemukakan oleh Heinich dan kawan-kawan (2005). Mereka mengemukakan bahwa untuk mencapai sebuah pembelajaran sukses ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu: (1) peran aktif siswa; (2) pemberian latihan; (3) perhatian terhadap adanya perbedaan individual; (4) pemberian umpan balik; dan (5) penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi yang nyata.

- **Peran aktif siswa**

Proses belajar akan berlangsung efektif jika siswa terlibat secara aktif dalam tugas-tugas yang bermakna, dan

berinteraksi dengan materi pelajaran secara intensif. Keterlibatan mental siswa dalam melakukan proses belajar diyakini akan memperbesar kemungkinan terjadinya proses belajar dalam dirinya.

- **Latihan**

Latihan yang dilakukan dalam berbagai konteks akan dapat memperbaiki tingkat daya ingat atau retensi siswa. Selain itu, latihan juga akan memberi kemungkinan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang sedang dipelajari. Tugas-tugas belajar berupa pemberian latihan akan dapat membantu dalam meningkatkan penguasaan siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan yang sedang dipelajari.

- **Perbedaan individual**

Setiap individu memiliki karakteristik yang bersifat unik yang dapat membedakannya dari individu yang lainnya. Setiap individu juga memiliki potensi yang perlu dikembangkan secara optimal. Tugas guru atau instruktur dalam hal ini adalah mengembangkan potensi yang dimiliki oleh individu seoptimal mungkin melalui proses pembelajaran yang berkualitas.

- **Umpan balik**

Umpan balik sangat diperlukan oleh siswa untuk mengetahui kemampuan dirinya dalam mempelajari isi atau materi pelajaran. Umpan balik pada umumnya dapat diberikan dalam bentuk pengetahuan tentang hasil belajar (*learning outcomes*) yang telah dicapai siswa setelah menempuh program dan aktivitas pembelajaran. Informasi dan pengetahuan tentang hasil belajar pada hakikatnya akan memacu seseorang untuk berprestasi lebih baik lagi.

- **Konteks nyata**

Siswa perlu mempelajari materi pelajaran yang berisi pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam

sebuah situasi yang nyata. Siswa yang mengetahui kegunaan dari pengetahuan dan keterampilan yang tengah dipelajarinya akan memiliki motivasi yang tinggi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, aktivitas pembelajaran perlu dirancang agar siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari dalam “*setting*” yang realistik.

- **Interaksi sosial**

Interaksi sosial sangat diperlukan oleh siswa agar dapat memperoleh dukungan sosial dalam belajar. Interaksi yang berkesinambungan dengan sejawat atau sesama siswa akan memberi kemungkinan bagi siswa untuk melakukan konfirmasi terhadap pengetahuan dan keterampilan yang sedang dipelajari.

PERSPEKTIF PEMBELAJARAN SUKSES



Gambar 1.4 Perspektif pembelajaran sukses.

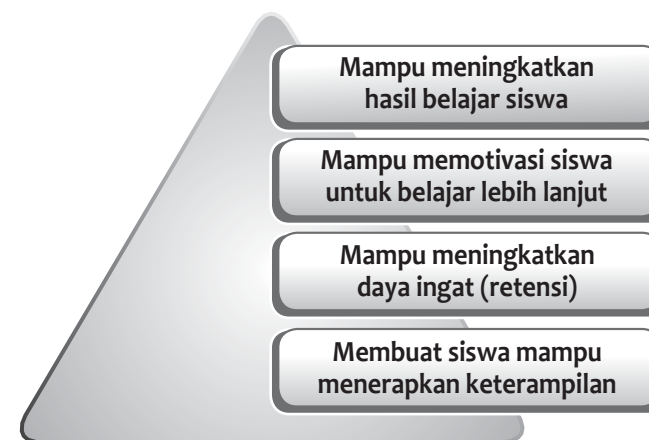
Merill dalam Spector (2010) mengemukakan perspektif lain tentang keberhasilan program pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran sukses diperlukan faktor-faktor sebagai berikut.

- Pembelajaran dipusatkan pada masalah-masalah yang bermakna.
- Pembelajaran perlu membangkitkan pengetahuan yang relevan.
- Pengetahuan dan keterampilan baru harus didemonstrasikan kepada siswa.
- Pengetahuan dan keterampilan baru perlu diaplikasikan oleh siswa untuk memecahkan masalah.
- Belajar perlu dikaitkan secara bermakna dengan kehidupan siswa sehari-hari.

Rowntree (2005) mengemukakan empat indikator yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan sebuah program pembelajaran. Sebuah aktivitas pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut.

- Mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
- Mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih lanjut.
- Mampu meningkatkan daya ingat atau retensi siswa terhadap isi/materi pelajaran.
- Mampu membuat siswa menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.

PEMBELAJARAN SUKSES



Gambar 1.5 Indikator pembelajaran sukses.

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai oleh siswa setelah menempuh sebuah program pembelajaran. Hasil belajar dalam hal ini dapat dipandang sebagai kompetensi yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti program pembelajaran. Kompetensi dapat diartikan sebagai: "...seperangkat kemampuan yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat digunakan untuk melakukan tugas dan pekerjaan spesifik".

Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu tindakan. Motivasi belajar yang perlu dimiliki oleh siswa adalah motivasi intrinsik yang muncul dari dalam diri individu. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik biasanya memiliki keinginan yang kuat untuk mencapai prestasi belajar yang diharapkan. Hal ini berbeda dengan motivasi ekstrinsik yang didasarkan pada pemberian imbalan atau "reward" yang akan diperoleh siswa setelah menunjukkan prestasi belajar.

Retensi merupakan daya ingat siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajari. Aktivitas pembelajaran yang sukses akan mampu membuat siswa mengingat informasi dan pengetahuan yang dipelajari dengan lebih lama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan metode pembelajaran yang mampu melibatkan siswa dalam aktivitas belajar akan membuat siswa mengingat materi pelajaran lebih lama.

Aktivitas pembelajaran dapat dikatakan sukses apabila mampu membuat siswa dapat menerapkan keterampilan dan pengetahuan yang dipelajari. Kemampuan dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan menunjukkan tingkat kompetensi siswa dalam menempuh proses belajar.

■ Konklusi



Agar memiliki kemampuan atau kompetensi yang diinginkan, seseorang perlu melakukan proses belajar. Proses belajar dapat berlangsung baik secara

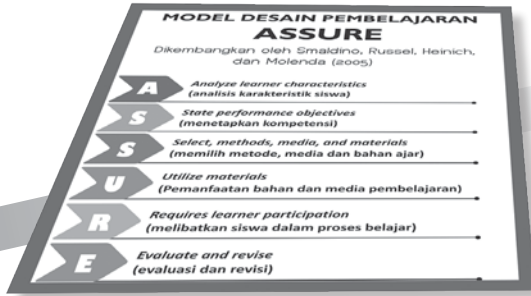
disengaja (*intentional*) maupun tidak disengaja (*unintentional*). Proses belajar yang sengaja dirancang untuk memfasilitasi siswa agar mencapai kemampuan yang telah ditetapkan disebut dengan istilah pembelajaran. Pembelajaran merupakan aktivitas yang bertujuan untuk membantu siswa agar dapat memiliki kompetensi—kognitif, afektif, dan psikomotor—seperti yang diinginkan.

Istilah pembelajaran dapat dikatakan sukses apabila memenuhi beberapa indikator yaitu: efektif, efisien, dan menarik. Secara spesifik pembelajaran dapat dikatakan sukses apabila memenuhi empat kriteria yaitu: (1) mampu meningkatkan hasil belajar siswa; (2) mampu memotivasi siswa untuk melakukan proses belajar lebih lanjut; (3) mampu membuat siswa mengingat materi pelajaran lebih lama; (4) mampu membuat siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.

Untuk mencapai indikator pembelajaran sukses ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian yaitu: (1) peran aktif siswa; (2) pemberian latihan; (3) perhatian terhadap adanya perbedaan individual; (4) pemberian umpan balik; dan (5) penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi yang nyata. ©

Bab 2

Model Desain Pembelajaran ASSURE



“ Dalam bab ini akan dibahas salah satu model yang dapat digunakan untuk mendesain program pembelajaran sukses, yaitu model desain pembelajaran ASSURE. Model desain pembelajaran ini sangat sederhana dan mudah diimplementasikan oleh guru dan perancang program pembelajaran untuk menjamin desain pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar, memotivasi proses belajar, meningkatkan daya ingat terhadap materi pelajaran atau retensi, dan mendorong siswa untuk dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang sedang dipelajari. ”

■ Desain pembelajaran

Aktivitas pembelajaran perlu dirancang sebelumnya agar dapat memberikan *output* atau hasil seperti yang diinginkan. Upaya untuk merancang aktivitas pembelajaran disebut dengan istilah desain pembelajaran. Istilah desain mempunyai makna adanya suatu keseluruhan, struktur, kerangka atau *outline*, dan urutan atau sistematika kegiatan (Gagnon dan Collay, 2001). Mendesain aktivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya untuk membuat aktivitas pembelajaran menjadi terstruktur dan sistematis.

Briggs dalam Ritchey (1986:9), oleh karenanya, mendefinisikan desain pembelajaran sebagai suatu keseluruhan proses yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran serta pengembangan sistem penyampaian materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Definisi lain tentang desain pembelajaran dikemukakan oleh Smith dan Ragan (1993:12) yaitu: “...Proses sistematis yang dilakukan dengan cara menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi sebuah rancangan yang dapat diimplementasikan dalam bahan dan aktivitas pembelajaran”.

Menurut Mager (1984), untuk dapat mendesain sebuah program pembelajaran, seorang guru dan desainer program pembelajaran perlu mengajukan beberapa pertanyaan yang mendasar, yaitu:

- *where we are going?* (tujuan pembelajaran),
- *how we will get there?* (metode dan media pembelajaran),
- *how will we know when we arrived?* (evaluasi hasil dan program pembelajaran).

Dalam merancang aktivitas pembelajaran kita perlu mengetahui tujuan yang akan dicapai; kompetensi yang perlu dimiliki oleh individu yang belajar atau *learner*. Bagaimana kita dapat mencapai tujuan bergantung kepada kendaraan yang

akan kita gunakan. Dalam konteks pembelajaran, kendaraan yang digunakan adalah metode, media, dan materi pembelajaran yang diperlukan untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Sedangkan, evaluasi merupakan langkah untuk mengetahui tercapainya tujuan yang telah ditentukan.

Keterkaitan di antara ketiga komponen pembelajaran yang meliputi tujuan, metode dan media, dan evaluasi dalam desain pembelajaran dapat dilihat dalam Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Komponen pokok dalam desain pembelajaran.

Desain pembelajaran pada umumnya berisi lima langkah penting yang perlu diimplementasikan, yaitu:

- Analisis lingkungan dan kebutuhan belajar siswa;

- Merancang spesifikasi proses pembelajaran yang efektif dan efisien, serta sesuai dengan lingkungan dan kebutuhan belajar siswa;
- Mengembangkan bahan-bahan yang diperlukan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran;
- Pemanfaatan desain pembelajaran itu sendiri; dan
- Implementasi evaluasi formatif dan sumatif terhadap program pembelajaran.

Sejumlah pakar dalam bidang desain dan pengembangan aktivitas instruksional mengemukakan model desain pembelajaran dengan kekhasannya masing-masing. Model berisi langkah baku yang digunakan untuk merancang aktivitas pembelajaran agar dapat mencapai sasaran seperti yang diinginkan.

Model desain pembelajaran *A(ttention) R(elevance) C(onfidence) S(atisfaction)* yang dikemukakan oleh Keller (2009) merupakan contoh model yang menekankan pada perlunya pemanfaatan faktor motivasi dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Menurut Keller pembelajaran harus dapat menarik perhatian siswa (*attention*) melalui penyajian isi atau materi pelajaran yang relevan (*relevance*). Pembelajaran yang menarik dan relevan akan menumbuhkan keyakinan (*confidence*) dalam diri siswa untuk menerapkan kompetensi yang sedang dipelajari, yang akhirnya dapat menimbulkan kepuasan (*satisfaction*) dalam diri siswa.

Model desain pembelajaran lain yang dikemukakan oleh Gagnon dan Collay (2008) merupakan model yang didasarkan pada salah satu pendekatan dalam teori belajar kognitivistik yaitu konstruktivisme. Model desain pembelajaran konstruktivistik ini menekankan pada pentingnya aktivitas belajar siswa dalam menggali dan mengeksplorasi pengetahuan dan keterampilan. Pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran meyakini bahwa siswa pada hakikatnya merupakan individu pembangun pengetahuan. Upaya membangun pengetahuan ini dilakukan melalui interaksi dengan individu lain sebagai sumber belajar.

Model desain pembelajaran pada umumnya menekankan pada perumusan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa sebagai langkah awal. Hal ini dilakukan untuk memudahkan guru atau instruktur dalam menentukan langkah lain seperti metode, media, dan materi pelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang perlu dikuasai oleh siswa.

Desain pembelajaran memiliki sejumlah langkah yang memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- (1) Dilakukan melalui sebuah proses yang sistematis;
- (2) Berorientasi pada pemecahan masalah;
- (3) Befokus pada siswa dan proses belajar;
- (4) Bertujuan untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik;
- (5) Menekankan pada konsistensi antara tujuan, proses dan evaluasi pembelajaran;
- (6) Bersifat teoritis dan empiris.

Implementasi desain pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran sukses perlu dilakukan secara sistematis dan menyeluruh. Model desain pembelajaran pada umumnya berisi langkah-langkah yang perlu dilakukan secara bertahap untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model desain pembelajaran ASSURE berisi langkah-langkah yang sesuai dengan namanya yaitu: (1) menganalisis karakteristik siswa; (2) menetapkan tujuan pembelajaran atau kompetensi; (3) memilih metode, media dan bahan ajar; (4) menggunakan materi dan media pembelajaran; (5) melibatkan siswa dalam proses belajar; dan (6) evaluasi dan revisi.

Penggunaan desain pembelajaran pada dasarnya dilakukan untuk mengatasi masalah yang memerlukan aktivitas pembelajaran sebagai solusi. Dalam penyelenggaraan program pelatihan atau *training*, aktivitas pembelajaran sengaja dirancang untuk mengatasi masalah kinerja atau *performance problem*.

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya digunakan untuk mengatasi masalah belajar dan kinerja yang dialami oleh siswa. Model desain pembelajaran ASSURE dimulai dari langkah mengenal karakteristik siswa. Dengan mengenal karakteristik siswa, desain pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat mengatasi masalah belajar siswa. Pemanfaatan desain pembelajaran juga dilakukan untuk mewujudkan potensi yang dimiliki siswa.

Dalam bab sebelumnya telah dikemukakan bahwa tujuan dari pemanfaatan desain pembelajaran adalah menciptakan proses pembelajaran yang mampu membantu siswa mencapai kompetensi dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada. Sumber belajar dalam konteks ini dapat dimaknai sebagai fasilitas yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Rancangan atau desain program pembelajaran juga harus mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar.

Desain pembelajaran senantiasa berfokus pada tujuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa setelah menempuh program pembelajaran. Proses dan evaluasi pembelajaran, oleh karenanya perlu dirancang dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditetapkan. Sebagai contoh tujuan pembelajaran yang mengharuskan siswa memperlihatkan kemampuan psikomotorik sebaiknya menggunakan metode demonstrasi dan evaluasi hasil belajar dalam bentuk praktik.

Desain pembelajaran pada dasarnya memanfaatkan landasan teori dan empiris untuk digunakan dalam menciptakan hasil belajar seperti yang diinginkan. Desain pembelajaran memanfaatkan teori belajar, teori komunikasi, teori sistem, dan teori pembelajaran yang digunakan dalam proses yang sistematis dan sistemik untuk menjamin bahwa program pembelajaran yang dirancang mampu memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

■ Mengenal model “ASSURE”

Model ASSURE dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russell dan Michael Molenda (2005) dalam buku **“Instructional Technology and Media for Learning”**. Model desain pembelajaran ini merupakan singkatan dari komponen atau langkah penting yang terdapat didalamnya yaitu: menganalisis karakteristik siswa (*analyze learner characteristics*); menetapkan tujuan pembelajaran (*state performance objectives*); memilih metode, media dan bahan pelajaran (*select methods, media and materials, utilize materials*); mengaktifkan keterlibatan siswa (*requires learner participation*); evaluasi dan revisi (*evaluation and revision*).

Model pembelajaran ini lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan. Pemanfaatan model desain pembelajaran ASSURE perlu dilakukan tahap demi tahap (sistematik) dan menyeluruh (holistik) agar dapat memberikan hasil yang optimal yaitu terciptanya pembelajaran sukses.

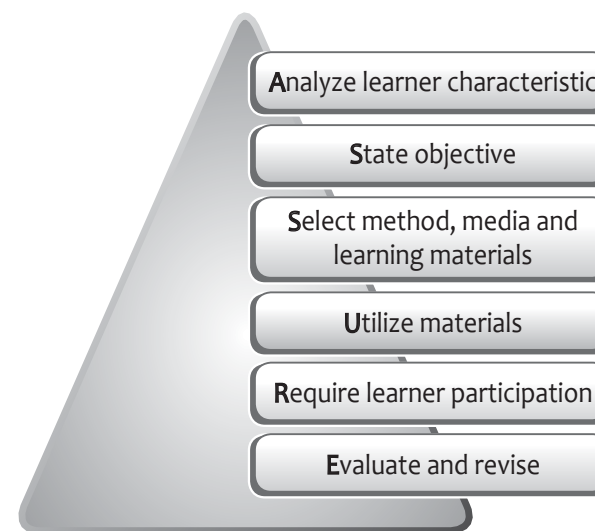
Pada dasarnya model desain pembelajaran ASSURE dapat diimplementasikan dalam beragam “*setting*” pendidikan—formal dan informal. Model desain pembelajaran ini akan memberikan dampak yang lebih positif apabila diaplikasikan dalam skala “*micro*” seperti program pembelajaran yang berlangsung di kelas dan program pelatihan.

Model desain pembelajaran ASSURE dapat digunakan untuk menetapkan pengalaman belajar yang dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Langkah awal dari model desain pembelajaran ini adalah mengenal siswa sebagai individu yang akan menempuh program pembelajaran. Dengan mengenal dan mengetahui “profil” siswa yang akan menempuh proses belajar, guru, instruktur, pelatih dan perancang program pembelajaran dapat menentukan kompetensi yang sesuai dan perlu dicapai.

Rancangan kompetensi dapat digunakan dalam menentukan metode, media, dan materi pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai kompetensi tersebut. Evaluasi yang merupakan langkah akhir dari model desain pembelajaran ASSURE dapat digunakan baik untuk mengetahui kualitas hasil belajar maupun untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa.

ASSURE dikembangkan agar dapat digunakan oleh guru, instruktur dan pelatih dalam kegiatan pembelajaran khususnya yang memanfaatkan media dan teknologi di dalamnya. Model desain pembelajaran ini dengan kata lain dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar siswa agar mampu mencapai kompetensi seperti yang diinginkan.

MODEL DESAIN PEMBELAJARAN “ASSURE”



Gambar 2.2 Langkah-langkah model desain pembelajaran ASSURE.

Model desain pembelajaran ASSURE menekankan pada faktor pemanfaatan media dan bahan ajar yang direncanakan dengan baik, yang membuat siswa belajar secara aktif. Model desain pembelajaran ini merupakan model yang bersifat prosedural yang dibangun untuk menciptakan program pembelajaran

yang efektif, efisien, dan menarik. Dalam model ini pemanfaatan media dan teknologi menjadi suatu keharusan karena digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media yang sejalan dengan metode dan strategi pembelajaran akan mampu melibatkan siswa secara intensif dalam aktivitas pembelajaran.

Keterlibatan mental siswa dalam aktivitas pembelajaran merupakan bagian dari pembelajaran sukses. Program pembelajaran perlu dirancang agar mampu melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran, menarik perhatian, dan minat belajar siswa. Banyak metode dan strategi yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Guru, instruktur, dan pelatih memerlukan kreativitas dalam mengombinasikan metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat agar dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif di dalamnya.

■ Komponen-komponen model desain pembelajaran ASSURE

Untuk lebih memahami model desain pembelajaran ASSURE, berikut ini dikemukakan deskripsi dari setiap komponen yang terdapat dalam model tersebut.

✧ *Analyze learner characteristics*

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam menerapkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan melakukan aktivitas pembelajaran. Siapakah siswa yang akan melakukan proses belajar? Pemahaman yang baik tentang karakteristik siswa akan sangat membantu guru atau instruktur dalam upaya memfasilitasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Keller, 2010). Analisis terhadap karakteristik siswa meliputi beberapa aspek penting, yaitu: (1) karakteristik umum; (2) kompetensi spesifik yang telah dimiliki siswa sebelumnya; (3) gaya belajar atau *learning style* siswa; dan (4) motivasi.

✧ *State performance objectives*

Langkah selanjutnya dari model desain sistem pembelajaran ASSURE adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh perancang atau instruktur setelah melalui proses penilaian kebutuhan belajar atau *learning need assessment*. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang kompetensi—pengetahuan, keterampilan, dan sikap—yang akan dimiliki oleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran.

Selain menggambarkan kompetensi yang perlu dikuasai oleh siswa, rumusan tujuan pembelajaran juga mendeskripsikan kondisi evaluasi yang diperlukan oleh siswa untuk menunjukkan hasil belajar yang telah dicapai. Tujuan pembelajaran juga berisi uraian tentang tingkat penguasaan siswa atau *degree* terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dipelajari.

✧ *Select methods, media, and materials*

Langkah berikutnya yang perlu dilakukan setelah menempuh langkah merumuskan tujuan pembelajaran adalah memilih metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan. Ketiga komponen ini berperan sangat penting untuk digunakan dalam membantu siswa dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah digariskan.

Pemilihan metode, media, dan bahan ajar yang tepat akan dapat membantu guru dan instruktur dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa. Penggunaan ketiga subsistem ini secara tepat pada akhirnya akan membantu siswa dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Dalam memilih metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan ada beberapa alternatif pilihan yang dapat dilakukan yaitu: (1) membeli media dan bahan ajar yang ada; (2) memodifikasi bahan ajar yang telah tersedia; dan (3) memproduksi bahan ajar baru.

✧ *Utilize materials*

Setelah memilih metode, media, dan bahan ajar, maka langkah selanjutnya adalah menggunakan ketiganya dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum menggunakan metode, media, dan bahan ajar, instruktur atau perancang terlebih dahulu perlu melakukan uji coba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan dalam situasi atau *setting* yang sebenarnya.

Langkah berikutnya adalah menyiapkan kelas dan sarana pendukung yang diperlukan untuk dapat menggunakan metode, media, dan bahan ajar yang telah dipilih. Setelah semuanya siap, lalu ketiga komponen tersebut dapat digunakan.

✧ *Requires learner participation*

Agar berlangsung efektif dan efisien proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan mental siswa secara aktif dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari. Pemberian latihan merupakan contoh bagaimana melibatkan aktivitas mental siswa dengan materi yang sedang dipelajari.

Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran. Setelah aktif melakukan proses pembelajaran, pemberian umpan balik yang berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.

✧ *Evaluate and revise*

Setelah mendesain aktivitas pembelajaran, maka langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah melakukan evaluasi dan revisi. Tahap evaluasi dan revisi dalam model desain pembelajaran **ASSURE** ini dilakukan untuk menilai efektivitas dan efisiensi program pembelajaran dan juga menilai pencapaian hasil belajar siswa. Agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap

tentang kualitas sebuah program pembelajaran, perlu dilakukan proses evaluasi terhadap semua komponen pembelajaran.

Contoh pertanyaan evaluasi yang perlu dilakukan untuk menilai efektivitas proses pembelajaran adalah: (1) apakah siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan? (2) apakah metode, media, dan strategi pembelajaran yang digunakan dapat membantu berlangsungnya proses belajar siswa? dan (3) apakah siswa terlibat aktif dengan isi/materi pembelajaran yang sedang dipelajari?

Revisi perlu dilakukan apabila hasil evaluasi terhadap program pembelajaran menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Langkah revisi dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran yang perlu diperbaiki untuk mencapai pembelajaran sukses.

Model **ASSURE** merupakan model desain sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun klasikal. Langkah analisis karakteristik siswa dan rumusan tujuan akan memudahkan untuk memilih metode, media, dan materi pelajaran yang tepat untuk digunakan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang sukses. Demikian pula halnya dengan langkah evaluasi dan revisi yang dapat dimanfaatkan untuk menjamin kualitas proses pembelajaran yang diciptakan.

Mengapa pembelajaran perlu didesain sebelum dilaksanakan? Pertanyaan ini perlu mendapatkan perhatian karena akan menjadi latar belakang atau rasional dalam mendesain sebuah program pembelajaran. Desain sangat diperlukan untuk menjamin bahwa program pembelajaran yang diciptakan akan memenuhi faktor-faktor efektivitas, efisiensi, dan daya tarik.

Program pembelajaran perlu didesain agar efektif dalam memfasilitasi proses belajar siswa dalam mencapai tujuan atau hasil belajar yang diinginkan. Program pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar, dalam konteks ini dapat dimaknai sebagai kompetensi atau kemampuan yang dimiliki seseorang yang merupakan akibat dari proses belajar.

Program pembelajaran perlu dirancang agar berlangsung efektif dan efisien. Dalam konteks ini yang dimaksud dengan efisien adalah penggunaan sumber daya yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan. Efisiensi juga terkait dengan konsep pemanfaatan anggaran, waktu, personel, dan perlengkapan yang digunakan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

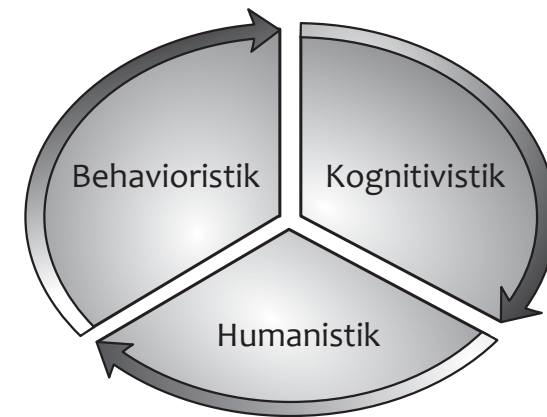
Program pembelajaran perlu didesain agar menjadi sebuah kegiatan yang menarik. Pemilihan dan pemanfaatan metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat akan membuat program pembelajaran menjadi menarik. Hal ini pada akhirnya akan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk melakukan proses belajar secara kontinu.

■ Teori belajar

Pemahaman tentang teori belajar—yang menjelaskan tentang bagaimana individu melakukan proses belajar—akan sangat membantu dalam mendesain program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Teori belajar dapat digunakan sebagai panduan untuk mengembangkan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Teori belajar berisi studi atau kajian yang komprehensif tentang bagaimana individu melakukan proses belajar. Saat ini ada tiga teori belajar yang digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana berlangsungnya proses belajar, yaitu: (1) teori belajar behaviorisme; (2) teori belajar kognitif; dan (3) teori belajar humanistik. Ketiga teori belajar ini merupakan teori belajar yang dominan digunakan dalam mempelajari proses belajar dalam diri seseorang.

TEORI BELAJAR



Gambar 2.3 Teori belajar yang banyak dikenal.

Teori belajar behavioristik menjelaskan tentang peranan faktor eksternal dan dampaknya terhadap perubahan perilaku seseorang. Menurut penganut teori belajar behavioristik, belajar adalah pemberian tanggapan atau respons terhadap stimulus yang dihadirkan. Belajar dapat dianggap efektif apabila individu mampu memperlihatkan sebuah perilaku baru yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Hasil dari proses belajar menurut penganut teori belajar behavioristik yaitu berupa perilaku yang dapat diukur (*measurable*) dan diamati (*observable*). Proses belajar dilaksanakan dengan cara menciptakan kondisi yang dapat memberi kemungkinan bagi individu untuk mendemonstrasikan sebuah perilaku dalam jangka waktu yang relatif lama.

Tokoh-tokoh peneliti dalam rumpun teori belajar perilaku antara lain: Thorndike dengan teori *connectionism*; Pavlov dengan teori *classical conditioning*; dan B.F. Skinner dengan teori *operant conditioning* (Ritchey, 1986). Konsep penting yang dapat disimpulkan dari ketiga teori belajar perilaku ini adalah adanya konsep "*reward*", "*reinforcement*", dan "*punishment*".

yang digunakan dalam mengukuhkan perilaku spesifik yang merupakan hasil belajar.

Teori belajar kognitif berpandangan bahwa belajar merupakan proses mental aktif untuk memperoleh, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Teori belajar kognitif mempelajari model dan proses mental seperti berpikir, mengingat, dan memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan pendapat Woolfolk (2004:236) yang mengemukakan bahwa teori belajar kognitif sebagai pendekatan umum yang memandang belajar sebagai proses mental aktif yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh, mengingat, dan menggunakan informasi dan pengetahuan.

Dalam pandangan teori belajar kognitif, siswa adalah individu yang aktif mempelajari ilmu pengetahuan. Dalam menempuh proses pembelajaran siswa tidak hanya sekadar bersifat pasif dalam menerima pengetahuan. Siswa mencari informasi untuk mengatasi masalah yang dihadapi dan menyusun pengetahuan tersebut untuk memperoleh sebuah pemahaman baru (*new insight*) terhadap masalah yang dihadapi. Konsep penting yang dikemukakan dalam teori belajar kognitif adalah adanya pemrosesan informasi (*information processing*) yang menjelaskan tentang aktivitas pikiran individu dalam menerima, menyimpan dan menggunakan informasi yang dipelajari.

Teori belajar humanistik menggunakan pendekatan motivasi yang menekankan pada kebebasan personal, penentuan pilihan, determinasi diri, dan pertumbuhan individu. Teori belajar humanistik berpandangan bahwa peristiwa belajar yang ada saat ini lebih banyak ditekankan pada aspek kognitif semata, sementara itu aspek afektif menjadi sangat terabaikan.

Menurut penganut teori belajar humanistik, siswa merupakan individu yang unik yang memiliki perasaan dan gagasan yang bersifat orisinal. Tugas utama dari seorang pendidik adalah membantu individu agar berkembang secara sehat dan sesuai dengan potensi yang dimilikinya (Cruickshank, 2006:82).

■ Prinsip belajar

Untuk dapat mencapai pembelajaran sukses selain teori belajar, ada beberapa prinsip belajar yang juga perlu diperhatikan oleh guru, instruktur, atau pengembang program pembelajaran. Prinsip-prinsip belajar tersebut antara lain:

- Perhatikan kepada siswa tentang pengetahuan yang telah dipelajari dan juga pengetahuan yang akan dipelajari. Hal ini akan membuat siswa mampu mengaitkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dan yang akan dipelajari. Upaya ini pada akhirnya akan memfasilitasi siswa dalam menguasai secara utuh pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.
- Guru atau instruktur perlu menyederhanakan konsep, prinsip, aturan, dan hukum yang kompleks dan rumit untuk dipelajari oleh siswa. Isi atau materi yang kompleks tersebut perlu diajarkan secara bertahap atau *gradual*.
- Guru atau instruktur perlu mengasosiasikan teori yang dipelajari dengan kenyataan yang dihadapi oleh siswa. Hal ini akan membantu siswa untuk memiliki makna terhadap isi atau materi pelajaran yang sedang dipelajari.
- Berilah pujian atau penghargaan apabila siswa telah berhasil mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pujian dan penghargaan yang tulus dari guru dan instruktur terhadap prestasi belajar yang dicapai oleh siswa akan menambah motivasi mereka untuk tetap berprestasi dalam menempuh proses pembelajaran.
- Pelajari imbalan atau bentuk penghargaan yang disukai oleh siswa. Setiap siswa adalah individu yang unik, yang memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. Penghargaan yang diberikan tidak perlu mahal, namun memiliki arti tertentu bagi siswa. Penghargaan dapat digunakan untuk mengukuhkan perilaku yang diharapkan.
- Berikan pengukuhan atau penghargaan sesuai dengan keperluan. Pengukuhan dan penghargaan yang diberikan

terlalu sering akan mengurangi makna dari pengukuhan dan penghargaan tersebut.

- Beri perhatian khusus terhadap siswa pemalu yang sulit berinteraksi dan memberi respons terhadap aktivitas pembelajaran. Dorongan dan bantuan guru akan membangkitkan rasa percaya diri dan memotivasi siswa yang pemalu untuk dapat berprestasi secara optimal.
- Ciptakan kesempatan yang sama bagi siswa untuk melakukan unjuk prestasi (*performance*) dalam menempuh proses pembelajaran. Pada dasarnya setiap individu memiliki potensi diri yang perlu digali atau dieksplorasi secara optimal. Oleh karena itu, pemahaman yang baik terhadap karakteristik siswa menjadi sangat perlu sebelum menempuh aktivitas pembelajaran.
- Berikan contoh perilaku berprestasi yang dapat dijadikan model oleh siswa. Misalnya guru atau instruktur perlu memperlihatkan sikap antusias dan memberi penghargaan secara adil terhadap siswa. Guru atau instruktur selalu menjadi model perilaku atau panutan yang nyata bagi siswa.
- Berikan hukuman yang wajar terhadap perilaku siswa yang tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Tujuan pemberian hukuman bukan untuk menghukum siswa, tapi lebih ditekankan kepada upaya untuk menghentikan perilaku yang tidak diinginkan yang diperlihatkan oleh siswa.

■ Konklusi

ASSURE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang dikembangkan oleh Smaldino, Russel, Heinich dan Molenda (2005) dalam buku "*Instructional Technology and Media for Learning*". Model desain pembelajaran pada umumnya berisi beberapa langkah sistematis dan sistemik yang telah diuji coba sebelumnya dalam sebuah situasi atau *setting* pembelajaran.

Semua model desain pembelajaran memiliki keunggulan dan juga keterbatasan. Salah satu model desain pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan untuk menciptakan sebuah pembelajaran sukses adalah model desain pembelajaran ASSURE.

Model desain pembelajaran ASSURE sesuai untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran berskala mikro seperti pembelajaran yang berlangsung di kelas dan program pelatihan. Model desain pembelajaran ini berorientasi pada pemanfaatan teknologi dan media yang dapat memfasilitasi siswa dalam menempuh aktivitas pembelajaran.

Model ASSURE, sesuai dengan namanya, jika diimplementasikan dengan baik diharapkan dapat menjamin terciptanya aktivitas pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Model ASSURE merupakan nama singkatan dari langkah-langkah desain pembelajaran yang terdiri dari beberapa komponen yaitu: (1) menganalisis karakteristik siswa; (2) menetapkan tujuan pembelajaran atau kompetensi; (3) memilih metode, media dan bahan ajar; (4) menggunakan materi dan media pembelajaran; (5) melibatkan siswa dalam proses belajar; dan (6) evaluasi dan revisi. ©

Bab 3

Analisis

Karakteristik Siswa



“ Bab ini akan membahas tentang langkah-langkah yang diperlukan untuk melakukan analisis terhadap karakteristik siswa, yang merupakan langkah pertama dalam model desain pembelajaran ASSURE. Langkah analisis karakteristik siswa perlu dilakukan untuk menjamin bahwa program pembelajaran yang didesain sesuai dengan kondisi dan profil siswa yang akan menempuh proses pembelajaran. ”

■ Mengenal karakteristik siswa

Program pembelajaran akan berlangsung efektif jika sesuai dengan karakteristik siswa yang belajar. Langkah pertama dari implementasi model desain pembelajaran ASSURE adalah melakukan analisis terhadap karakteristik siswa.

Smaldino dan kawan-kawan (2005) mengemukakan empat faktor penting yang perlu diperhatikan dalam melakukan analisis karakteristik siswa, yaitu: (1) karakteristik umum; (2) kompetensi atau kemampuan awal; (3) gaya belajar; dan (4) motivasi.

Motivasi merupakan faktor lain yang juga sangat perlu dipertimbangkan dalam melakukan analisis karakter siswa. Motivasi akan memberi dorongan tentang bagaimana seseorang melakukan aktivitas belajar agar menjadi kompeten dalam bidang yang dipelajari.

KARAKTERISTIK SISWA



Gambar 3.1 Karakteristik siswa yang perlu dicermati.

■ Karakteristik umum

Karakteristik umum pada dasarnya menggambarkan tentang kondisi siswa seperti: usia, kelas, pekerjaan, dan jender. Sedangkan kompetensi dan kemampuan awal menggambarkan tentang pengetahuan dan keterampilan yang sudah dan belum dimiliki oleh seseorang sebelum mengikuti program pembelajaran. Gaya belajar menggambarkan tentang kecenderungan seseorang dalam memberi respons terhadap sebuah stimuli. Secara sederhana gaya belajar dapat dimaknai sebagai kecenderungan dan preferensi yang dimiliki oleh individu dalam melakukan aktivitas belajar.

Cruickshank (2006) mengemukakan beberapa karakteristik umum siswa yang perlu mendapatkan perhatian dalam mendesain proses atau aktivitas pembelajaran, yaitu: (1) kondisi sosial ekonomi; (2) faktor budaya; (3) jenis kelamin; (4) pertumbuhan; (5) gaya belajar; dan (6) kemampuan belajar. Semua karakteristik yang bersifat umum perlu dipertimbangkan dalam menciptakan proses belajar yang dapat membantu individu mencapai kemampuan yang optimal.

Analisis sederhana yang dilakukan oleh guru atau instruktur sebelum memulai sebuah program pembelajaran seringkali membawa dampak yang positif. Cara sederhana untuk mengetahui karakteristik siswa dapat dilakukan melalui observasi, wawancara, dan pre-tes. Cara ini telah terbukti efektif untuk digunakan dalam mengetahui profil siswa yang akan menempuh program pembelajaran.

Bincang-bincang secara informal, observasi, dan pre-tes misalnya dapat digunakan untuk memperoleh informasi tentang karakteristik siswa atau peserta program pelatihan. Informasi yang dapat diperoleh dari cara yang dilakukan di atas yaitu: etnis dan latar belakang budaya individu; sosial ekonomi; sikap terhadap materi pelajaran; dan juga usia siswa atau *trainee*.

Jika hasil analisis sederhana mengungkapkan bahwa siswa memiliki sikap yang apatis terhadap program dan isi

pembelajaran, maka guru atau instruktur dapat menggunakan kombinasi antara media dan metode pembelajaran yang tepat untuk memotivasi dan menarik minat siswa agar terlibat dalam aktivitas pembelajaran.

Siswa yang berusia muda cenderung memiliki tingkat berpikir konkret. Untuk itu guru atau instruktur perlu memanfaatkan metode dan media yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bersifat nyata kepada siswa. Untuk menghadapi kelas dengan siswa yang sangat variatif, maka cara yang dapat dilakukan oleh guru atau instruktur adalah melakukan aktivitas pembelajaran yang bersifat umum yang dapat diterima oleh semua siswa yang terdapat di kelas.

Perhatian yang saksama tentang karakteristik umum siswa pada dasarnya dapat membantu guru atau instruktur untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Pemahaman tentang karakteristik siswa juga akan memudahkan guru atau instruktur untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh tentang siswa yang akan menempuh program pembelajaran.

■ Kemampuan awal

Faktor lain yang perlu diperhatikan selain karakteristik umum adalah kemampuan atau kompetensi awal yang perlu dimiliki siswa sebelum mengikuti aktivitas pembelajaran. Untuk mengetahui kemampuan awal atau *prerequisite*, yang merupakan persyaratan dalam mengikuti suatu program pembelajaran, diperlukan adanya pre-tes. Hal ini dapat digunakan oleh guru atau instruktur untuk menghindari asumsi yang kerap dilakukan bahwa seluruh siswa telah memiliki kemampuan awal yang diperlukan sebelum mengikuti program pembelajaran.

Untuk memperoleh informasi tentang kemampuan awal yang telah dimiliki oleh siswa, selain melalui pre-tes juga dapat dilakukan melalui perbincangan antara guru atau instruktur

dengan siswa. Apabila siswa telah memiliki pengetahuan awal tentang pengetahuan dan keterampilan yang akan dipelajari, maka guru tidak perlu lagi membahas pengetahuan dan keterampilan tersebut di dalam aktivitas pembelajaran. Dengan mengetahui latar belakang dan karakteristik siswa secara komprehensif, guru atau instruktur akan mudah dalam menentukan metode, media, dan materi pelajaran yang tepat yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi siswa dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran.

■ Gaya belajar

Karakteristik lain yang juga tak kalah penting untuk diperhatikan adalah gaya belajar atau *learning styles*. Gaya belajar dapat didefinisikan sebagai suatu cara tentang bagaimana seorang individu melakukan persepsi, berinteraksi, dan merespons secara emosional terhadap lingkungan belajar. Gaya belajar dapat juga dimaknai sebagai preferensi atau kebiasaan yang diperlihatkan oleh individu dalam memproses informasi dan pengetahuan serta mempelajari suatu keterampilan (Heinich dkk:2005).

Gregorc dalam Butler (1986) membagi gaya belajar siswa berdasarkan cara yang ditempuh mereka dalam melakukan proses belajar. Mereka membagi gaya belajar ke dalam empat kategori yaitu: (1) *concrete sequential*; (2) *concrete random*; (3) *abstract sequential*; dan (4) *abstract random*. Karakteristik dari keempat gaya belajar tersebut di atas dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3.1 Gaya belajar Gregorc dan karakteristiknya.

GAYA BELAJAR	KARAKTERISTIK
<i>Concrete sequential</i>	Individu yang memiliki gaya belajar <i>concrete sequential</i> pada umumnya menyukai

GAYA BELAJAR	KARAKTERISTIK
	pengalaman belajar langsung (<i>hands on experience</i>) yang diorganisasikan secara sistematis. Orang ini menyukai proses belajar yang teratur dan sistematis, misalnya dengan menggunakan latihan dan aktivitas pembelajaran yang terprogram. Keteraturan dan cara sistematis dalam melakukan proses belajar menjadi ciri khas dari individu yang memiliki gaya belajar <i>concrete sequential</i> .
<i>Concrete random</i>	Individu dengan gaya belajar <i>concrete random</i> sangat menyukai proses belajar dengan menggunakan pendekatan coba-coba atau <i>trial and error</i> . Mereka pada umumnya cepat melakukan penarikan kesimpulan dari proses eksplorasi pengetahuan dan eksperimen. Mereka menyukai metode pembelajaran permainan dan simulasi, studi independen, dan belajar penemuan atau <i>discovery learning</i> .
<i>Abstract sequential</i>	Individu yang memiliki gaya belajar <i>abstract sequential</i> biasanya cepat dalam memahami pesan dan informasi verbal dan simbolik yang disampaikan secara sistematis. Mereka pada umumnya menyukai aktivitas membaca dan mendengarkan presentasi. Mereka cepat memahami memahami konsep-konsep abstrak yang dipelajari secara bertahap.
<i>Abstract random</i>	Individu dengan gaya belajar <i>abstract random</i> pada umumnya memiliki kemampuan untuk memaknai pesan dan informasi

GAYA BELAJAR	KARAKTERISTIK
	yang disampaikan melalui media. Dengan kata lain mereka menyukai informasi dan pengetahuan yang dikemas dalam bentuk media.

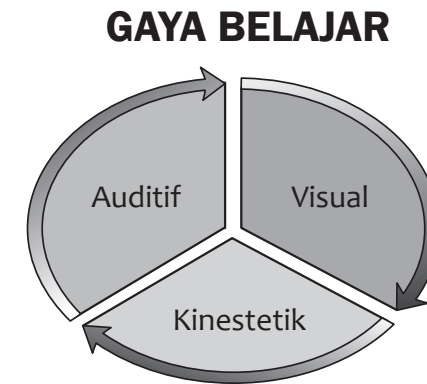
Gaya belajar dapat juga diklasifikasikan ke dalam kecenderungan dan kecepatan yang dimiliki oleh seseorang dalam memproses jenis informasi spesifik. Klasifikasi gaya belajar individu yang didasarkan pada kemampuan dalam memahami jenis informasi tertentu yaitu gaya belajar: (1) auditif; (2) visual; dan (3) kinestetik.

Seseorang dapat disebut memiliki gaya belajar **auditif** apabila cenderung belajar dengan cepat dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan melalui unsur suara (*audio*). Individu yang memiliki gaya belajar audio dapat memahami materi pelajaran melalui ceramah, musik, dan dongeng.

Seseorang dapat disebut memiliki gaya belajar **visual** apabila memiliki kecepatan untuk memahami pesan dan informasi yang disampaikan lewat unsur gambar atau visual. Individu yang memiliki gaya belajar visual akan efektif melakukan proses belajar melalui kegiatan membaca, menggambar, dan fotografi. Bentuk tugas yang sesuai untuk siswa yang mempunyai gaya belajar visual adalah pengamatan atau observasi.

Seseorang yang menyukai aktivitas belajar secara langsung melalui pengalaman dan *learning by doing* tergolong memiliki gaya belajar **kinestetik**. Individu yang memiliki gaya belajar kinestetik akan melakukan proses belajar secara efektif melalui tugas-tugas belajar yang terkait dengan pekerjaan yang dilakukan secara langsung. Guru perlu mendesain pembelajaran berbentuk “proyek” yang mengharuskan siswa untuk menyelesaikan jenis pekerjaan spesifik.

Pembagian gaya belajar berdasarkan kecepatan yang dimiliki oleh seseorang dalam memproses informasi dan pengetahuan dengan format atau bentuk yang spesifik dapat dilihat dalam Gambar 3.2 berikut ini.



Gambar 3.2 Gaya belajar siswa terkait kecepatan menerima informasi.

Prashnig dalam Dryden dan Vos (2003:89) mengemukakan bahwa: “...Orang-orang dari segala usia sebenarnya dapat belajar apa saja jika mereka melakukannya dengan kekuatan mereka sendiri.” Hal ini berimplikasi bahwa guru atau instruktur perlu mengakomodasi gaya belajar siswa dalam merancang dan melaksanakan program pembelajaran.

■ Kecerdasan majemuk

Gardner (1999:21) mengemukakan konsep kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences* yang dapat membedakan kecenderungan belajar dan minat yang dimiliki oleh seseorang dengan orang lain. Menurut Gardner, kecerdasan mejemuk memiliki beberapa aspek yaitu: (1) kecerdasan matematis logis; (2) kecerdasan visual/spasial; (3) kecerdasan kinestetis tubuh; (4) kecerdasan musikal/ritmis; (5) kecerdasan verbal/lingusitik; (6) kecerdasan interpersonal; (7) kecerdasan intrapersonal; dan (8) kecerdasan naturalistik. Secara rinci uraian tentang

kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Gardner tersebut dapat dilihat pada penjelasan berikut.

✧ Kecerdasan matematis logis

Kecerdasan ini sering disebut sebagai kemampuan berpikir ilmiah. Kemampuan ini terkait dengan pola pikir induktif dan deduktif. Selain itu, kemampuan ini juga terkait dengan pemahaman tentang angka dan pola abstrak. Kecerdasan matematis logis memungkinkan seseorang terampil dalam melakukan hitungan, penghitungan atau kuantifikasi, mengemukakan proposisi dan hipotesis dan melakukan operasi matematis yang bersifat kompleks.

Pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan jenis ini adalah; mengenal simbol atau lambang bisa berupa huruf atau angka, menyusun objek secara sistematis, dan membuat pola-pola (*patterns*). Contoh profesi orang yang memiliki kecerdasan matematis logis adalah: *ilmuwan; ahli matematika; akuntan; insinyur; dan pemrogram komputer.*

✧ Kecerdasan visual/spasial

Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan dalam memahami sesuatu melalui indera penglihatan dan memvisualisasikan objek. Kecerdasan ini meliputi kemampuan dalam menciptakan gambar. Orang yang memiliki kecerdasan visual/spasial adalah orang yang memiliki kapasitas dalam berpikir secara tiga dimensi. Contoh-contoh orang yang memiliki kecerdasan spasial adalah: *pelaut; pilot; pematung; pelukis; fotografer; dan arsitek.*

Kecerdasan spasial memungkinkan individu dapat mempersepsikan gambar-gambar baik internal maupun eksternal dan mengartikan atau mengomunikasikan informasi melalui grafis. Kecerdasan jenis ini dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran seperti: *menggambar; melukis, membuat pola bentuk, mewarnai, dan membuat patung sederhana.*

✧ Kecerdasan kinestetis tubuh

Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menggunakan dan mengendalikan gerakan tubuh. Kecerdasan kinestetik tubuh adalah kecerdasan yang memungkinkan seorang dapat memanipulasi objek dan cakap dalam melakukan aktivitas fisik. Contoh-contoh orang yang memiliki kecerdasan kinestetik yaitu: *atlet; penari; ahli bedah; dan pengrajin.*

Kecerdasan kinestetis tubuh mencakup kemampuan menyatukan tubuh dan pikiran dalam sebuah tampilan atau performa fisik yang sempurna. Penari dan artis yang melakukan seni peran (*performing arts*) adalah perwujudan dari kecerdasan kinestetik tubuh. Kegiatan pembelajaran yang terkait dengan pengembangan kecerdasan ini yaitu: *drama, menari, bermain peran, dan gerakan olah raga.*

✧ Kecerdasan musikal/ritmis

Kecerdasan ini didasarkan pada kemampuan dalam mengenal pola nada dan ritmik yang meliputi kemampuan individu dalam mengenal berbagai suara yang ada dilingkungan dan sifat sensitif terhadap irama. Kecerdasan musikal dibuktikan dengan adanya rasa sensitif terhadap nada, melodi, dan irama musik. Contoh orang-orang yang memiliki kecerdasan musikal yang baik antara lain; *komposer; konduktor; musisi; kritikus musik; pembuat instrumen; dan orang-orang yang sensitif terhadap unsur suara.*

Musik terkait dengan faktor emosi manusia. Selain itu, musik juga dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang positif terhadap lingkungan atau suasana belajar. Dalam hal ini Campbell (1993:133) mengemukakan bahwa: *"...Because of the strong connection between music and emotions, music in the classroom can help create a positive emotional environment conducive to learning—*...Karena hubungan kuat antara musik dan emosi, musik di ruang kelas membantu menciptakan lingkungan

emosional positif yang kondusif untuk pembelajaran.” Kecerdasan musikal akan berkembang melalui kegiatan pembelajaran seperti: *menyanyi, bersenandung, mengenal nada dan irama, dan mendengarkan bunyi-bunyian musikal.*

✧ Kecerdasan verbal/linguistik

Kecerdasan ini terkait dengan kemampuan dalam menggunakan kata-kata baik tertulis maupun terucap (lisan). Kecerdasan bahasa berisi kemampuan untuk berpikir dengan menggunakan kata-kata dan sistem bahasa untuk mengekspresikan arti yang bersifat kompleks. Contoh orang-orang yang memiliki kecerdasan bahasa yaitu: *pengarang; penyair; wartawan; pembicara; dan pembaca berita.*

Pada umumnya orang yang memiliki kecerdasan bahasa memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut.

- Mampu mendengarkan secara komprehensif, yaitu mampu memahami apa yang didengar dan sekaligus mengingatnya.
- Mampu membaca secara efektif yang meliputi memahami isi bacaan dan mengingat apa yang telah dibaca.
- Mampu menulis dan menerapkan aturan-aturan penulisan.
- Mampu berbicara di depan khalayak (*audiences*) yang berbeda dengan tujuan yang berbeda pula.
- Mampu mempelajari bahasa asing dengan mudah.

Contoh kegiatan pembelajaran yang diperlukan untuk meningkatkan kecerdasan verbal/linguistik yaitu: *membaca, mengenal perbendaharaan kata, pidato, menulis buku harian (diary), pidato singkat, membaca puisi, dan menceritakan kembali peristiwa yang dialami.*

✧ Kecerdasan interpersonal

Kecerdasan ini dapat terlihat pada saat seseorang melakukan komunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal juga dimaknai sebagai kemampuan

yang diperlihatkan oleh seseorang dalam melakukan kerja sama dalam sebuah tim (*teamwork*).

Kapasitas yang dimiliki oleh seseorang untuk dapat memahami dan dapat melakukan interaksi secara efektif dengan orang lain juga tergolong kedalam kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal akan dapat dilihat dari beberapa orang seperti; *guru yang sukses; pekerja sosial; aktor; politisi; manajer; diplomat; petugas pemasaran; dan petugas humas.*

Saat ini orang mulai menyadari bahwa kecerdasan interpersonal merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap kesuksesan seseorang. Orang-orang yang dikaruniai dengan kecerdasan interpersonal pada umumnya memiliki karakteristik sebagai berikut.

- Senang berinteraksi dengan orang lain.
- Selalu memelihara dan menjaga hubungan dengan orang lain.
- Mengenal berbagai cara untuk berhubungan dengan orang lain.
- Sering memengaruhi pandangan atau opini orang lain.
- Senantiasa berperan serta dalam kegiatan-kegiatan yang bersifat kolaboratif.
- Mampu berkomunikasi baik secara verbal maupun nonverbal.
- Sering mengekspresikan minat terhadap karier dan pekerjaan yang bersifat interpersonal seperti guru, pekerja sosial, manajemen, dan politik.

✧ Kecerdasan intrapersonal

Kecerdasan ini terkait dengan kemampuan yang dipunyai seseorang dalam melakukan refleksi diri, metakognisi atau *thinking about thinking* dan kesadaran akan adanya kenyataan spiritual. Kecerdasan intrapersonal diperlihatkan dalam bentuk kemampuan untuk membangun persepsi yang akurat tentang diri sendiri dan menggunakan kemampuan tersebut dalam

membuat rencana dan mengarahkan orang lain. Gardner juga mengemukakan beberapa karakteristik individu yang memiliki kecerdasan intrapersonal antara lain:

- Menyadari kawasan emosi yang terdapat dalam dirinya;
- Mampu mengekspresikan perasaan dan pemikiran yang ada di dalam dirinya;
- Mengembangkan model diri yang akurat;
- Selalu mempunyai “*big question*” untuk mencari jawaban terhadap makna, tujuan dan relevansi;
- Selalu mencari tahu dan memahami pengalaman yang bersifat internal;
- Selalu berusaha untuk melakukan aktualisasi diri.

Kecerdasan ini akan terlatih melalui kegiatan-kegiatan tertentu seperti mengenal diri, memahami perasaan, dan latihan konsentrasi.

❖ Kecerdasan naturalistik

Kecerdasan yang merupakan kemampuan seseorang dalam mengenali dan mengategorikan spesies—flora dan fauna—yang terdapat di lingkungan. Mereka yang memiliki kecerdasan ini dapat dengan mudah mempelajari hal-hal yang terkait dengan alam lingkungan, misalnya mampu mengidentifikasi dan mengemukakan karakteristik flora dan fauna yang dijumpainya di alam bebas. Kegiatan belajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan ini adalah kegiatan belajar di luar ruang (*outdoor*) untuk melakukan observasi terhadap alam dan lingkungan.

■ Motivasi

Motivasi juga merupakan faktor lain yang ikut memengaruhi keberhasilan individu dalam menempuh program pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai kondisi yang dapat mendorong individu untuk melakukan suatu tindakan dalam rangka mencapai

tujuan atau bahkan menghindarinya. Motivasi dapat dikategorikan ke dalam **motivasi intrinsik** dan **motivasi ekstrinsik**.

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang didorong oleh faktor pekerjaan yang disukai atau diminati oleh seseorang. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang didorong bukan oleh faktor tugas atau pekerjaan melainkan oleh faktor eksternal dalam bentuk imbalan atau *reward*. Imbalan yang diperoleh setelah seseorang melakukan suatu tugas atau pekerjaan akan mendorong seseorang untuk melakukan tugas dan pekerjaan tersebut.

Guru atau instruktur sebaiknya mampu menciptakan motivasi belajar yang bersifat instrinsik dalam diri siswa. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik dalam melakukan proses belajar pada umumnya akan memperlihatkan kinerja yang kontinu dalam mencapai kompetensi yang diinginkan.

❖ Teknik analisis karakteristik siswa

Analisis karakteristik siswa merupakan bagian dari tahap analisis kebutuhan yang dilakukan sebelum sebuah aktivitas pembelajaran dimulai. Tujuan dari analisis karakteristik siswa adalah untuk memperoleh informasi tentang profil siswa yang akan mengikuti program pembelajaran. Beberapa cara dapat dilakukan untuk memperoleh informasi tentang karakteristik siswa, yaitu:

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Observasi | <input checked="" type="checkbox"/> Kuesioner |
| <input checked="" type="checkbox"/> Wawancara | <input checked="" type="checkbox"/> Pre-tes |

Observasi dilakukan dengan mengamati calon peserta atau siswa yang akan mengikuti program pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan secara informal dengan mengamati “perilaku” calon peserta program pembelajaran atau siswa. Perilaku yang diamati adalah perilaku secara umum dan perilaku yang berkaitan dengan cara dan kebiasaan siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Wawancara, hampir sama dengan observasi, juga merupakan teknik yang dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa. Wawancara dapat dilakukan melalui cara yang informal. Wawancara dapat dilakukan sambil mengamati atau observasi terhadap siswa yang menjadi sasaran program pembelajaran. Wawancara dan observasi dapat dilakukan untuk memperoleh informasi tentang karakteristik umum dari calon peserta program pembelajaran.

Kuesioner yang disebarakan kepada responden, dalam hal ini adalah siswa, adalah cara lain yang dapat dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa. Instrumen kuesioner yang perlu diisi oleh responden harus dapat menjangkau informasi yang terkait dengan preferensi atau kesukaan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Kesukaan dan kecenderungan yang dipilih oleh seseorang dalam melakukan aktivitas belajar disebut dengan istilah gaya belajar.

Pre-tes merupakan cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan yang telah dimiliki oleh seseorang atau calon peserta program pembelajaran. Hasil pre-tes dapat memberi informasi yang berguna tentang kompetensi yang telah dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti program pembelajaran. Hal ini dikenal dengan istilah kemampuan awal atau *entry behavior*. Pre-tes juga dapat digunakan untuk memperoleh informasi tentang tingkat penguasaan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti program pembelajaran. Hal ini dikenal dengan istilah kemampuan prasyarat atau *prerequisite skill*.

■ Konklusi

Karakteristik siswa, yang akan menempuh program pembelajaran, perlu diketahui oleh guru atau instruktur untuk memudahkan dalam menentukan tujuan, metode, dan media pembelajaran, serta materi pelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Karakteristik

siswa yang perlu dianalisis oleh guru atau instruktur meliputi: (1) karakteristik umum; (2) kompetensi awal; (3) gaya belajar; dan (4) motivasi.

Karakteristik umum meliputi faktor-faktor kecerdasan, usia, kondisi sosial, dan ekonomi. Faktor-faktor ini merupakan karakteristik yang bersifat umum yang secara tidak langsung ikut memengaruhi keberhasilan siswa dalam menempuh aktivitas pembelajaran.

Sedangkan kompetensi awal merupakan kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti program pembelajaran. Kompetensi yang telah dimiliki sebelum mengikuti pembelajaran disebut dengan istilah *entry behavior*. Sedangkan kompetensi yang perlu dimiliki atau dipersyaratkan sebelum mengikuti program pembelajaran disebut dengan istilah keterampilan prasyarat atau *prerequisite skill*.

Gaya belajar adalah kecenderungan yang dimiliki oleh siswa dalam melakukan proses belajar. Gaya belajar juga dapat dimaknai sebagai kesukaan atau preferensi seseorang dalam melakukan proses belajar. Karakteristik lain yang perlu dipertimbangkan adalah motivasi.

Motivasi adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Motivasi belajar yang terdapat dalam diri siswa dapat digolongkan sebagai motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi yang didasari pada imbalan yang berasal dari luar disebut sebagai motivasi intrinsik. Sebaliknya, motivasi yang berasal dari dalam diri yang mencerminkan kecintaan (*passion*) terhadap isi atau materi yang dipelajari disebut sebagai motivasi intrinsik.

Hal lain yang juga perlu diperhatikan dalam menerapkan model desain pembelajaran adalah kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences*. Gardner, seorang profesor psikologi dari Harvard University, mengemukakan delapan kecerdasan majemuk yang terdiri dari: (1) kecerdasan matematis logis; (2) kecerdasan visual/

spasial; (3) kecerdasan kinestetis tubuh; (4) kecerdasan musikal/ ritmis; (5) kecerdasan verbal/lingusitik; (6) kecerdasan interpersonal; (7) kecerdasan intrapersonal; dan (8) kecerdasan naturalistik.

Karakteristik umum, kemampuan atau kompetensi awal, gaya belajar, dan motivasi merupakan informasi yang perlu diketahui oleh guru dan instruktur sebelum melaksanakan program pembelajaran. Dengan informasi ini, guru atau instruktur dapat merancang atau mendesain program pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang juga memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. ©

Bab 4

Menetapkan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi



“ Bab ini akan mengupas tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses belajar. Kompetensi apa yang perlu dimiliki oleh siswa dan bagaimana merumuskannya sebagai sebuah tujuan pembelajaran akan dibahas secara sistematis di dalam bab ini. Menetapkan tujuan pembelajaran merupakan langkah kedua yang perlu dilakukan dalam model desain pembelajaran ASSURE.”

Tujuan pembelajaran dan kompetensi

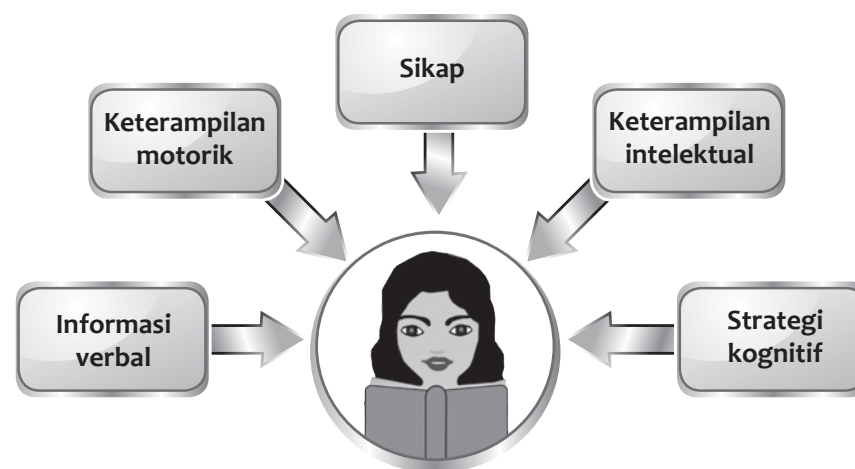
Belajar pada hakikatnya adalah upaya yang dilakukan oleh individu untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Dalam konteks ini kompetensi dapat dimaknai sebagai seperangkat tindakan cerdas yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan spesifik. Dalam sebuah kompetensi terdapat beberapa aspek penting yang merupakan hasil atau *output* dari proses belajar.

Kompetensi, juga dapat dipandang sebagai hasil dari proses pembelajaran. Kompetensi dengan kata lain merupakan tujuan pembelajaran yang perlu dicapai oleh siswa. **Robert M. Gagne**, dalam buku klasik yang ditulisnya—*The Conditions of Learning*—mengemukakan taksonomi yang juga merupakan hasil belajar atau tujuan pembelajaran yang perlu dimiliki oleh siswa setelah mengikuti sebuah program pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tujuan pembelajaran umum atau kompetensi umum dan tujuan pembelajaran khusus atau kompetensi khusus.

Taksonomi tersebut yang dikemukakan oleh Gagne terdiri dari lima aspek kemampuan yang juga merupakan hasil belajar individu yaitu: (1) informasi verbal (*verbal information*); (2) keterampilan psikomotorik (*psychomotor skills*); (3) sikap (*attitude*); (4) keterampilan intelektual (*intellectual skills*); dan (5) strategi kognitif (*cognitive strategy*).

Informasi verbal atau *verbal information* adalah kemampuan yang diperlukan untuk menyediakan respons lisan dan tertulis terhadap stimulus. Diberikan sebuah stimulus siswa akan mampu memberi respons secara verbal. Contoh-contoh kemampuan dalam *domain* ini adalah mengidentifikasi, menyusun daftar, menyebutkan, dan menjelaskan. Kemampuan informasi verbal melibatkan kemampuan dalam mengingat atau menghafal pengetahuan atau informasi. Informasi verbal mempersyaratkan

KEMAMPUAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN



Gambar 4.1 Kemampuan atau kompetensi setelah belajar.

siswa untuk memberikan respons verbal terhadap pertanyaan-pertanyaan spesifik.

Keterampilan psikomotorik atau *psychomotor skills* dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau eksekusi suatu tindakan untuk mencapai hasil atau tujuan tertentu. Kemampuan psikomotorik pada umumnya melibatkan aktivitas berupa tindakan yang bersifat fisik dan penggunaan otot untuk melakukan suatu tindakan yang bertujuan.

Tindakan dalam keterampilan psikomotorik dapat dilakukan dengan menggunakan alat maupun tanpa menggunakan alat. Tindakan yang terlihat dalam keterampilan psikomotorik pada dasarnya tidak hanya berupa tindakan fisik semata, tetapi juga melibatkan tindakan mental yang ada di dalamnya. Unsur mental akan menentukan bagaimana seseorang melakukan suatu tindakan dengan baik dan benar.

Sikap atau *attitude* yaitu kondisi internal yang memengaruhi pilihan individu dalam melakukan suatu tindakan. Sikap menunjukkan adanya kecenderungan atau pilihan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Seseorang yang memiliki sikap “bersih” akan berperilaku sehat dalam menjalankan kegiatan-kegiatan dalam kehidupannya.

Karakteristik penting dari tujuan pembelajaran pada ranah sikap adalah kemungkinan untuk tidak dapat dicapai dalam jangka waktu pendek. Dengan kata lain, untuk menanamkan sikap dalam diri siswa diperlukan waktu yang relatif cukup lama. Oleh karena itu, *domain* sikap tidak dapat dicapai segera setelah siswa selesai mengikuti suatu aktivitas pembelajaran.

Keterampilan intelektual atau *intellectual skills* adalah keterampilan yang diperlukan oleh siswa untuk melakukan aktivitas kognitif yang bersifat unik. Keterampilan intelektual melibatkan kemampuan dalam menganalisa dan memodifikasi simbol-simbol kognitif atau informasi.

Keterampilan ini bertolak belakang dengan kemampuan dalam menghafal dan mengingat informasi seperti yang terdapat pada aspek informasi verbal. Keterampilan intelektual dilakukan oleh individu dengan cara mempelajari dan menggunakan konsep serta aturan untuk mengatasi permasalahan.

Kemampuan pada ranah keterampilan intelektual, membuat siswa dapat menyusun klasifikasi benda berdasarkan label dan karakteristiknya. Dengan kemampuan ini siswa juga dapat menggunakan aturan (*rules*) untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. Pembelajaran yang memerlukan kemampuan dalam memanipulasi informasi secara simbolik dapat digolongkan sebagai keterampilan intelektual.

Strategi kognitif atau *cognitive strategy* merupakan kompetensi yang paling tinggi dari taksonomi yang dikemukakan oleh Gagne. Kompetensi ini berupa kemampuan metakognitif yang diperlihatkan dalam bentuk kemampuan berpikir tentang proses

berpikir (*think how to think*) dan belajar bagaimana belajar (*learn how to learn*). Contoh dari kompetensi berupa strategi kognitif adalah bagaimana seseorang membuat aktivitas belajarnya menjadi lebih efektif dan efisien.

■ Taksonomi Bloom

Sejalan dengan taksonomi tujuan pembelajaran yang dikemukakan oleh Gagne, pakar pendidikan yang lain dari Amerika Serikat bernama **Benjamin S. Bloom** dan **David Krathwohl** (1964), dalam buku *the Taxonomy of Educational Objectives; the Classification of Educational Goals*, mengemukakan tiga *domain* atau aspek yang dapat digunakan sebagai dasar untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang meliputi:

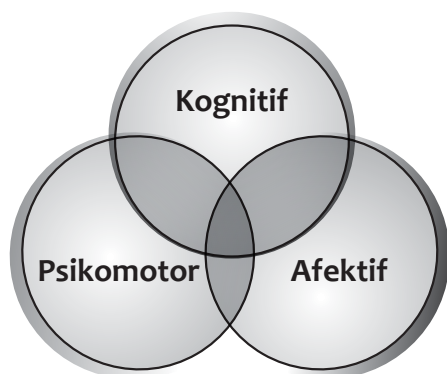
- ✓ Ranah kognitif
- ✓ Ranah afektif
- ✓ Ranah psikomotor

Seperti yang dikemukakan dalam bab sebelumnya aspek kognitif sangat terkait dengan faktor pengetahuan dan intelektual individu. Sedangkan aspek afektif berhubungan dengan keyakinan yang ada dalam diri seseorang untuk memiliki suatu perilaku atau tindakan. Aspek psikomotor mencerminkan adanya koordinasi gerakan otot dan mental dalam melaksanakan suatu tugas atau pekerjaan.

Tujuan pembelajaran pada **domain kognitif** adalah untuk melatih kemampuan intelektual siswa. Tujuan pada aspek ini membuat siswa mampu menyelesaikan tugas-tugas yang bersifat intelektual.

Bloom dan kawan-kawan (1956) mengemukakan enam kemampuan yang bersifat hierarkis yang terdapat dalam aspek kognitif yaitu: *pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi*. Keenam hierarki kemampuan dalam domain kognitif dapat dideskripsikan sebagai berikut.

TAKSONOMI BLOOM



Gambar 4.2 Aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

- **Pengetahuan**
Pengetahuan adalah hierarki terendah dalam aspek kognitif yang berupa kemampuan dalam mengidentifikasi dan menyebutkan informasi dan data faktual.
- **Pemahaman**
Pemahaman merupakan kemampuan dalam menjelaskan dan mengartikan suatu konsep yang dipelajari.
- **Aplikasi**
Aplikasi merupakan kemampuan dalam menerapkan prinsip dan aturan yang telah dipelajari sebelumnya.
- **Analisis**
Analisis adalah kemampuan dalam menguraikan sebuah konsep dan menjelaskan saling keterkaitan di antara komponen-komponen yang terdapat di dalamnya.
- **Sintesis**
Sintesis merupakan kemampuan untuk menggabungkan komponen-komponen menjadi sebuah konsep atau aturan yang baru.
- **Evaluasi**
Evaluasi adalah kemampuan kognitif tertinggi dalam ranah kognitif, sangat berhubungan dengan kemampuan dalam

menilai dan membuat keputusan terhadap sebuah situasi yang dihadapi.

Domain afektif sangat terkait dengan sikap, emosi, penghargaan dan penghayatan atau apresiasi terhadap nilai, norma, dan sesuatu yang sedang dipelajari. Krathwohl dan kawan-kawan mengemukakan lima hierarki dalam aspek afektif yaitu: *menerima, merespon, memberi nilai, mengorganisasi, dan memberi karakter terhadap suatu nilai*. Kelima hierarki kemampuan dalam domain afektif dapat dilihat dalam deskripsi sebagai berikut.

- **Menerima**
Menerima adalah kemampuan untuk memberi perhatian terhadap sebuah aktivitas atau peristiwa yang sedang dihadapi.
- **Merespon**
Merespon dapat diartikan sebagai pemberian reaksi terhadap suatu aktivitas dengan cara melibatkan diri atau berpartisipasi di dalamnya.
- **Memberi nilai**
Memberi nilai merupakan kemampuan yang terkait dengan tindakan menerima atau menolak nilai atau norma yang dihadapi melalui sebuah ekspresi berupa sikap positif atau negatif terhadap suatu objek atau peristiwa.
- **Mengorganisasi**
Mengorganisasi adalah kemampuan dalam mengidentifikasi, memilih, dan memutuskan nilai atau norma yang akan diaplikasikan.
- **Memberi karakter**
Memberi karakter dapat berupa tindakan meyakini, mempraktikan, dan menunjukkan perilaku yang konsisten terhadap nilai dan norma yang dipelajari.

Domain psikomotor memiliki kaitan yang erat dengan kemampuan dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik dalam berbagai mata pelajaran. Misalnya, dalam mata pelajaran olah raga, drama, dan praktikum, rumusan tujuan

pembelajaran pada aspek psikomotor biasanya sangat menonjol. Aspek psikomotor terdiri dari empat hierarki kemampuan yaitu: *imitasi*, *manipulasi*, *presisi*, dan *artikulasi*. Hierarki kemampuan dalam domain psikomotor dapat dilihat dalam deskripsi sebagai berikut.

✧ Imitasi

Imitasi adalah kemampuan dalam mempraktikkan sebuah keterampilan yang telah diamati sebelumnya.

- **Manipulasi**

Manipulasi merupakan kemampuan yang sangat terkait dengan kemampuan dalam melakukan modifikasi terhadap suatu keterampilan.

- **Presisi**

Presisi adalah kemampuan yang memperlihatkan adanya kecakapan individu dalam melakukan sebuah aktivitas dengan tingkat akurasi yang tinggi.

- **Artikulasi**

Artikulasi merupakan kemampuan dalam melakukan suatu aktivitas secara terkoordinasi dan efisien.

Molenda dan kawan-kawan (2005) menambahkan satu aspek atau *domain* lagi untuk melengkapi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yaitu aspek keterampilan interpersonal. Keterampilan ini dianggap penting karena manusia pada dasarnya perlu melakukan kolaborasi dan bekerja sama dengan orang lain untuk menghasilkan sebuah produk atau kreasi. Keterampilan interpersonal adalah keterampilan yang dimiliki oleh individu agar dapat melakukan interaksi dengan orang lain secara efektif.

Contoh kemampuan atau kompetensi interpersonal adalah kemampuan yang diperlihatkan oleh seseorang dalam melakukan kerja sama dalam sebuah tim (*teamwork*). Contoh orang-orang yang mahir dalam melakukan kemampuan

interpersonal yaitu: *diplomat*, *petugas pemasaran*, *manajer*, dan *petugas humas*.

Upaya untuk merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dimulai dari langkah menetapkan kompetensi utama yaitu kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menempuh sebuah program pembelajaran. Gambaran tentang kompetensi umum ini diperoleh dari hasil analisis karakteristik siswa terutama yang terkait dengan analisis kemampuan akademis siswa.

Kemampuan akademis siswa dapat diketahui secara umum dari hasil pre-tes. Analisis hasil pre-tes siswa dapat digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kemampuan awal (*entry behavior*) siswa untuk digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi umum.

■ Format “ABCD” dalam perumusan tujuan pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran atau kompetensi dapat dilakukan dengan menggunakan rumusan ABCD. Rumusan ABCD merupakan singkatan dari komponen-komponen sebagai berikut.

A	Audience
B	Behavior
C	Condition
D	Degree

Komponen *audience* berisi informasi tentang individu yang belajar misalnya siswa, *trainee*, atau peserta program pelatihan beserta dengan karakteristiknya. Contoh deskripsi *audience* dalam rumusan tujuan pembelajaran yang menggunakan format ABCD yaitu: “siswa kelas 6 SD” atau “peserta program pelatihan”.

Komponen *behavior* mendeskripsikan tentang aspek kompetensi yang akan dimiliki oleh individu setelah menempuh program pembelajaran misalnya “menjelaskan komponen abiotik dan biotik” dan “mengidentifikasi karakteristik penting pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran.”

Komponen *condition* mencerminkan keadaan atau situasi yang perlu ada pada waktu siswa atau individu yang belajar melakukan unjuk kinerja atau performa pada saat dites. Komponen ini dapat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan dan objek, atau benda yang merupakan komponen esensial dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan.

Komponen *degree* menggambarkan tingkat atau standar yang perlu diperlihatkan oleh siswa pada waktu menunjukkan kompetensi spesifik yang telah dipelajari, misalnya: “80% dari jawaban benar”; “menunjukkan 3 dari 4 indikator esensial dalam pengoperasian mesin X.”

Berikut ini merupakan beberapa contoh dan perumusan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang menggunakan format ABCD.

Siswa kelas 6 SD mampu mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik yang terdapat dalam sebuah poster lingkungan hidup dengan benar.

Pada contoh rumusan kompetensi atau tujuan pembelajaran yang menggunakan format ABCD seperti di atas komponen *audience* dalam hal ini adalah “siswa kelas 6 SD”. Sedangkan komponen *behavior* yaitu: “dapat mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik”. Komponen *condition* dalam hal ini adalah “poster yang berisi gambar lingkungan hidup”. Komponen *degree* dalam hal ini adalah “identifikasi komponen biotik dan abiotik dilakukan dengan benar.”

Berikut ini merupakan contoh rumusan tujuan pembelajaran atau kompetensi dalam sebuah program pelatihan yang juga menggunakan format ABCD.

Peserta program pelatihan atau *trainee* dapat mengoperasikan mesin pencetak digital sesuai dengan prosedur pengoperasian standar.

Contoh rumusan kompetensi atau tujuan pembelajaran di atas juga menggunakan format ABCD. *Audience* dalam hal ini adalah “peserta program pelatihan atau *trainee*”. Sedangkan, komponen *behavior* yaitu: “dapat mengoperasikan mesin pencetak digital”. Komponen *condition* dalam hal ini adalah “mesin pencetak digital”. Komponen *degree* dalam hal ini adalah “sesuai dengan prosedur pengoperasian standar”.

Contoh lain dari rumusan tujuan pembelajaran yang terkait dengan aspek kognitif mahasiswa yaitu:

Mahasiswa jurusan Teknologi Pendidikan dapat menulis laporan penelitian dengan menggunakan pedoman penulisan sesuai dengan langkah dan ketentuan yang berlaku.

Pada contoh rumusan kompetensi atau tujuan pembelajaran kognitif di atas, komponen *audience* adalah “mahasiswa jurusan Teknologi Pendidikan”. Sedangkan komponen *behavior* yaitu: “dapat menulis laporan penelitian”. Komponen *condition* dalam hal ini adalah “menggunakan pedoman penulisan laporan”. Komponen *degree* dalam hal ini adalah “penulisan laporan sesuai dengan langkah dan ketentuan dalam penulisan laporan penelitian”.

Setelah merumuskan kompetensi umum maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis instruksional. Analisis

instruksional adalah langkah yang diperlukan untuk menentukan sejumlah subkemampuan yang diperlukan untuk mencapai sebuah kompetensi yang lebih tinggi tingkatannya. Dengan kata lain, dalam melakukan analisis instruksional guru, instruktur, dan perancang program pelatihan perlu menetapkan sub-subkemampuan yang diperlukan untuk mencapai kompetensi yang lebih tinggi. Sebagai contoh jika ingin melakukan analisis instruksional terhadap sebuah kompetensi maka langkah yang perlu dilakukan meliputi:

- Mengidentifikasi subkemampuan yang diperlukan untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan;
- Menulis subkemampuan yang telah diidentifikasi ke dalam bentuk kata kerja yang dapat dilihat (*observable*) dan diukur (*measurable*). Berikut ini merupakan contoh kata-kata kerja yang dapat diamati dan diukur.

<input checked="" type="checkbox"/> Menambah	<input checked="" type="checkbox"/> Menjelaskan
<input checked="" type="checkbox"/> Menganalisis	<input checked="" type="checkbox"/> Merancang
<input checked="" type="checkbox"/> Menerapkan	<input checked="" type="checkbox"/> Menggambar
<input checked="" type="checkbox"/> Menyusun	<input checked="" type="checkbox"/> Mengulang
<input checked="" type="checkbox"/> Merakit	<input checked="" type="checkbox"/> Membuat estimasi
<input checked="" type="checkbox"/> Memperhatikan	<input checked="" type="checkbox"/> Menjelaskan
<input checked="" type="checkbox"/> Membangun	<input checked="" type="checkbox"/> Membuat ilustrasi
<input checked="" type="checkbox"/> Mengukir	<input checked="" type="checkbox"/> Mengidentifikasi
<input checked="" type="checkbox"/> Membuat kategori	<input checked="" type="checkbox"/> Menunjukkan
<input checked="" type="checkbox"/> Memilih	<input checked="" type="checkbox"/> Memasang
<input checked="" type="checkbox"/> Mengklasifikasikan	<input checked="" type="checkbox"/> Memberi label
<input checked="" type="checkbox"/> Mewarnai	<input checked="" type="checkbox"/> Memasangkan
<input checked="" type="checkbox"/> Membandingkan	<input checked="" type="checkbox"/> Mengukur
<input checked="" type="checkbox"/> Melengkapi	<input checked="" type="checkbox"/> Memberi nama
<input checked="" type="checkbox"/> Menghitung	<input checked="" type="checkbox"/> Mengalihkan
<input checked="" type="checkbox"/> Memimpin	<input checked="" type="checkbox"/> Mengoperasikan

<input checked="" type="checkbox"/> Mengubah	<input checked="" type="checkbox"/> Memprediksi
<input checked="" type="checkbox"/> Melengkapi	<input checked="" type="checkbox"/> Melakukan estimasi
<input checked="" type="checkbox"/> Memotong	<input checked="" type="checkbox"/> Mengumumkan
<input checked="" type="checkbox"/> Mengurangi	<input checked="" type="checkbox"/> Menulis
<input checked="" type="checkbox"/> Mempertahankan	<input checked="" type="checkbox"/> Menerjemahkan
<input checked="" type="checkbox"/> Mendefinisikan	<input checked="" type="checkbox"/> Merevisi
<input checked="" type="checkbox"/> Mendemonstrasikan	<input checked="" type="checkbox"/> Menghapus
<input checked="" type="checkbox"/> Menerapkan	<input checked="" type="checkbox"/> Menempatkan

■ Analisis instruksional

Analisis instruksional pada dasarnya dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas yang digunakan untuk menentukan sejumlah subkompetensi atau subketerampilan yang perlu dimiliki oleh siswa agar dapat mencapai kompetensi umum yang telah ditentukan sebelumnya.

Subkompetensi menggambarkan sejumlah keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan oleh individu sehingga mampu melakukan kompetensi yang lebih tinggi tingkatannya. Sebagai contoh, jika rumusan kompetensi umum yang perlu dimiliki oleh peserta setelah menempuh sebuah program pelatihan adalah berupa sebuah pernyataan sebagai berikut.

Peserta program pelatihan penulisan karya ilmiah mampu membuat tulisan atau makalah ilmiah yang sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah sebanyak kurang lebih 12 halaman kuarto.

Setelah mengetahui kompetensi umum yang perlu dimiliki oleh peserta setelah menempuh sebuah kegiatan pelatihan, maka instruktur dan perancang program pembelajaran perlu melakukan analisis instruksional untuk menentukan sejumlah

subketerampilan yang memang diperlukan agar peserta program pelatihan dapat memiliki kemampuan dalam menulis sebuah tulisan atau makalah ilmiah.

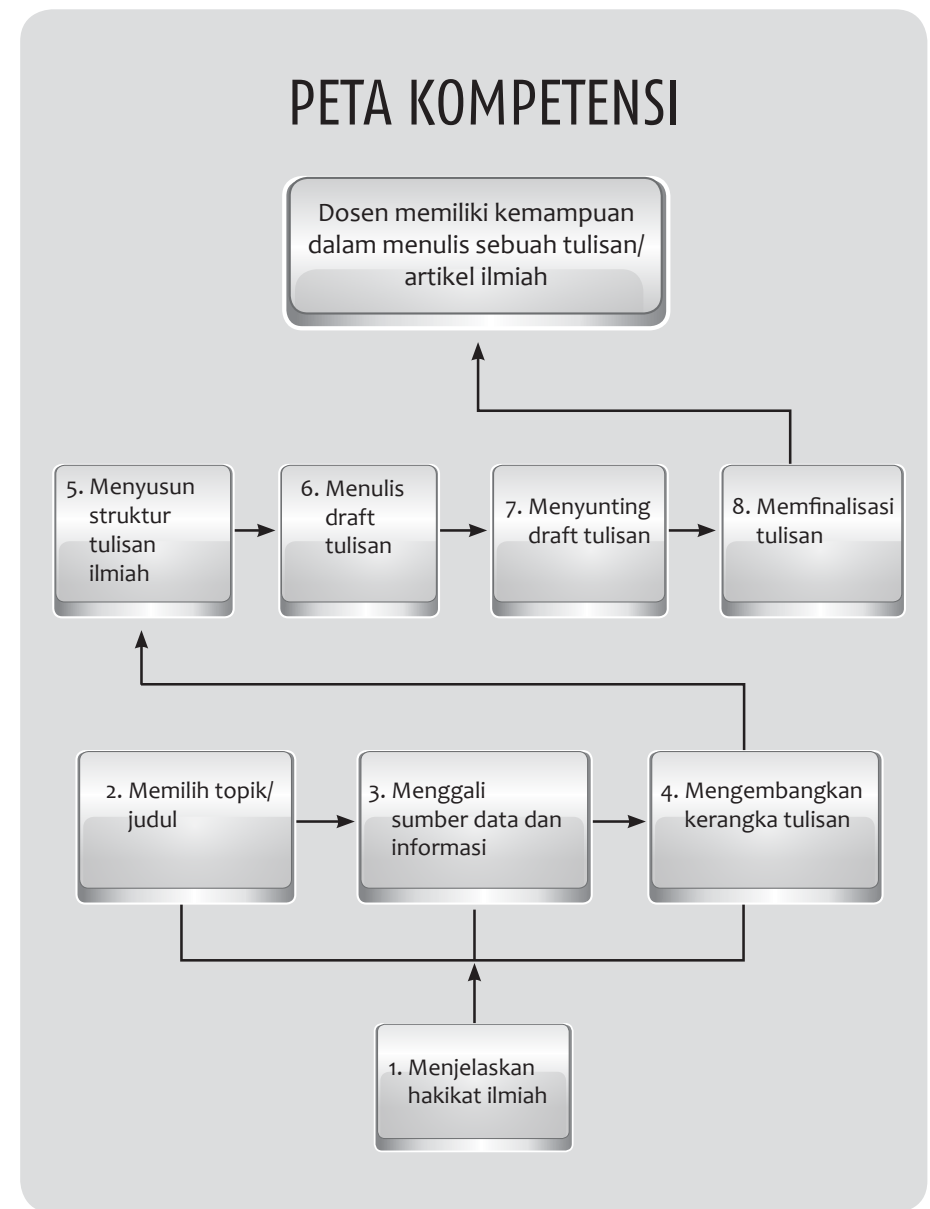
Langkah analisis instruksional, yang dilakukan oleh instruktur atau perancang program pembelajaran dapat dimulai dari langkah awal yaitu menetapkan subketerampilan yang paling dasar sampai kepada subkemampuan yang lebih tinggi tingkatannya. Proses analisis instruksional biasanya dilakukan dengan cara membuat peta atau map keterampilan yang tersusun secara **lengkap, sistematis, dan logis**.

Lengkap artinya peta yang dihasilkan mencakup semua subketerampilan yang diperlukan untuk melakukan kompetensi yang ingin dicapai. Sedangkan sistematis mencerminkan bahwa sejumlah subketerampilan yang berhasil dianalisis tersusun secara sistematis untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Peta analisis kompetensi harus tersusun secara logis sesuai dengan urutan yang diperlukan untuk mewujudkan kompetensi umum yang ingin dicapai.

Setelah melewati proses analisis instruksional, dalam konteks tujuan pembelajaran atau kompetensi umum seperti yang telah ditetapkan di atas, maka langkah-langkah atau subketerampilan yang perlu dimiliki oleh peserta program pelatihan agar mampu membuat sebuah tulisan atau makalah ilmiah dapat dilihat dalam peta kompetensi yang terdapat pada halaman 71.

Dalam melakukan analisis instruksional, instruktur atau perancang program pembelajaran dapat memulainya dengan menetapkan subketerampilan yang paling dasar sampai kepada subkemampuan yang lebih tinggi tingkatannya. Proses analisis instruksional biasanya dilakukan dengan cara membuat peta atau map keterampilan yang tersusun secara sistematis dan logis.

Berdasarkan peta kompetensi tersebut, kita dapat menentukan sejumlah subkompetensi yang diperlukan oleh peserta program



Gambar 4.3 Pola kombinasi.

pelatihan penulisan karya ilmiah untuk mampu menulis karya ilmiah. Subketerampilan yang diperlukan agar peserta program pelatihan dapat mencapai kompetensi umum yaitu:

1	Menjelaskan hakikat penulisan karya ilmiah
2	Memilih topik/judul dalam menulis artikel ilmiah
3	Menggali sumber data dan informasi yang diperlukan untuk penulisan sebuah karya ilmiah
4	Mengembangkan topik yang dipilih menjadi kerangka tulisan (<i>outline</i>)
5	Menjelaskan struktur tulisan/artikel ilmiah
6	Menulis bagian pendahuluan, isi, dan penutup
7	Menyunting dan merevisi draf tulisan ilmiah
8	Memfinalkan karya tulis ilmiah

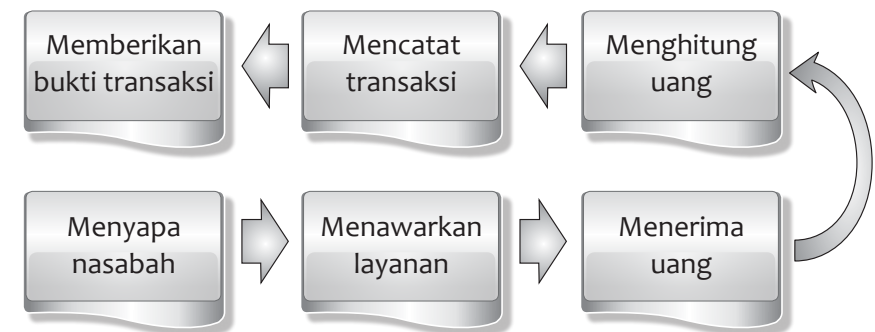
Peta hasil analisis instruksional pada umumnya membentuk sebuah pola yang menggambarkan adanya jenjang, prosedural, dan pengelompokan atau *cluster* serta kombinasi dari ketiganya. Sebuah kompetensi pada umumnya menggambarkan sejumlah subkompetensi dengan pola kombinasi hierarki, prosedural, dan pengelompokan.

Pola analisis yang membentuk hierarkis pada dasarnya membentuk sebuah jenjang dikenal dengan sebutan **pola hierarkis**. Dalam pola ini sebuah subketerampilan tidak dapat dilakukan sebelum siswa menguasai subketerampilan yang berada di bawahnya. Contoh, siswa harus dapat melakukan penambahan dan pengurangan sebelum mempelajari konsep perkalian.



Gambar 4.4 Pola hirarkis.

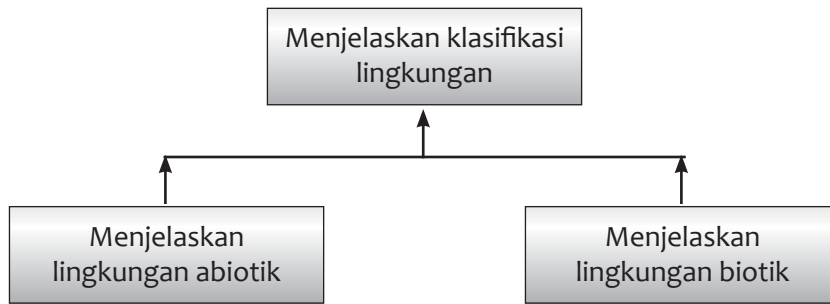
Pola analisis instruksional dapat membentuk pola prosedural apabila menggambarkan sebuah proses yang menggambarkan langkah demi langkah secara berurutan atau sistematis. Pola seperti ini disebut dengan istilah **pola prosedural**. Walaupun menggambarkan sebuah proses yang sistematis namun untuk mempelajari keterampilan tersebut tidak perlu dilakukan secara berurutan. Contoh keterampilan prosedural adalah kemampuan *teller* bank yang melakukan proses transaksi tabungan.



Gambar 4.5 Pola prosedural.

Pola analisis berbentuk *cluster*, disebut dengan istilah **pola pengelompokan**, menggambarkan adanya rumpun atau kelompok keterampilan dan pengetahuan yang dapat dipelajari

secara acak. Misalnya dalam mata pelajaran biologi tentang lingkungan hidup. siswa dapat mempelajari lingkungan abiotik terlebih dahulu sebelum mempelajari lingkungan biotik. Sebaliknya, siswa juga dapat mempelajari lingkungan biotik terlebih dahulu sebelum mempelajari topik lingkungan abiotik.



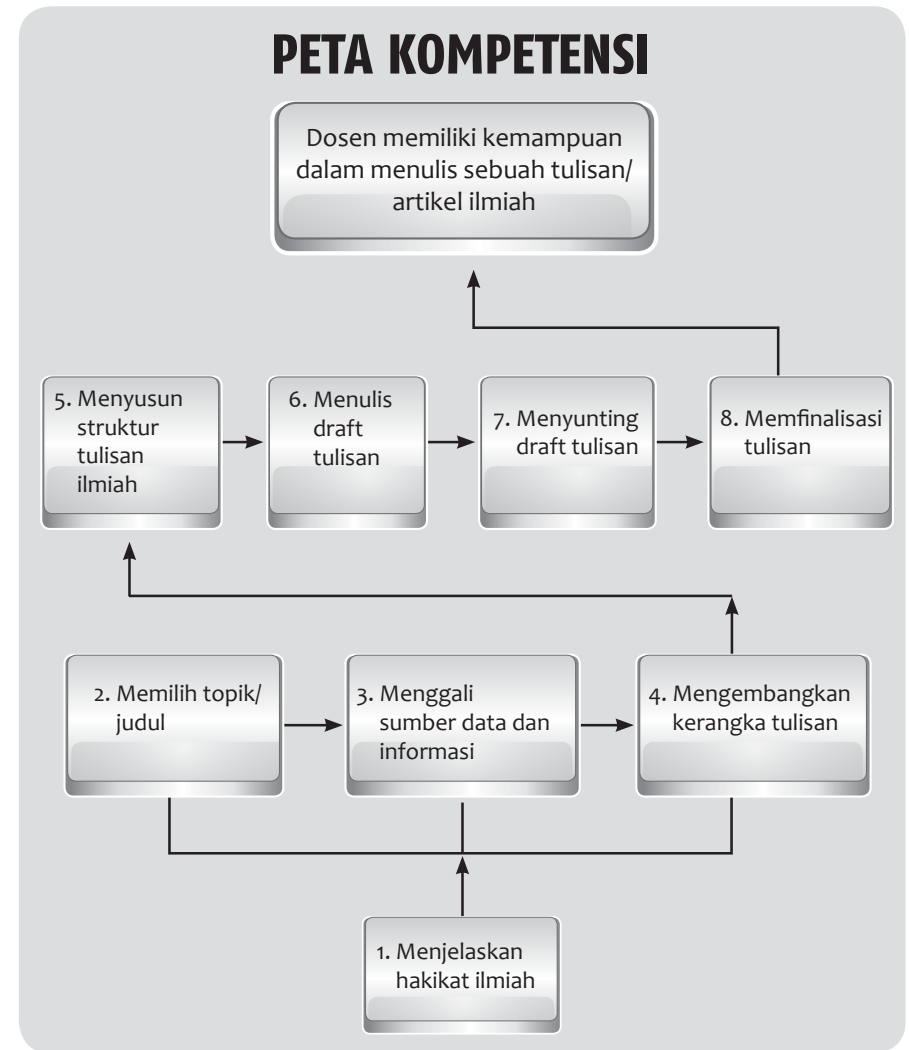
Gambar 4.6 Pola pengelompokan.

Pola kombinasi membentuk sebuah peta yang menggambarkan ketiga bentuk pola di dalamnya seperti yang terlihat pada peta kompetensi tentang penulisan karya ilmiah seperti yang terlihat dalam peta pada halaman 75.

Konklusi

Menetapkan kompetensi atau tujuan pembelajaran yang perlu dimiliki oleh siswa merupakan langkah utama dalam mendesain sebuah program pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dari hasil proses analisis kebutuhan akan membantu guru dan instruktur dalam menentukan langkah-langkah berikutnya. Langkah-langkah tersebut yaitu memilih metode, media pembelajaran dan materi pelajaran, serta evaluasi hasil belajar yang tepat yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar siswa.

Pada dasarnya ada lima jenis kemampuan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam merumuskan kompetensi atau tujuan pembelajaran yang perlu dimiliki oleh siswa setelah



Gambar 4.7 Pola kombinasi.

mengikuti program pembelajaran yaitu: informasi verbal (*verbal information*); keterampilan motorik (*psychomotor skills*); sikap (*attitude*); keterampilan intelektual (*intellectual skills*); strategi kognitif (*cognitive strategy*).

Benjamin Bloom, tokoh pendidikan terkemuka di Amerika Serikat, dan kawan-kawan mengemukakan taksonomi tujuan pembelajaran yang merupakan hierarki. Taksonomi tujuan pembelajaran yang

dikemukakan oleh Bloom dan kawan-kawan terdiri dari tiga aspek utama, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor.

Tujuan pembelajaran pada domain kognitif adalah untuk melatih kemampuan intelektual siswa. Tujuan pada domain ini membuat siswa mampu menyelesaikan tugas-tugas yang bersifat intelektual. Domain kognitif terdiri dari enam subkemampuan yang bersifat hierarkis, yaitu: *pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi*.

Domain afektif sangat terkait dengan sikap, emosi, penghargaan dan penghayatan atau apresiasi terhadap nilai, norma, dan sesuatu yang sedang dipelajari. Krathwohl dan kawan-kawan mengemukakan lima hierarki dalam aspek afektif yaitu: *menerima, merespon, memberi nilai, mengorganisasi, dan memberi karakter terhadap suatu nilai*.

Domain psikomotor memiliki kaitan yang erat dengan kemampuan dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik dalam berbagai mata pelajaran. Ranah psikomotor terdiri dari empat hierarki kemampuan yaitu: *imitasi, manipulasi, presisi, dan artikulasi*. ©

Bab 5

Memilih Metode, Media, dan Materi Pembelajaran



“ Bab ini membahas tentang pemilihan metode, media, dan materi pelajaran untuk digunakan dalam menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Metode dan media pembelajaran memiliki kekhasannya sendiri untuk digunakan dalam situasi pembelajaran tertentu. Sedangkan materi pembelajaran merupakan isi pelajaran yang dipilih untuk menjadikan program pembelajaran menjadi efektif, efisien, dan menarik. Kombinasi yang tepat dari ketiganya—metode, media, dan materi pembelajaran—akan dapat memfasilitasi siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. ”

Metode Pembelajaran

Sebelum mengimplementasikan metode, media, dan materi pelajaran untuk menciptakan pembelajaran sukses, guru, instruktur dan pelatih perlu memahami secara mendalam tentang metode, media, dan materi pelajaran. Berikut ini merupakan elaborasi dari metode, media, dan materi pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran secara spesifik. Dengan kata lain, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai prosedur yang dipilih oleh guru atau instruktur untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Berdasarkan tujuan dan aktivitas yang terdapat di dalamnya, metode pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis yaitu: (1) *kooperatif*; (2) *penemuan*; (3) *pemecahan masalah*; (4) *permainan*; (5) *diskusi*; (6) *latihan berulang*; (7) *tutorial*; (8) *demonstrasi*; dan (9) *presentasi*.

METODE PEMBELAJARAN



Gambar 5.1 Ragam media pembelajaran.

Metode yang dapat digunakan dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran bervariasi dalam hal interaksi belajar dengan siswa dan juga ukuran kelas. Presentasi dan demonstrasi misalnya merupakan metode yang kurang bersifat interaktif jika dibandingkan dengan metode pembelajaran latihan berulang atau *drill and practice*. Namun demikian, metode presentasi dan demonstrasi dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok yang lebih besar. Sementara itu, metode tutorial dan *latihan berulang* digunakan untuk aktivitas pembelajaran yang bersifat individual dan kelompok kecil. Berikut ini merupakan deskripsi singkat dari setiap ragam metode pembelajaran.

✧ Belajar kooperatif (*cooperative learning*)

Metode pembelajaran ini melibatkan kelompok kecil yang bersifat heterogen. Dalam konteks tertentu, siswa perlu melakukan proses belajar secara kolaboratif. Di samping itu, metode pembelajaran ini juga akan membantu dalam membiasakan siswa untuk melakukan keterampilan sosial (*social skill*) dalam proses belajar. Dalam metode pembelajaran kooperatif setiap siswa bertanggung jawab terhadap tugasnya di dalam kelompok.

Setiap anggota kelompok juga bergantung pada anggota kelompok yang lain dalam menyelesaikan tugas. Dalam metode pembelajaran kooperatif siswa menerapkan proses komunikasi dan berpikir kritis untuk memecahkan suatu masalah. Di samping itu, siswa juga terlibat aktif dalam melakukan kegiatan belajar yang bermakna. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (1990) menunjukkan bahwa siswa akan saling belajar dalam aktivitas pembelajaran yang menggunakan metode belajar kooperatif.

✧ Penemuan (*discovery*)

Penemuan merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk memperoleh jawaban terhadap sebuah masalah atau fenomena. Prinsip yang mendasari metode pembelajaran ini adalah bahwa siswa akan melakukan proses

belajar dengan efektif dan efisien apabila melakukan sesuatu aktivitas dalam belajar (*learning by doing*). Dalam menerapkan metode pembelajaran ini guru atau instruktur dapat lebih berperan sebagai fasilitator yang memudahkan siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan.

Metode pembelajaran penemuan menggunakan pendekatan induktif yang memungkinkan siswa untuk membangun atau mengkonstruksi pengetahuan. Tujuan dari penggunaan metode pembelajaran penemuan adalah untuk membuat siswa memiliki pemahaman yang mendalam melalui keterlibatan secara aktif dalam menempuh proses belajar.

✧ Pemecahan masalah (*problem solving*)

Metode pemecahan masalah merupakan metode yang bertujuan untuk melatih siswa agar memiliki kemampuan dalam menemukan solusi yang diperlukan untuk mengatasi masalah. Dalam menerapkan metode ini, guru atau instruktur perlu memastikan bahwa siswa telah memiliki pemahaman yang baik tentang materi pelajaran dan keterampilan yang diperlukan untuk digunakan dalam mengatasi masalah.

Metode pemecahan masalah pada dasarnya terkait dengan pendekatan metode ilmiah yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut: (1) mengidentifikasi masalah dan komponen-komponennya; (2) menuliskan hipotesis; (3) mengumpulkan dan menganalisis data; (4) merumuskan solusi dan konklusi; (5) menguji solusi; dan (6) menarik kesimpulan.

Dalam melakukan metode pemecahan masalah guru atau instruktur perlu memastikan bahwa siswa telah memiliki kemampuan dalam hal: (1) merumuskan masalah dengan jelas; (2) menguji data dan mengemukakan alternatif solusi. Melalui keaktifan dalam proses belajar yang menggunakan metode pemecahan masalah, siswa diharapkan akan dapat memiliki

tingkat pemahaman yang lebih baik terhadap pengetahuan dan keterampilan yang tengah dipelajari.

✧ Permainan (*games*)

Permainan merupakan metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Dalam melakukan proses belajar yang menggunakan metode permainan, siswa perlu mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang menantang. Metode permainan perlu memanfaatkan pendekatan motivasi yang tinggi. Melalui permainan, siswa dapat menunjukkan kemampuan dalam mengatasi masalah dan penguasaan (*mastery*) pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. Metode permainan memiliki unsur-unsur persaingan atau kompetisi dan tantangan di dalamnya. Dalam melakukan metode permainan, siswa atau pengguna program dapat berkompetisi dengan dirinya sendiri, orang lain, maupun standar yang telah ditetapkan.

✧ Simulasi (*simulation*)

Pembelajaran yang menggunakan metode simulasi pada dasarnya menghendaki guru untuk berperan dalam membawa siswa ke dalam sebuah situasi yang menyerupai kondisi yang sebenarnya. Keunggulan metode simulasi adalah memberi kemungkinan kepada siswa untuk belajar dalam sebuah *setting* atau lingkungan tertentu tanpa harus menghadapi risiko yang muncul. Metode pembelajaran simulasi dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Metode simulasi juga memungkinkan siswa untuk mempraktikkan bagaimana melakukan kerja kelompok atau *teamwork*. Selain itu, metode simulasi juga dapat digunakan untuk melatih kemampuan siswa dalam melakukan pengambilan keputusan (*decision making*)

✧ Diskusi (*discussion*)

Metode diskusi merupakan metode pembelajaran yang bersifat dinamis yang dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Dalam metode pembelajaran ini siswa diminta untuk melakukan beberapa aktivitas belajar yaitu berbagi informasi, mengemukakan pendapat, dan bermusyawarah untuk mencapai suatu konsensus.

Metode ini selain bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat secara verbal juga dapat melatih siswa untuk menghargai pendapat dan pandangan orang lain. Dalam menggunakan metode ini siswa diperkenalkan dengan pendapat dan pandangan serta keyakinan yang berbeda. Untuk itu, siswa perlu melakukan evaluasi terhadap logika dan opini, baik yang dikemukakan oleh dirinya maupun orang lain.

✧ Latihan berulang

Metode latihan berulang atau *drill and practice* berisi serangkaian latihan atau praktik yang sengaja dirancang untuk membangun kecakapan (*fluency*) dalam sebuah keterampilan baru yang perlu dipelajari oleh siswa. Metode ini juga dapat digunakan untuk melatih kembali kemampuan atau keterampilan yang telah lama dimiliki namun tidak digunakan.

Guru atau instruktur perlu memastikan bahwa siswa telah memiliki pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan agar dapat terlibat dalam metode latihan berulang. Dalam menggunakan metode pembelajaran ini pemberian umpan balik dan koreksi juga sangat diperlukan untuk memperkuat hasil belajar yang dicapai oleh siswa (*reinforcement*).

✧ Tutorial

Penggunaan metode pembelajaran tutorial meliputi beberapa aktivitas di dalamnya, yaitu: menyajikan materi pelajaran; mengajukan pertanyaan atau masalah yang perlu

dibahas; menganalisis jawaban siswa; memberikan umpan balik; memberikan latihan; dan meminta siswa untuk melakukan unjuk kemampuan atau kompetensi.

Isi atau materi program tutorial dapat disampaikan melalui orang, komputer, atau bahan ajar. Rangkaian atau bentuk aktivitas pada metode tutorial dapat berupa dialog interaktif antara tutor dengan siswa, dan tutorial interaktif antara siswa dengan media dan komputer.

✧ Demonstrasi (*demonstration*)

Metode pembelajaran demonstrasi merupakan metode yang dilakukan dengan cara memperlihatkan dan menunjukkan kepada siswa tentang sesuatu objek. Dalam menggunakan metode pembelajaran demonstrasi hal penting yang perlu disampaikan kepada siswa adalah bagaimana cara melakukan suatu tugas atau pekerjaan tertentu. Metode demonstrasi juga dilakukan dengan cara menjelaskan apa, kapan, dan bagaimana suatu tugas dan pekerjaan perlu dilakukan oleh siswa.

✧ Presentasi (*Presentation*)

Presentasi dapat dimaknai sebagai metode yang dilakukan oleh guru atau instruktur dengan cara menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada sekelompok siswa (*audience*). Metode presentasi biasanya diselenggarakan terhadap siswa dalam jumlah yang relatif besar. Biasanya metode ini dilakukan oleh guru atau instruktur dengan cara menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dan sarana untuk menyampaikan pesan dan informasi. Metode presentasi pada dasarnya merupakan metode komunikasi satu arah dari guru atau instruktur kepada siswa.

■ Media pembelajaran

Jika dilihat dari asal katanya, media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara. Hal ini sesuai dengan peran media dalam

aktivitas pembelajaran yaitu sesuatu yang dapat digunakan untuk menjembatani proses penyampaian pesan dan pengetahuan antara sumber pesan dengan penerima pesan.

Proses belajar dapat juga dipandang sebagai sebuah proses komunikasi di mana pengirim (*sender*) dan penerima (*receiver*) saling bertukar pesan dan informasi. Dalam hal ini media berperan sebagai perantara dalam proses pertukaran pesan dan informasi tersebut.

Heinich, dkk. (2005:25) mengemukakan definisi media sebagai: "...sesuatu yang membawa pesan dan informasi antara pengirim dan penerima." Media dapat juga dikatakan sebagai sarana yang digunakan dalam proses komunikasi.

Sejarah telah menunjukkan bahwa teks, benda nyata, unsur suara, dan gambar telah lama digunakan sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin pesat akan memberi dampak yang signifikan terhadap proses dan aktivitas pembelajaran. Namun demikian, kita juga perlu memperhatikan dampak negatif yang dapat dimunculkan oleh adanya pemanfaatan teknologi.

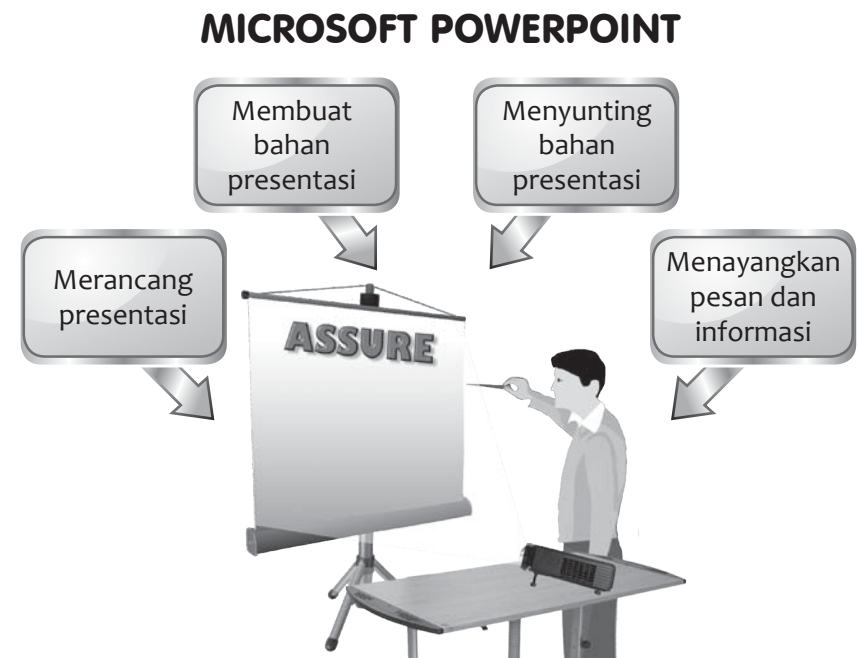


Gambar 5.2 Pemanfaatan media pembelajaran.

Salah satu contoh kontribusi penting yang dapat diperlihatkan dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah pemanfaatan perangkat komputer baik berupa perangkat keras (*hardware*)

maupun perangkat lunak (*software*). Komputer saat ini telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Saat ini perangkat komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana untuk pengolahan kata (*word processing*) tapi lebih dari itu, sebagai sarana komunikasi antar jaringan (*internet*).

Di masa lalu kita membuat bahan presentasi secara manual, namun saat ini kita dapat menggunakan program **Microsoft Powerpoint** yang praktis dan cepat. Kita dapat menggunakan perangkat lunak ini untuk menciptakan bahan presentasi yang komunikatif dan kreatif. Dengan kata lain, melalui perangkat lunak ini kita dapat merancang, membuat, menyunting, dan menayangkan pesan dan informasi yang akan kita presentasikan dengan efektif, efisien, dan menarik.



Gambar 5.3 Langkah dalam pengembangan bahan presentasi.

Perkembangan perangkat teknologi digital telah membuat bahan atau produk yang dulu terlihat berukuran besar kini menjadi semakin kecil dan mudah untuk dibawa (*portable*). Kita perlu

memanfaatkan media dan teknologi pembelajaran secara optimal untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Ada beragam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran. Pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi: (1) orang; (2) objek; (3) teks; (4) audio; (5) visual; (6) video; (7) komputer multimedia; dan (8) jaringan komputer.

Heinich dan kawan-kawan (2005) mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, instruktur, dan perancang program pembelajaran, yaitu: (1) media cetak/teks; (2) media pameran/*display*; (3) media audio; (4) gambar bergerak/*motion pictures*; (5) multimedia; dan (6) media berbasis *web* atau *internet*.



Gambar 5.4 Ragam dan jenis media pembelajaran.

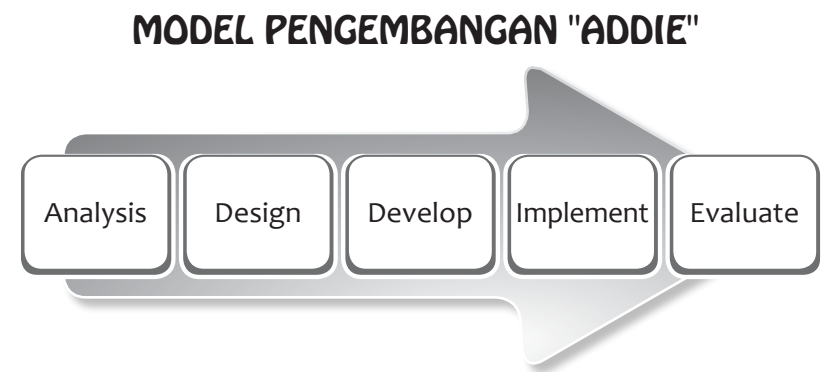
Media cetak merupakan jenis media yang telah lama digunakan sebagai bahan untuk belajar. Media cetak juga dipandang sebagai jenis media yang relatif murah dan sangat fleksibel penggunaannya.

Media cetak atau teks memiliki ragam yang bervariasi yang meliputi: *buku, brosur, leaflet, dan handout*.

Siswa dapat memanfaatkan media cetak di mana saja, kapan saja, dan tanpa memerlukan peralatan khusus. Bahan grafis juga tergolong sebagai media cetak yang memuat informasi dan pengetahuan yang spesifik, misalnya; *gambar; diagram, chart, grafik, poster, dan kartun*.

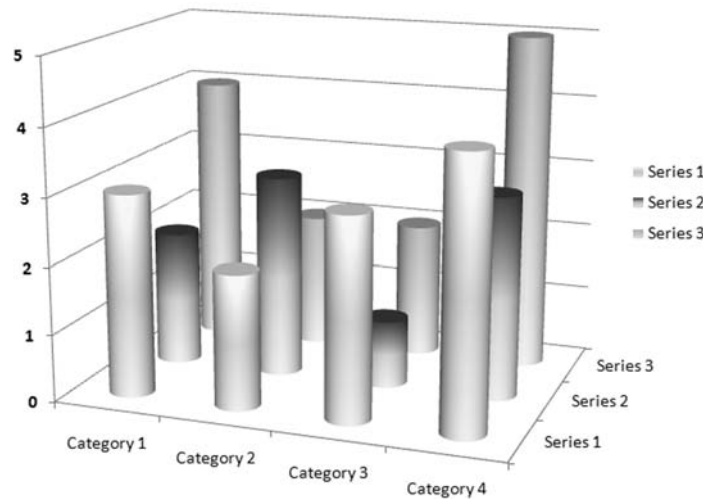
Gambar yang dipergunakan untuk mengomunikasikan pengetahuan dan informasi dapat berbentuk sketsa yang berisi garis-garis yang membentuk dan mencitrakan orang, tempat, objek, dan konsep tertentu. Gambar pada umumnya lebih representatif daripada sketsa. Artinya, garis-garis yang terdapat pada gambar lebih banyak dan lebih akurat sehingga dapat mengungkapkan objek mendekati keadaan yang sebenarnya atau realita.

Diagram biasanya digunakan untuk memperlihatkan adanya hubungan dan keterkaitan antara konsep yang satu dengan konsep yang lain. Diagram juga dapat digunakan untuk menggambarkan suatu proses atau urutan kejadian dan hierarki. Diagram sering dijumpai dalam buku teks, jurnal, dan majalah ilmiah. Diagram memiliki kesamaan dengan *chart* yaitu dapat menggambarkan adanya hubungan antara suatu konsep dengan konsep yang lain. Pada buku, *chart* dapat dijumpai dalam bentuk tabel dan *flowchart*.



Gambar 5.5 Contoh flowchart.

Grafik digunakan untuk memberikan penjelasan tentang data numerik. Setiap unsur visual yang terdapat di dalam grafik mewakili suatu data numerik. Selain itu, grafik juga dapat menggambarkan adanya keterkaitan antara unit yang terdapat dalam data berikut kecenderungannya (*tendency*). Grafik sebagai suatu medium komunikasi dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis yaitu: grafik batang, grafik gambar, grafik lingkaran, dan grafik garis.



Gambar 5.6 Contoh grafik batang.

Poster merupakan konsep visual yang terdiri dari kombinasi antara garis, warna, dan kata-kata (*teks*). Medium poster ditujukan untuk menangkap dan mempertahankan perhatian orang (*eye catching*) agar mereka dapat memahami pesan yang terdapat di dalamnya.

Poster yang dirancang dan diproduksi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, pada umumnya mampu mendorong seseorang untuk melakukan tindakan atau *action* tertentu. Poster perlu dirancang agar mengandung pesan dan informasi yang akurat. Selain itu, poster harus dibuat secara menarik sehingga mampu membuat orang mempelajari isi informasi yang terdapat di dalamnya.

Poster pada umumnya bersifat persuasif, membujuk orang untuk melakukan suatu tindakan (*action*). Misalnya, poster yang mengajak masyarakat untuk mencegah tersebarnya wabah flu burung, demam berdarah, atau menerima praktik keluarga berencana.

Cegah Demam Berdarah Lakukan 3 M Plus

Seminggu sekali

1

Menguras tempat penyimpanan air.

2

Menutup tempat penampungan air.

3

Membuang dan menutup barang bekas yang dapat menampung air.

Plus

- Hindari gigitan nyamuk terutama di pagi dan sore hari.
- Gunakan anti nyamuk oles dan pasang kelambu.

Informasi lebih lengkap:
021-7992325 ext. 204

Sebarlan Pesan Ini!

Markas Pusat Palang Merah Indonesia
Jl. Jend. Gatot Subroto Kav. 96. Jakarta 12790 - Indonesia
Telp. +62 21 7992325, Fax. +62 21 7995188
Email: pmi@pmi.or.id, Website: www.pmi.or.id

Palang Merah Indonesia

www.pmikapuas.com

Gambar 5.7 Contoh poster.

Kartun merupakan format bahan grafis yang paling populer sebagai suatu medium komunikasi. Kartun didefinisikan sebagai gambar atau karikatur yang dapat memberikan informasi tentang orang atau peristiwa. Medium ini sering diterbitkan dalam media cetak seperti koran, bahan-bahan periodik, dan buku. Kartun biasanya berisi informasi yang aktual tentang tokoh, kebijakan, dan peristiwa yang tengah berlangsung. Kartun merupakan medium komunikasi yang mudah dimengerti.



Gambar 5.8 Contoh kartun kekacauan sepakbola Indonesia.

Medium ini seringkali digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang lucu tanpa mengurangi maksud dan tujuan informasi yang ingin disampaikan. Kartun dapat juga menunjukkan waktu terjadinya suatu peristiwa. Medium kartun dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi pada pemirsa atau *audience* yang beragam—usia, kondisi sosial, dan ekonomi.

Walaupun teknologi komputer dan digital telah berkembang sangat pesat, namun media cetak tetap digunakan secara luas. Hal ini disebabkan media cetak memiliki beberapa keunggulan, yaitu:

- (a) Bentuk fisiknya mudah dibawa-bawa, memudahkan pengguna untuk membacanya sewaktu-waktu kapan saja dan di mana saja;
- (b) Ekonomis, mudah pendistribusiannya, serta mudah untuk dipindah-pindah;
- (c) Pembaca diberi kesempatan untuk mencerna isi informasi yang terkandung di dalamnya sesuai dengan kecepatan dan kemampuan;
- (d) Memungkinkan pembaca mengulang-ulang isi/materi yang dibacanya;
- (e) Mampu menghasilkan kesamaan pengertian terhadap informasi yang terkandung di dalamnya;
- (f) Memungkinkan pembaca menentukan isi/materi yang akan dipelajari (*random access*).

Media pameran atau *display media* digunakan sebagai sarana informasi dan pengetahuan yang menarik bagi penggunanya. Sama halnya seperti media cetak, jenis media pembelajaran ini juga bervariasi mulai dari benda sesungguhnya (*real object*) sampai kepada benda tiruan atau *replica* dan *model*. Penggunaan media ini dilakukan dengan cara memamerkannya di suatu tempat tertentu sehingga pesan dan informasi yang terdapat di dalamnya dapat diamati dan dipelajari oleh siswa. Contoh media pameran yaitu: *realia*, *model*, *diorama*, dan *kit*.

Realia adalah benda asli atau orisinal yang digunakan sebagai medium untuk memperoleh suatu informasi. Sebagai medium, *realia* tidak mengalami perubahan sama sekali. Akan tetapi, kesulitan kadang-kadang muncul dalam menghadirkan *realia* secara utuh ke dalam ruangan. Agar dapat digunakan sebagai medium yang dapat menyampaikan informasi dan pengetahuan bagi penggunanya, *realia* perlu mengalami sedikit modifikasi. Dalam dunia pendidikan, *realia* sering dianggap sebagai medium informasi yang paling mudah diakses dan dapat menarik perhatian.

Realia merupakan jenis media yang mampu menjelaskan konsep yang abstrak dengan hanya sedikit atau tanpa keterangan verbal. Dalam aktivitas pembelajaran, realia dapat memberikan pengalaman belajar langsung. Dengan pengalaman langsung seperti ini siswa sebagai pengguna realia dapat memahami seluk-beluk benda nyata yang sedang dipelajari. Pengalaman langsung yang dapat diberikan oleh realia adalah menyentuh objek dan mengamati bagian-bagian objek yang digunakan sebagai realia.



Gambar 5.9 Contoh realia mata uang asing.

Model dapat diartikan sebagai benda-benda pengganti yang fungsinya ditujukan untuk menggantikan benda sebenarnya. Model dipergunakan sebagai medium informasi untuk menjelaskan konsep dari suatu proses, sistem atau objek belajar dalam bentuk yang sederhana, jelas, dan menarik.

Penggunaan model dalam proses belajar juga dapat memberikan keuntungan yang lain, yaitu memberikan pengalaman nyata atau konkret kepada pengguna karena satu dan lain hal yang tidak bisa diberikan oleh realia. Perlu diingat bahwa sebagai sebuah medium informasi, model dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran tentang komponen-komponen dalam sebuah sistem atau tahap-tahap dalam sebuah prosedur.

Diorama adalah sebuah pameran statis atau diam yang didesain untuk menyampaikan informasi tentang kejadian nyata yang terjadi di masa lalu atau sekarang atau menggambarkan masa depan dalam bentuk tiga dimensi. Untuk lebih menghadirkan efek kehidupan yang nyata, pemandangan tersebut diberi suatu latar belakang yang sesuai. Anda dapat melihat diorama peristiwa bersejarah yang pernah terjadi di Indonesia di ruang bagian bawah Monumen Nasional atau Monas Jakarta.



Gambar 5.10 Contoh diorama.

Pada proses belajar di dalam kelas, diorama digunakan oleh guru untuk melukiskan suatu pelajaran atau untuk memperkenalkan suatu topik utama, misalnya dalam pelajaran sejarah diorama digunakan untuk melukiskan epik perang di masa lalu. Sedang

dalam dunia industri, diorama sering dibuat untuk menampilkan tata letak atau *layout* sebuah pabrik yang digunakan untuk menghasilkan produk.

Kit adalah medium yang banyak digunakan dalam proses belajar-mengajar khususnya untuk mengajar pengetahuan dan keterampilan yang bersifat khusus atau keahlian. Medium ini merupakan medium yang bersifat *multisensory*. Dengan kata lain, kit merupakan medium yang bisa diraba, dilihat, didengar, dan dapat diamati melalui panca indera manusia. Dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan, pengguna kit harus ikut terlibat dan berinteraksi langsung dengan benda-benda yang menjadi bagian dari koleksi kit tersebut. Proses belajar berlangsung melalui interaksi antara siswa dengan kit sebagai media pembelajaran (*learning by doing*).

Media audio merupakan jenis media spesifik yang efektif dan efisien untuk digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Walaupun jenis media ini dapat digunakan untuk menyampaikan hampir semua jenis informasi dan pengetahuan, namun sejumlah ahli berpandangan bahwa media audio sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran tentang kemampuan berbahasa dan juga seni.

Belajar tentang cara pengucapan bahasa asing (*pronunciation*) misalnya, akan lebih efektif dan efisien jika menggunakan jenis media audio. Demikian pula halnya dengan pelajaran seni musik dan olah suara (*vocal*) akan berlangsung lebih baik jika menggunakan jenis media audio.

Secara umum penggunaan media audio sebagai sarana pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

- a) Relatif murah untuk mengkomunikasikan informasi;
- b) Mudah untuk diperoleh dan mudah untuk digunakan;
- c) Fleksibel untuk digunakan dalam proses belajar baik berkelompok maupun individu;

- d) Bentuknya ringkas dan mudah dibawa.

Media audio juga dapat digunakan untuk melatih kemampuan berpidato dengan menggunakan bahasa asing. Hal yang lebih penting yaitu siswa dapat menggunakan medium audio untuk menganalisis pesan dan informasi yang terdapat di dalam medium tersebut. Medium ini dapat juga digunakan untuk pembelajaran yang menekankan pada apresiasi dan aspek afektif. Contoh untuk hal ini adalah dongeng melalui rekaman kaset audio yang dilakukan untuk pembelajaran pendidikan karakter pada anak usia dini. Melalui dongeng, anak usia dini akan tergerak emosinya untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang didongengkan oleh guru.

Gambar bergerak atau *motion pictures* merupakan jenis media yang mampu memperlihatkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsur suara. Contoh jenis media ini yaitu film dan video. Kedua jenis media ini memiliki *features* atau kemampuan yang luar biasa sebagai sebuah media komunikasi. Video dan film mampu menampilkan informasi dan pengetahuan dalam sebuah tayangan yang realistis.

Video dan film juga mampu memperlihatkan peristiwa dan objek yang direkam secara nyata. Penggunaan yang bijaksana dari kedua jenis media ini akan memberikan pengalaman belajar yang luar biasa efektif bagi siswa atau pemirsa.

Heinich dan kawan-kawan (2005) mengemukakan beberapa kelebihan yang dapat diberikan oleh medium video dalam mengomunikasikan informasi dan pengetahuan, yaitu:

- Video dapat menayangkan gambar bergerak (*motion pictures*), dan dapat memperlihatkan informasi yang mengandung unsur gerak di dalamnya. Kemampuan untuk menampilkan unsur gambar bergerak merupakan atribut dari medium video;
- Video dapat memperlihatkan berlangsungnya suatu proses secara bertahap. Gerakan-gerakan yang bertahap dapat

diperlihatkan secara efektif melalui medium ini. Misalnya pertumbuhan bunga dapat ditayangkan dengan teknik *slow motion*;

- Video dapat dipergunakan sebagai medium observasi yang aman. Gambar-gambar berupa objek yang direkam di dalam sebuah program video dapat diobservasi secara aman oleh pemirsanya. Objek yang direkam tersebut mungkin akan menimbulkan bahaya jika diobservasi secara langsung. Contohnya, bahan-bahan kimia yang digunakan dalam suatu percobaan akan berbahaya jika diamati dari dekat. Namun, jika percobaan kimia tersebut direkam dalam program video, maka hal tersebut dapat menghilangkan bahaya yang ditimbulkannya.
- Video dapat dipergunakan untuk mempelajari suatu keterampilan atau kecakapan tertentu. Pelajaran atletik misalnya, dapat dipelajari secara efektif melalui medium video. Fasilitas yang ada pada video seperti halnya kemampuan untuk memperlambat gerak (*slow motion*) dan memberhentikan gambar yang sedang bergerak (*freeze frame*) dapat dipergunakan untuk menganalisis bagian atau proses tertentu dari suatu gerakan.
- Dramatisasi yang terdapat di dalam sebuah program video, dapat menggugah emosi pemirsa. Medium video, oleh karenanya, dapat berperan dalam membentuk sikap individu dan sikap sosial. Dalam dunia bisnis dan industri, medium video dipergunakan untuk melakukan observasi dan menganalisis hubungan sosial antarindividu.
- Video dapat dipergunakan untuk melakukan penghayatan atau apresiasi terhadap budaya bangsa atau etnis lain. Medium ini dapat dipergunakan untuk merekam upacara atau ritual yang unik dan langka yang berlangsung dalam suatu etnis, sehingga pemirsa dapat melihat upacara tersebut sebagai suatu pengalaman belajar.
- Medium video dapat dipergunakan untuk memberikan pengalaman yang sama (*common experience*) terhadap

sekelompok pemirsa yang berada pada suatu tempat yang berbeda. Pengalaman yang sama, yang dapat ditayangkan melalui medium video, akan mendorong pemirsa untuk berperan efektif dalam menciptakan diskusi tentang suatu topik.

Multimedia merupakan produk dari kemajuan teknologi digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi penggunanya. Multimedia dapat menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk gabungan atau kombinasi antara beberapa unsur seperti: teks, audio, grafis, video, dan animasi secara simultan. Dengan kemampuan ini program multimedia dapat menayangkan informasi yang sangat komprehensif untuk dipelajari oleh siswa.

Penggunaan multimedia sebagai sarana pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan belajar yang dimiliki oleh individu penggunanya. Saat ini program multimedia pembelajaran telah terintegrasi penggunaannya dengan perangkat komputer. Hal ini menyebabkan program multimedia dapat digunakan sebagai media interaktif. Banyak strategi dan metode yang dapat digunakan untuk merancang dan memproduksi program multimedia yang efektif sebagai media pembelajaran interaktif. Sifat interaktivitas yang terdapat di dalam jenis multimedia mampu memuat proses pembelajaran menjadi bersifat “dialogis”.

Perangkat komputer telah berkembang tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana komputasi, tapi telah menjadi sarana untuk berkomunikasi. Penggunaan komputer telah membentuk jaringan (*network*) yang mendunia. Sebagai pengguna jaringan komputer, Anda dapat berkomunikasi dengan jaringan komputer yang berada di belahan dunia lain. Selain untuk melakukan komunikasi antarjaringan, kita juga dapat mencari dan menemukan beragam informasi dan pengetahuan yang kita perlukan dari berbagai situs jaringan (*website*).

Sejumlah mesin pencari atau *searching machine* seperti **google** dan **yahoo** dapat membantu kita dalam menemukan informasi dan pengetahuan yang diperlukan. Kita dapat mengembangkan isi atau materi pelajaran dari beragam situs jaringan yang tersedia. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam menggunakan jaringan komputer adalah apakah materi pelajaran yang kita pilih tersebut sesuai dengan minat dan kemampuan siswa (*learner*).

Pemanfaatan media yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilakukan hampir pada semua jenjang dan satuan pendidikan. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah kesesuaian antara jenis media yang akan digunakan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik siswa yang akan belajar.

■ Kontribusi media dalam pembelajaran

Kemp (1986) mengemukakan bahwa pemanfaatan media dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dalam hal:

1. Membuat program pembelajaran menjadi standar;
2. Membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik;
3. Menjadikan aktivitas pembelajaran menjadi interaktif;
4. Membuat waktu pembelajaran menjadi efisien;
5. Membuat aktivitas pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan;
6. Meningkatkan citra positif guru atau instruktur di mata siswa;
7. Peran guru dan instruktur berubah ke arah yang lebih positif.

Pemanfaatan media pembelajaran akan membuat isi atau materi yang disampaikan kepada penggunanya menjadi bersifat standar. Sebagai contoh, isi pesan atau informasi yang ada di dalam sebuah medium video akan diterima sama oleh

pemirsa yang berada di tempat yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan informasi yang terdapat di dalam media video bersifat standar.

Sebuah media yang dirancang dengan kreatif, umumnya akan meningkatkan daya tarik isi pesan atau informasi yang terdapat di dalamnya. Sebagai contoh media gambar akan membuat informasi dan pengetahuan yang dikomunikasikan menjadi lebih menarik. Daya tarik pesan dan informasi akan meningkat jika disampaikan dengan menggunakan gambar atau visual.

Sejumlah teori dan prinsip belajar menekankan bahwa aktivitas pembelajaran perlu melibatkan siswa di dalamnya. Prinsip belajar menyatakan bahwa semakin tinggi keterlibatan siswa dalam sebuah aktivitas pembelajaran, maka akan semakin mudah siswa tersebut mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan. Sebuah program pembelajaran perlu didesain agar bersifat interaktif. Interaksi antara siswa dengan guru atau Instruktur dan siswa dengan isi atau materi pelajaran akan memberi kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran akan membantu dalam menciptakan situasi pembelajaran yang bersifat interaktif.

Pemanfaatan media dalam aktivitas pembelajaran akan membuat program pembelajaran menjadi lebih efisien. Penggunaan waktu dan sumber daya akan dapat lebih diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran akan mengubah peran guru dari instruktur menjadi fasilitator dalam aktivitas pembelajaran. Perangkat keras *portable* dan jaringan internet akan membuat orang dapat mempelajari informasi dan pengetahuan tidak lagi hanya di kelas tetapi di tempat lain yang dianggap nyaman. Belajar dalam hal ini dapat menjadi lebih luwes atau *flexible*.

Pemanfaatan media pembelajaran akan membuat proses belajar menjadi lebih bersifat fleksibel. Perkembangan teknologi

elektronik dan digital di era modern membuat proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja sesuai dengan keperluan siswa. Hal ini membuat sejumlah ragam media kerap digunakan dalam aktivitas pembelajaran mandiri, seperti halnya yang berlangsung dalam sistem pendidikan jarak jauh.

Media juga dapat digunakan untuk aktivitas pembelajaran yang bersifat individual. Dalam aktivitas pembelajaran seperti ini, siswa akan memiliki kebebasan penuh untuk menentukan waktu belajar, media yang digunakan, materi atau keterampilan yang akan dipelajari. Dalam aktivitas pembelajaran individual siswa juga memiliki kebebasan dalam hal menentukan kecepatan belajar dan tingkat kompetensi yang akan dicapai. Dalam aktivitas pembelajaran individual, siswa dapat memilih untuk menambah wawasan pengetahuan atau meningkatkan keterampilan yang diinginkan. Semua ragam media pembelajaran pada hakikatnya dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran yang bersifat individual.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan citra positif seorang guru atau instruktur. Dengan menggunakan media pada waktu melakukan proses pembelajaran, guru dianggap telah menyiapkan program pembelajaran dengan baik (*well prepared*). Hal ini tentu saja akan menaikkan citra positif guru di mata siswa. Dengan memanfaatkan media, guru akan terlihat lebih bersifat profesional dalam menjalankan tugasnya.

Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran akan mengubah peran guru ke arah yang lebih positif. Pemanfaatan media membuat guru tidak lagi harus menulis dan menjelaskan secara verbal isi atau materi pelajaran di depan kelas seperti halnya yang terjadi di masa lampau. Dengan media pembelajaran guru dapat lebih berperan sebagai seorang fasilitator yang bertugas memfasilitasi siswa dalam menguasai kompetensi yang diperlukan.

■ Pemilihan media pembelajaran

Menurut Heinich dan kawan-kawan (2005) agar dapat memilih media pembelajaran yang tepat, yang dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran sukses, diperlukan adanya beberapa pertimbangan, yaitu:

- (a) Apakah media yang digunakan sesuai dengan kurikulum?
- (b) Apakah isi informasi dan pengetahuan yang terkandung di dalamnya akurat dan baru?
- (c) Apakah isi informasi yang terdapat didalamnya disampaikan dengan jelas?
- (d) Apakah media yang akan digunakan mampu memotivasi dan memancing minat belajar siswa?
- (e) Apakah media pembelajaran yang dipilih mampu melibatkan mental siswa dalam aktivitas pembelajaran?
- (f) Apakah kualitas teknis media pembelajaran yang akan digunakan baik?
- (g) Apakah media yang akan digunakan telah diuji coba sebelumnya?
- (h) Apakah media yang akan digunakan bebas dari kepentingan iklan komersial yang ada di dalamnya?
- (i) Apakah penggunaan media dilengkapi dengan petunjuk tentang cara penggunaannya?

Media yang dipilih untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran perlu mempertimbangkan faktor kurikulum. Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum.

Isi informasi dan pengetahuan yang terdapat dalam media yang dipilih sebaiknya baru (*up to date*). Media yang berisi informasi dan pengetahuan tentang teknologi komputer, misalnya perlu diperbaharui secara berkala mengingat teknologi komputer merupakan teknologi yang berkembang pesat.

Penggunaan media pembelajaran harus mampu memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media audio visual seperti video dan multimedia dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari informasi dan pengetahuan tentang suatu proses atau prosedur.

Media pembelajaran yang akan digunakan, apapun bentuknya, harus mampu memotivasi siswa untuk mempelajari isi informasi dan pengetahuan yang terdapat di dalamnya. Selain berisi informasi dan pengetahuan yang akurat media pembelajaran juga harus menarik sehingga mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar secara intensif.

Penggunaan media harus mampu melibatkan mental siswa dalam melakukan proses belajar. Media berbentuk simulator dan permainan, misalnya mampu membuat siswa bermain sambil belajar. Siswa yang terlibat secara intensif dengan media dan materi pelajaran akan belajar lebih mudah dan mampu mencapai kompetensi yang diinginkan.

Kualitas teknis program media yang digunakan untuk keperluan pembelajaran harus dalam keadaan baik, faktor kebisingan (*noise*) dalam sebuah program audio akan sangat mengganggu kelancaran aktivitas pembelajaran. Kualitas gambar video dan multimedia yang terputus-putus juga dapat merusak perhatian siswa untuk belajar. Faktor gangguan perlu diminimalkan dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Jika media pembelajaran yang akan digunakan harus dibeli dari produser, maka calon pemakai perlu memastikan bahwa media tersebut perlu dilengkapi dengan hasil uji coba yang telah dilakukan. Dengan informasi tentang hasil uji coba, calon pengguna akan mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik media tersebut.

Media pembelajaran yang dipilih untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran sebaiknya dilengkapi dengan panduan tentang penggunaannya. Panduan penggunaan media pada

umumnya menjelaskan tentang bagaimana media tersebut dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar.

■ Mode pemanfaatan media dalam pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran pada umumnya dapat dilakukan melalui berbagai cara. Namun demikian, pemanfaatan media pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan mengikuti pola pembelajaran sebagai berikut.

- Presentasi instruktur terhadap kelompok siswa.
- Pembelajaran individual.
- Interaksi antara guru atau instruktur dengan siswa.

Presentasi instruktur terhadap kelompok siswa merupakan pola pembelajaran klasik. Sejumlah ragam media dapat digunakan untuk mendukung efektivitas pola pembelajaran ini, misalnya presentasi menggunakan dengan proyektor LCD, poster, *chart*, dan *hard disk*. Model presentasi ini dapat dikombinasikan penggunaannya dengan ragam metode pembelajaran lain untuk membuat aktivitas program pembelajaran menjadi lebih interaktif. Misalnya, guru atau instruktur dapat memanfaatkan metode demonstrasi dengan menggunakan media berupa model untuk menjelaskan objek dan prosedur yang dipelajari oleh siswa.

Beberapa jenis media pada dasarnya dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran baik secara kelompok maupun individual. Perangkat komputer pada dasarnya merupakan jenis media yang dapat dimanfaatkan untuk aktivitas pembelajaran individual walaupun kerap digunakan untuk aktivitas belajar kelompok.

Perkembangan teknologi yang berlangsung pesat saat ini membuat perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan sebagai media pembelajaran berbentuk semakin ringkas. Hal ini menyebabkan media pembelajaran bersifat *portable* yang membuat penggunaannya dapat melakukan proses belajar secara

lebih luwes. Kondisi seperti ini memberi implikasi bahwa belajar dapat dilakukan secara individual, di mana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan. Proses belajar tidak lagi ditentukan oleh faktor ruang dan waktu.

Interaksi pembelajaran antara guru atau instruktur dengan siswa kerap dikenal dengan istilah tutorial. Dalam pola pembelajaran seperti ini, guru atau instruktur melakukan aktivitas pembelajaran dengan siswa melalui tingkat interaktivitas yang tinggi. Dalam hal ini, banyak ragam media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi. Jenis media yang sesuai untuk digunakan dalam pola pembelajaran seperti ini adalah *media pameran, audio, video, dan perangkat komputer multimedia*.

■ Komponen isi atau materi pelajaran

Isi atau materi pelajaran pada hakikatnya merupakan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dipelajari oleh individu agar memiliki kompetensi seperti yang diharapkan. Isi atau materi pelajaran menggambarkan adanya suatu struktur atau hierarki yang perlu dipelajari oleh siswa secara sistematis dan sistemis.

Kemp (2000) mengemukakan bahwa materi pelajaran pada dasarnya terdiri dari beberapa komponen yaitu: *konsep; fakta; prinsip dan aturan; prosedur; keterampilan interpersonal; dan sikap*. Deskripsi mengenai hal ini dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 5.1 Deskripsi isi dan informasi yang terdapat dalam mata pelajaran.

KOMPONEN ISI ATAU MATERI PELAJARAN	DESKRIPSI
Konsep	<i>Konsep</i> adalah kategori yang digunakan untuk mengelompokkan

KOMPONEN ISI ATAU MATERI PELAJARAN	DESKRIPSI
	gagasan, peristiwa, dan objek yang hampir serupa. Belajar konsep berkaitan dengan upaya membuat perbedaan atau klasifikasi tentang objek. Konsep dapat diklasifikasikan menjadi konsep abstrak yang terdapat dalam pikiran dan konsep konkret yang dapat diamati.
Fakta	<i>Fakta</i> menggambarkan adanya hubungan antara dua buah objek. Fakta “Jakarta adalah ibu kota Republik Indonesia” menjelaskan hubungan antara Jakarta dan Indonesia. Belajar tentang fakta pada dasarnya hanya memerlukan aktivitas menghafal atau pengingatan atau <i>memorization</i> . Contoh lain tentang fakta misalnya nama, objek, subjek, label, tempat, peristiwa, dan definisi.
Prinsip atau aturan	<i>Prinsip</i> dan <i>aturan</i> pada dasarnya menjelaskan hubungan antara dua buah konsep. Misalnya, hukum permintaan dan penawaran dalam ilmu ekonomi yang menyatakan bahwa “semakin banyak permintaan, semakin tinggi harga”. Prinsip ini mengaitkan dua buah konsep yaitu konsep harga dengan konsep permintaan produk.

KOMPONEN ISI ATAU MATERI PELAJARAN	DESKRIPSI
Prosedur	<i>Prosedur</i> menggambarkan adanya urutan atau langkah kegiatan yang perlu dilakukan oleh siswa untuk menyelesaikan suatu jenis tugas dan pekerjaan. Bentuk prosedur atau proses dapat berupa langkah-langkah psikomotorik yang diperlukan dalam melakukan suatu jenis pekerjaan.
Keterampilan interpersonal	<i>Keterampilan interpersonal</i> dapat berupa kemampuan verbal dan nonverbal dalam melakukan interaksi dengan orang lain. Keterampilan ini perlu dipelajari karena merupakan dasar dalam melakukan sebuah interaksi sosial.
Sikap	<i>Sikap</i> sering menjadi tujuan pembelajaran atau kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa setelah menempuh program pembelajaran. Sikap adalah kecenderungan seseorang dalam memilih nilai dan perilaku. Sikap memiliki kaitan dengan pilihan atau kecenderungan yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan suatu tindakan. Dengan kata lain, sikap menjadi dasar bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas atau tindakan.

■ Konklusi

Metode dan media pembelajaran serta materi pelajaran merupakan komponen-komponen yang diperlukan untuk mewujudkan aktivitas pembelajaran. Kombinasi yang tepat dari ketiganya—metode, media pembelajaran, dan materi pembelajaran—akan dapat memfasilitasi siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Metode pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai sebuah prosedur yang dipilih oleh guru atau instruktur untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Berdasarkan tujuan dan aktivitas yang terdapat di dalamnya, metode pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, yaitu: kooperatif; penemuan; pemecahan masalah; permainan; diskusi; latihan berulang; tutorial; demonstrasi; dan presentasi.

Jika dilihat dari asal katanya, media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara. Hal ini sesuai dengan peran media dalam aktivitas pembelajaran yaitu sesuatu yang dapat digunakan untuk menjembatani proses penyampaian pesan dan pengetahuan antara sumber dengan penerima pesan.

Media berperan sebagai perantara dalam proses pertukaran pesan dan informasi. Pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi: (1) orang; (2) objek; (3) teks; (4) audio; (5) visual; (6) video; (7) komputer multimedia; dan (8) jaringan komputer.

Materi atau isi pelajaran merupakan substansi yang perlu dipelajari oleh siswa agar dapat memiliki kompetensi seperti yang diinginkan. Substansi atau materi pelajaran merupakan sebuah struktur yang terdiri dari: konsep, fakta, prinsip dan aturan; prosedur; keterampilan interpersonal; dan sikap.

Guru dan instruktur perlu memiliki kemampuan dalam memilih kombinasi antara metode dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membelajarkan substansi pelajaran kepada siswa. Kemampuan dalam memilih dan menentukan kombinasi dari ketiga komponen di atas dapat membantu guru dan instruktur dalam menciptakan program pembelajaran sukses—efektif, efisien, dan menarik. ©

Bab 6

Memanfaatkan Bahan dan Media Pembelajaran



“ Bab ini akan mengemukakan tentang pemanfaatan metode dan media untuk menciptakan pembelajaran sukses. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang utuh.

Marshal McLuhan, seorang pakar komunikasi, mengemukakan sebuah pernyataan yang terkenal, yaitu “medium is a message”. Sebuah medium pada hakikatnya adalah pesan itu sendiri. Sebuah media pasti membawa pesan, informasi, dan pengetahuan spesifik yang dapat dipelajari oleh individu. Kombinasi yang tepat dalam memanfaatkan metode dan media pembelajaran dapat membantu guru dan instruktur untuk menciptakan pembelajaran sukses. ”

■ Ragam media pembelajaran

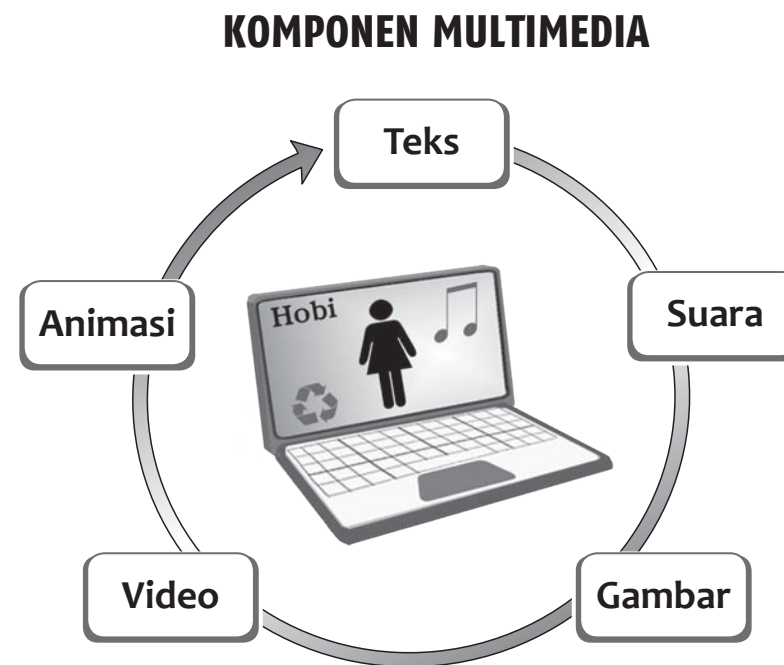
Sebuah medium pada dasarnya memuat pesan dan informasi yang dapat dimanfaatkan oleh penggunanya. Media pembelajaran memuat pesan berupa bahan dan materi pelajaran yang dapat digunakan oleh siswa untuk mencapai kompetensi tertentu. Sesuai dengan ragamnya setiap media memiliki komponen spesifik yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan yang spesifik pula. Hal ini dikenal dengan istilah atribut media.

Media audio misalnya, memiliki atribut berupa kemampuan dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan melalui unsur bunyi dan suara. Ragam media visual mempunyai atribut yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan berupa unsur gambar yang terdapat di dalamnya. Komputer multimedia memiliki atribut berupa kemampuan dalam menayangkan integrasi unsur teks, suara, gambar, animasi, dan video secara interaktif.

Setiap jenis media memiliki keunggulan dan keterbatasan tersendiri yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai suatu kompetensi atau tujuan pembelajaran. Tidak ada satu jenis media yang dapat digunakan secara efektif dan efisien untuk mencapai semua jenis tujuan pembelajaran. Sebuah medium hanya akan berfungsi efektif dan efisien untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang spesifik.

Heinich dan kawan-kawan (2005) mengemukakan ragam dasar media yang dapat digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yaitu: (1) teks; (2) suara; (3) visual; (4) gambar bergerak; (5) komputer multimedia; dan (6) jaringan komputer.

Teks merupakan ragam media yang paling banyak digunakan. Teks dapat dianggap sebagai bentuk dasar media yang digunakan untuk mengomunikasikan pesan dan informasi.



Gambar 6.1 Komponen multimedia.

Teks merupakan bagian integral dari pesan dan informasi yang terdapat dalam buku, poster, dan komputer. Penggunaan teks dapat dikombinasikan dengan bentuk tayangan yang lain seperti gambar dan animasi untuk mengoptimalkan proses komunikasi informasi dan pengetahuan.

Teks telah lama digunakan karena memiliki sejumlah keunggulan, antara lain memungkinkan penggunanya memilih informasi dan pengetahuan yang akan dipelajari sesuai dengan kebutuhan. Kondisi ini dikenal dengan istilah *random access*.

Audio adalah ragam media yang kerap digunakan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan secara verbal. Medium audio kerap digunakan dalam aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk mengajarkan kemampuan berkomunikasi secara lisan. Media audio akan berperan optimal untuk mendukung

aktivitas pembelajaran bahasa asing. Pengucapan kata atau kalimat tertentu dalam bahasa Inggris atau *pronunciation* akan sangat efektif apabila dilakukan dengan menggunakan media audio.

Media **visual** merupakan gambar dan grafis yang berisi informasi dan ilmu pengetahuan yang dapat dipelajari. Gambar mampu membuat informasi dan pengetahuan yang ditampilkan terlihat menjadi sangat konkret. Hal ini dapat membantu siswa untuk memahami informasi dan pengetahuan yang bersifat abstrak.

Video dan film tergolong sebagai media gambar bergerak yang dapat menayangkan pesan dan informasi secara realistik. Medium ini banyak memiliki keunggulan dalam hal menampilkan pengalaman belajar yang menyerupai kondisi dan situasi yang sebenarnya. Teknologi digital yang berkembang pesat belakangan ini memungkinkan penggunaannya dapat menggunakan media ini di mana saja dan kapan saja. Dengan kata lain, media telah menjadi sesuatu yang bersifat *portable*. Selain itu, teknologi digital, telah memungkinkan media video menjadi bagian integral dari penggunaan media komputer.

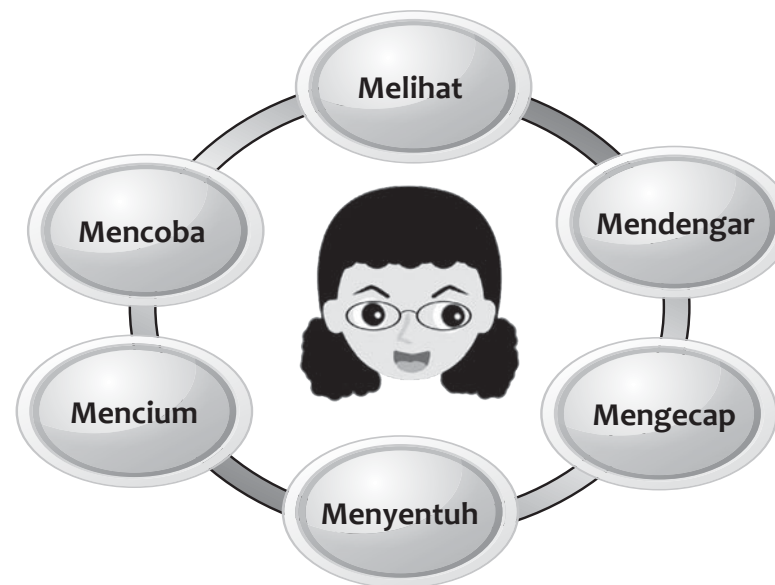
Multimedia mempunyai makna adanya integrasi tayangan informasi melalui beragam unsur seperti teks, audio, gambar, video, dan animasi menjadi suatu sebuah tayangan utuh. Penayangan unsur-unsur tersebut di atas dikendalikan melalui perangkat komputer. Penayangan yang dilakukan melalui kendali komputer, telah membuat program multimedia kerap digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif.

Jaringan komputer atau *internet* yang berkembang secara luas telah membuat kita terhubung dengan jaringan komputer yang berada di belahan dunia lain. Berkembangnya teknologi jaringan komputer telah memungkinkan media ini dapat digunakan untuk keperluan komunikasi informasi. Internet tidak hanya memberi kesempatan bagi penggunaannya untuk mengirim pesan, tetapi juga untuk memperoleh beragam informasi dan

pengetahuan dari jaringan informasi atau *website* di seluruh dunia secara maya atau *virtual*.

Model merupakan media yang menyerupai benda sesungguhnya. Media pembelajaran berupa model biasanya dipelajari dengan cara mengamati (observasi) terhadap informasi dan pengetahuan yang terkandung di dalamnya. Model sebagai media pembelajaran dapat dihadirkan apabila benda asli yang akan digunakan sebagai sarana pembelajaran sulit diperoleh. Model dapat digunakan sebagai media pengganti benda asli atau realia yang akan menimbulkan risiko jika diamati secara langsung.

CARA BELAJAR INDIVIDU



Gambar 6.2 Cara belajar individu.

Benda asli atau realia dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa. Dryden dan Voss (2003) mengungkapkan bahwa individu belajar melalui apa yang dilihat, didengar, diucapkan, disentuh, dicium, dan dilakukan.

Realia merupakan benda asli yang digunakan sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk melihat, mendengar, mengecap, menyentuh, mencium, dan memainkan benda atau objek tersebut.

■ Kombinasi metode dan media pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang dapat menjembatani interaksi antara siswa dengan guru atau instruktur. Interaksi ini akan memberikan dampak optimal terhadap proses dan hasil belajar. Apabila dikombinasikan dengan penggunaan metode yang tepat, media pembelajaran akan memberi hasil optimal dalam memfasilitasi berlangsungnya proses belajar siswa. Kombinasi pemanfaatan metode dan media dalam menciptakan aktivitas pembelajaran sukses dapat dicermati dalam uraian berikut.

Metode pembelajaran kolaboratif menekankan pada kerja sama antarsiswa untuk mencapai tujuan bersama. Metode ini perlu didesain agar semua siswa yang terlibat di dalamnya dapat memberikan kontribusi optimal yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama. Dalam menggunakan metode kolaboratif, guru dan instruktur perlu menentukan permasalahan yang perlu dicermati dan dicari solusinya oleh siswa secara bersama-sama.

Media pameran atau *display* media seperti poster, kliping berita, dan video klip dapat digunakan untuk membantu siswa dalam melakukan identifikasi masalah-masalah yang perlu dicari solusinya. Guru atau instruktur dalam hal ini dapat berperan sebagai fasilitator yang bertugas membantu efektivitas pelaksanaan pembelajaran dengan metode kolaboratif.

Metode penemuan diarahkan pada upaya untuk melatih siswa dalam menemukan sesuatu yang bersifat orisinal atau asli untuk menambah dan memperluas khazanah ilmu pengetahuan.

Pada dasarnya metode penemuan dilakukan agar siswa dapat memanfaatkan metode ilmiah untuk mempelajari konsep-konsep yang terdapat dalam ilmu pengetahuan. Media ini dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran kolaboratif untuk memfasilitasi proses belajar siswa.

Guru dan instruktur dapat menggunakan pendekatan metode ilmiah baik induktif maupun deduktif untuk menerapkan metode penemuan dalam pembelajaran. Dalam menerapkan pendekatan ini, guru atau instruktur perlu menyesuaikan dengan tingkat kesulitan tugas dan usia siswa.

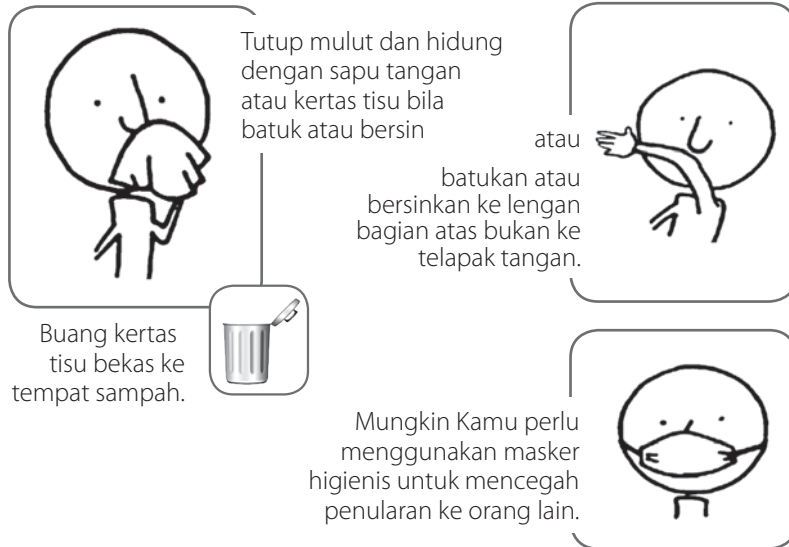
Diskusi merupakan metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam menumbuhkan keberanian siswa agar dapat mengemukakan pendapat atau opini. Metode diskusi juga digunakan sebagai ajang dalam melatih siswa menerapkan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi suatu isu atau permasalahan. Diskusi merupakan metode yang tepat, yang dapat digunakan untuk menumbuhkan sikap toleran siswa dalam menghadapi perbedaan pendapat.

Media video dan poster dapat digunakan untuk menayangkan isu dan permasalahan yang dapat memancing atau *trigger* berlangsungnya diskusi di antara siswa. Metode diskusi dapat dimanfaatkan untuk melatih siswa agar mampu memberikan opini secara kritis terhadap isu atau permasalahan yang sedang dihadapi (lihat Gambar 6.3).

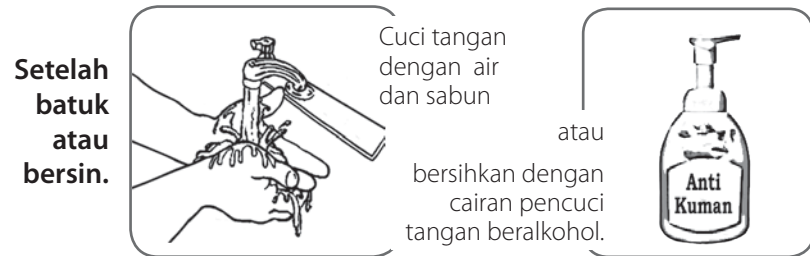
Metode pemecahan masalah merupakan metode yang perlu digunakan untuk membelajarkan siswa agar memiliki kompetensi dalam menghasilkan solusi orisinal yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah. Dalam menggunakan metode ini, guru atau instruktur perlu menuntun siswa untuk melakukan proses sistematis, mulai dari mengenal masalah, mengidentifikasi alternatif solusi, memilih solusi, mengimplementasikan solusi terhadap pemecahan masalah, dan melakukan evaluasi terhadap efektivitas dan efisiensi solusi tersebut. Langkah-langkah dalam

Hentikan penyebaran virus/bakteri yang dapat membuat kita dan orang lain sakit

Tutupi Batukmu



Cuci Tanganmu

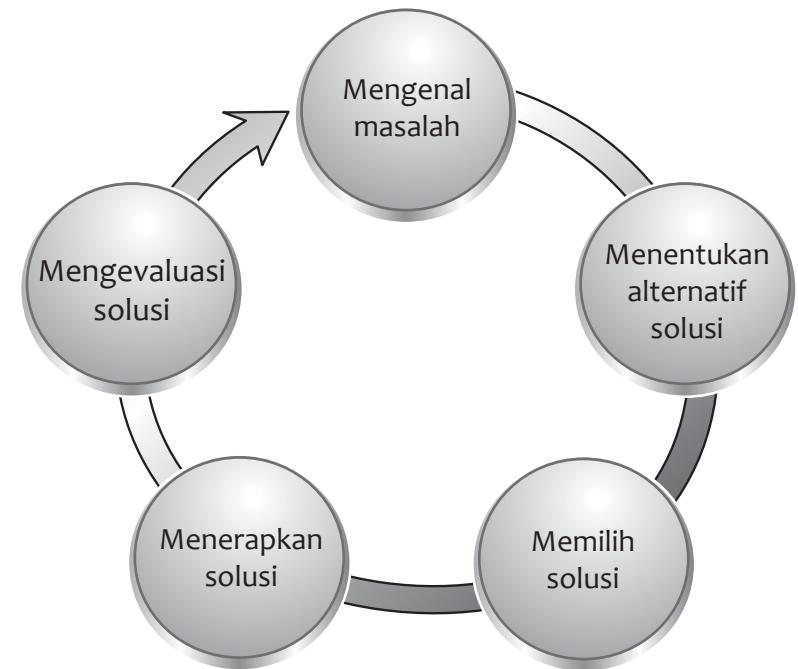


diadopsi dari poster CDC (Center for Disease Control)

Gambar 6.3 Poster media pemicu diskusi.

metode pemecahan masalah dapat digambarkan dalam diagram pada Gambar 6.4.

LANGKAH-LANGKAH METODE PEMECAHAN MASALAH



Gambar 6.4 Langkah-langkah dalam metode pemecahan masalah.

Sama halnya dengan diskusi, media video dan poster dapat digunakan untuk memperlihatkan masalah atau kasus yang perlu dicari solusinya oleh siswa. Kedua media di atas—video dan poster—dapat digunakan untuk menayangkan masalah atau isu yang perlu dicari solusinya oleh siswa.

Permainan dapat dipandang sebagai metode yang dapat memberikan kegembiraan dan keasyikan bagi siswa dalam menempuh proses belajar. Dalam menggunakan metode ini, guru atau instruktur perlu menerapkan konsep belajar sambil bermain. Metode ini mengharuskan siswa untuk melakukan aktivitas yang

menantang yaitu mencapai suatu target atau sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam metode pembelajaran ini, ada pihak yang menang dan adapula pihak yang kalah. Pihak yang menang akan memperoleh “reward” atau “bonus” sesuai dengan ketentuan atau aturan permainan yang disepakati.

Semua jenis media dapat digunakan oleh guru atau instruktur untuk menerapkan metode pembelajaran ini. Penggunaan media cetak, audio, video, dan perangkat komputer dalam metode permainan perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai oleh siswa.

Latihan berulang merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada peningkatan kemampuan atau kompetensi siswa melalui latihan-latihan yang berulang dalam melakukan proses pembelajaran. Dengan melakukan latihan yang berulang-ulang, siswa akan memiliki tingkat kecakapan tertentu dari aspek keterampilan yang dipelajari. Dengan kata lain, penggunaan metode latihan berulang merupakan upaya guru atau instruktur untuk memfasilitasi siswa dalam menguasai kemampuan dan keterampilan spesifik sampai pada tingkat atau “degree” yang dapat diterima.

Ragam media yang digunakan dapat dipilih berdasarkan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media audio, video, dan multimedia dapat digunakan untuk mendukung guru dan instruktur dalam menggunakan metode latihan berulang. Guru dan instruktur juga perlu menetapkan standar yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat pencapaian hasil belajar siswa melalui pemanfaatan metode latihan berulang.

Tutorial dapat dipandang sebagai sebuah metode yang menekankan adanya interaksi pembelajaran yang intensif antara guru atau instruktur dengan siswa. Metode ini mengharuskan siswa untuk siap mempelajari materi terlebih dahulu sebelum mengikuti aktivitas pembelajaran. Guru atau tutor berperan sebagai fasilitator yang dapat membantu siswa jika mengalami

kesulitan dalam memahami pengetahuan dan keterampilan yang sedang dipelajari.

Beragam jenis media dapat dipilih untuk digunakan dalam membantu siswa untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diperlukan. Media cetak, audio, video, dan perangkat komputer dapat digunakan untuk mengaktifkan proses belajar siswa dalam menggunakan metode pembelajaran tutorial.

Metode demonstrasi digunakan untuk membelajarkan siswa tentang bagaimana cara melakukan sesuatu pekerjaan atau tugas. Untuk mengajarkan suatu tugas atau pekerjaan, guru atau instruktur perlu memperlihatkan bagaimana suatu tugas atau pekerjaan dilakukan secara sistematis untuk mencapai hasil yang diinginkan. Selain digunakan untuk mengajarkan cara melakukan suatu jenis pekerjaan, metode demonstrasi juga dapat digunakan untuk menunjukkan komponen-komponen yang terdapat dalam suatu entitas atau sistem.

Pemanfaatan metode demonstrasi dapat digunakan bersama dengan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Ragam media pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan metode demonstrasi misalnya video, jaringan komputer, poster, dan produk fotografi. Media tersebut dapat digunakan untuk memperjelas konsep-konsep abstrak yang disampaikan secara verbal.

Metode bermain peran digunakan untuk membuat siswa mampu menghayati atau mengapresiasi sebuah peran yang dilakukan pada saat seseorang melakukan suatu tugas dan pekerjaan. Beragam media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk melatih siswa dalam melakukan tugas bermain peran. Video, poster, model, dan simulator dapat memberikan kontribusi positif apabila dirancang dengan baik untuk menunjang pemanfaatan metode bermain peran.

Metode ceramah atau presentasi dapat digunakan untuk menjelaskan konsep berupa objek, fakta, prosedur, dan prinsip.

Metode ceramah cenderung digunakan dalam bentuk komunikasi satu arah (*one way communication*). Dalam menggunakan metode pembelajaran ini, guru atau instruktur perlu memiliki kemampuan dalam menjelaskan konsep secara verbal.

Agar dapat menerapkan metode ceramah, guru atau instruktur perlu menggunakan satu atau beberapa jenis media yang relevan. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung penjelasan tentang konsep, prinsip, prosedur, dan hukum yang merupakan substansi dari materi pelajaran. Media gambar berupa poster, foto, dan video dapat digunakan secara efektif dan efisien untuk membantu instruktur dalam meningkatkan pemahaman konsep dalam diri siswa.

Tingkat kesulitan tugas yang diberikan perlu disesuaikan dengan usia dan tingkat kematangan siswa dalam melakukan proses belajar. Beragam media pembelajaran dapat digunakan untuk menunjang penggunaan metode presentasi. Ragam media mulai dari media cetak sampai media berbasis komputer dapat digunakan untuk membantu siswa dalam melakukan proses induksi dan deduksi dari ilmu pengetahuan yang dipelajari.

Pemilihan metode dan media pembelajaran yang akan digunakan perlu senantiasa diselaraskan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditentukan. Tidak ada satu jenis metode dan media yang paling efektif untuk digunakan dalam mencapai semua jenis tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, tujuan atau kompetensi senantiasa dijadikan sebagai acuan atau patokan untuk memilih kombinasi metode dan media pembelajaran yang akan digunakan.

Konklusi

Memanfaatkan bahan dan media pembelajaran perlu dilakukan secara optimal, agar guru dan instruktur dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi. Guru dan instruktur diharapkan mampu secara kreatif menciptakan

kombinasi pemanfaatan metode dan materi pembelajaran yang dapat berfungsi dalam mencapai pembelajaran sukses.

Pembelajaran sukses adalah program pembelajaran yang memiliki karakteristik, yaitu: mampu meningkatkan hasil belajar siswa; mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih lanjut; mampu meningkatkan daya ingat atau retensi siswa terhadap isi/materi pelajaran; dan mampu membuat siswa menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.

Kombinasi pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat akan membantu siswa untuk mencapai kompetensi yang diperlukan. Guru, dalam hal ini, perlu memiliki pemahaman yang baik tentang materi atau substansi pelajaran, metode, dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menempuh program pembelajaran dengan sukses. ©

Bab 7

Melibatkan Siswa dalam **Aktivitas Pembelajaran**



“ Keterlibatan siswa dalam menempuh program pembelajaran merupakan hal yang penting dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Siswa yang terlibat aktif dalam menempuh program pembelajaran diyakini akan dapat mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan. Bab ini akan membahas tentang upaya-upaya yang dapat digunakan oleh guru atau instruktur untuk melibatkan siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran. ”

■ Langkah-langkah untuk melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran

Cruickshank (2006) mengemukakan beberapa langkah yang diperlukan oleh guru dan instruktur agar dapat melibatkan siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran, yaitu:

- Menyiapkan siswa untuk mengikuti program pembelajaran;
- Menyajikan informasi dan pengetahuan secara jelas dan logis;
- Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah dimiliki sebelumnya;
- Menyampaikan informasi pengetahuan dan keterampilan secara bervariasi;
- Memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari;
- Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendalami pengetahuan dan keterampilan;
- Membantu siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan.

Agar dapat melibatkan siswa, guru perlu menyiapkan mental siswa sebelum aktivitas pembelajaran dimulai. Pertanyaan-pertanyaan ringan yang terkait dengan materi pelajaran akan dapat membuat siswa siap untuk mengikuti aktivitas pembelajaran. Guru dan instruktur perlu memberi informasi tentang tujuan dan kompetensi yang akan dimiliki oleh siswa setelah mengikuti aktivitas pembelajaran. Selain itu, guru dan instruktur perlu memastikan bahwa aktivitas pembelajaran berlangsung dalam suasana yang kondusif bagi siswa untuk melakukan proses belajar. Dengan kata lain, belajar harus berlangsung dalam suasana menyenangkan atau “*fun*”.

Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran bermakna adalah melakukan penyajian pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan secara logis

dan sistematis. Guru perlu menyajikan isi materi pelajaran yang terdiri dari konsep, prinsip, aturan dan hukum, serta keterampilan secara berurutan. Isi ilmu pengetahuan dan keterampilan perlu diajarkan setahap demi setahap agar dapat memberi kesempatan kepada siswa dalam membangun atau mengonstruksi ilmu pengetahuan secara utuh.

Mengaitkan informasi atau pengetahuan yang diajarkan dengan pengetahuan yang akan dipelajari merupakan suatu langkah yang penting. Hal ini sesuai dengan hakikat ilmu pengetahuan dan keterampilan yang perlu dipelajari secara bertahap atau sistematis. Upaya untuk mengaitkan keterampilan baru dengan keterampilan yang telah dipelajari perlu dilakukan untuk menjamin bahwa siswa dapat mengonstruksi pengetahuan yang dipelajari secara utuh. Dalam teori belajar konstruktivistik hal ini dikenal dengan istilah *scaffolding*.

Penyajian informasi dan pengetahuan oleh guru atau instruktur perlu dilakukan secara bervariasi. Hal ini dilakukan untuk menghindari terjadinya kebosanan yang akan dialami oleh siswa dalam menempuh proses belajar. Guru perlu memiliki kreativitas dalam memanfaatkan kombinasi antara metode, media, dan strategi pembelajaran untuk membuat program pembelajaran tetap menarik untuk diikuti oleh siswa.

Contoh penyampaian pengetahuan yang variatif yaitu penggunaan metode pembelajaran simulasi. Metode ini menghendaki siswa untuk melakukan sebuah proses atau prosedur dapat digunakan agar siswa memiliki pengetahuan dan juga dapat menghayati keterampilan yang dipelajari.

Media video dan metode diskusi juga dapat dikombinasikan untuk membuat siswa terlibat secara aktif dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang sedang dipelajari. Media video dapat digunakan untuk memicu terjadinya dialog tentang sebuah isu atau topik yang akhirnya akan mendorong terjadinya diskusi antarsiswa.

Guru dan instruktur perlu memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba dan bertanya tentang pengetahuan dan keterampilan yang sedang dipelajari. Metode latihan berulang atau *drill and practice* dapat digunakan untuk melatih dan mengasah pengetahuan dan keterampilan siswa. Metode latihan berulang dapat dikombinasikan dengan penggunaan program multimedia untuk melatih pengetahuan dan juga kecakapan motorik siswa. Kreativitas guru dalam memilih metode, media, dan strategi pembelajaran sangat diperlukan untuk dapat memfasilitasi siswa dalam mencapai kompetensi yang ditetapkan.

Kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari sangat diperlukan agar siswa dapat memaknai pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. Siswa yang memahami bahwa pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari dapat digunakan dalam kehidupan nyata biasanya akan termotivasi untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan tersebut. Oleh karena itu, guru atau instruktur perlu mengaitkan antara teori dan praktik dari materi atau isi pelajaran yang diajarkan. Hal ini dilakukan untuk menjamin bahwa siswa tidak akan kehilangan makna dari pengetahuan dan keterampilan yang sedang dipelajari.

Sebagai seorang instruktur atau guru, kita kerap menjumpai siswa yang menemukan kesulitan untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. Guru atau instruktur dalam hal ini dapat memberikan bantuan yang diperlukan oleh siswa manakala menjumpai kesulitan dalam belajar. Guru atau instruktur dapat menjadi fasilitator yang mampu memberi bantuan kepada siswa pada saat diperlukan.

Belajar pada dasarnya merupakan proses analisis dan juga sintesis. Siswa membangun kompetensi secara sistematis terhadap konsep, prinsip, aturan, dan hukum yang dipelajari. Dalam mempelajari konsep, prinsip, aturan, dan hukum yang terdapat dalam ilmu pengetahuan, guru atau instruktur perlu

menekankan agar siswa mampu menerapkan proses berpikir kritis atau *critical thinking*.

Berpikir kritis dapat dimaknai sebagai proses belajar yang dilakukan secara mendalam untuk memperoleh makna dari ilmu pengetahuan yang sedang dipelajari. Hal ini pada akhirnya akan dapat membantu siswa dalam melakukan sintesis terhadap pengetahuan yang dipelajari.

Guru atau instruktur perlu membantu siswa untuk dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari ke dalam situasi nyata. Aplikasi merupakan kemampuan atau kompetensi yang dapat dicapai setelah siswa menguasai ilmu pengetahuan, konsep, aturan, prinsip, dan hukum yang dipelajari secara mendalam.

Aplikasi dapat dimaknai sebagai implementasi dari pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari ke dalam sebuah situasi dan kondisi yang spesifik. Contoh dari aplikasi yaitu menerapkan ilmu pengetahuan yang dipelajari dalam mengoperasikan sebuah mesin untuk menghasilkan sebuah produk dengan spesifikasi tertentu.

■ Peristiwa pembelajaran

Agar dapat melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran diperlukan adanya sebuah strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran dalam konteks ini dapat dimaknai sebagai langkah-langkah yang dipilih oleh guru atau instruktur untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi.

Aplikasi strategi pembelajaran pada dasarnya dapat dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, pada saat penyajian materi pelajaran, dan pada saat penilaian, serta aktivitas pembelajaran lanjutan.

STRATEGI PEMBELAJARAN

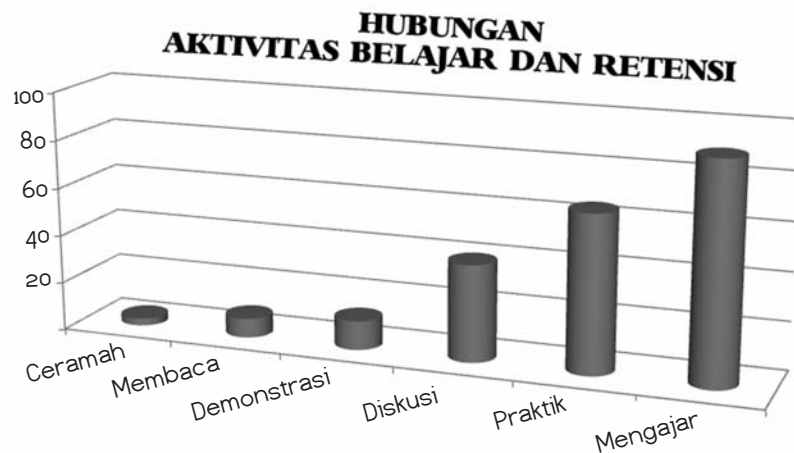


Gambar 7.1 Urutan dalam strategi pembelajaran.

Gagne dan Briggs dalam Ritchey (2005:9) mengemukakan sembilan langkah peristiwa pembelajaran yang juga merupakan strategi yang dapat digunakan untuk membuat siswa terlibat dalam aktivitas dan proses pembelajaran, yaitu:

1. Menarik perhatian siswa;
2. Memberi informasi kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang perlu dicapai;
3. Menstimulasi daya ingat tentang prasyarat yang diperlukan untuk belajar;
4. Menyajikan bahan pelajaran/presentasi;
5. Memberikan bimbingan dan bantuan belajar;
6. Memotivasi terjadinya kinerja atau prestasi;
7. Menyediakan umpan balik untuk memperbaiki kinerja;
8. Melakukan penilaian terhadap prestasi belajar;
9. Meningkatkan daya ingat siswa dan aplikasi pengetahuan yang telah dipelajari.

Pemanfaatan metode, media, dan strategi pembelajaran juga dapat digunakan sebagai sarana untuk melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam belajar akan meningkatkan daya ingat atau retensi siswa terhadap isi atau materi pelajaran. Hasil kajian tentang pemanfaatan metode dan media dalam aktivitas pembelajaran terhadap retensi siswa setelah menempuh program pembelajaran dapat dilihat dalam ilustrasi berikut ini.



Gambar 7.2 Dampak metode dan aktivitas belajar terhadap retensi.

Berdasarkan ilustrasi di atas dapat disimpulkan bahwa semakin individu terlibat dalam aktivitas pembelajaran, maka semakin lama materi pelajaran dapat diingat oleh siswa. Sebagai contoh aktivitas praktik dan mengajar—yang menuntut intensitas dan keterlibatan mental lebih besar daripada aktivitas ceramah dan membaca—dapat membuat siswa mampu mengingat isi atau materi yang dipelajari lebih lama. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa semakin tinggi intensitas keterlibatan siswa dalam menempuh proses belajar, maka semakin tinggi pula tingkat retensi terhadap materi yang sedang dipelajari.

Hal di atas membawa implikasi bahwa guru atau instruktur perlu memilih metode, media, dan strategi pembelajaran yang

mampu membuat siswa terlibat secara intensif dengan isi atau materi pelajaran. Keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan daya ingat atau retensi semata, tapi juga akan membantu siswa dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran seperti yang diinginkan.

■ Kesimpulan

Banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru atau instruktur untuk dapat melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Upaya untuk melibatkan siswa agar terlibat secara mental dalam melakukan aktivitas belajar dan memahami isi atau materi pelajaran dikenal dengan istilah “strategi pembelajaran”.

Implementasi strategi pembelajaran dapat dilakukan pada awal kegiatan pembelajaran, dalam kegiatan pembelajaran, dan penutup kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran dalam hal ini dapat dipandang sebagai upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan situasi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif di dalamnya.

Gagne mengemukakan sembilan langkah penting yang perlu dilalui oleh guru atau instruktur untuk menciptakan aktivitas pembelajaran sukses yaitu: (1) menarik perhatian siswa; (2) memberi informasi kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang perlu dicapai; (3) menstimulasi daya ingat tentang kemampuan prasyarat yang diperlukan untuk belajar; (4) menyajikan bahan pelajaran/presentasi; (5) memberikan bimbingan dan bantuan belajar; (6) memotivasi terjadinya kinerja atau prestasi belajar; (7) menyediakan umpan balik untuk memperbaiki kinerja; (8) melakukan penilaian terhadap prestasi belajar; dan (9) meningkatkan daya ingat siswa dan aplikasi pengetahuan yang telah dipelajari. ©

Bab 8

Evaluasi dan Revisi



“ Evaluasi adalah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu. Dalam model desain pembelajaran ASSURE, evaluasi merupakan langkah terakhir yang digunakan tidak hanya untuk menilai hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah menempuh program pembelajaran, tapi juga untuk menilai kualitas program pembelajaran. Bab ini akan mengupas tentang evaluasi hasil belajar dan juga evaluasi program pembelajaran. ”

■ Evaluasi

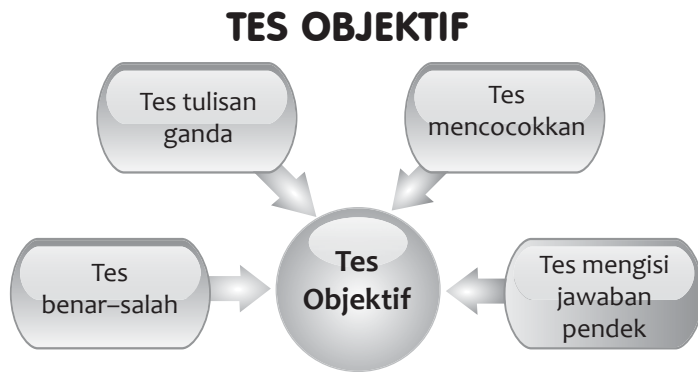
Dalam model desain pembelajaran ASSURE evaluasi dilakukan baik terhadap hasil belajar siswa maupun terhadap program pembelajaran itu sendiri. Evaluasi hasil belajar merupakan penilaian yang difokuskan pada pencapaian kompetensi siswa setelah mengikuti program pembelajaran. Sedangkan evaluasi program lebih ditekankan pada penilaian kualitas program pembelajaran.

Evaluasi hasil belajar dapat dipandang sebagai bentuk evaluasi yang dilakukan untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, evaluasi hasil belajar siswa dilakukan melalui pengujian kompetensi atau kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menempuh aktivitas pembelajaran. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penilaian harus mampu memberi informasi yang akurat tentang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Ada beberapa jenis alat ukur atau instrumen yang dapat digunakan untuk menilai hasil belajar siswa. Instrumen penilaian tersebut dapat dikategorikan sebagai tes tertulis dan tes performa. Tes tertulis pada umumnya digunakan untuk menilai kompetensi siswa yang terkait dengan aspek kognitif. Sedangkan penggunaan tes performa lebih difokuskan pada upaya untuk mengukur kinerja nyata dari aspek keterampilan yang merupakan hasil atau prestasi belajar siswa.

Tes tertulis terdiri dari tes objektif dan tes karangan. Tes objektif adalah tes yang jawabannya telah tersedia dalam lembar jawaban tes. Bentuk tes ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mengisi dan memilih jawaban yang tersedia secara tepat. Sedangkan tes karangan (*essay test*) lebih menekankan pada kemampuan siswa dalam melakukan analisis dan sintesis terhadap suatu fenomena atau isu dalam bentuk tulisan.

Ragam tes tertulis yang digunakan untuk mengukur kompetensi atau hasil belajar siswa terdiri dari: (1) tes benar-salah (*true-false*); (2) tes mencocokkan (*matching*); (3) tes pilihan ganda (*multiple choice*); dan (4) tes mengisi jawaban pendek (*fill in*).



Gambar 8.1 Jenis tes objektif.

✧ Tes benar-salah

Tes benar-salah bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengidentifikasi kebenaran pernyataan yang menggambarkan tentang fakta. Tes objektif dengan format benar-salah pada dasarnya meminta siswa untuk menentukan kebenaran dari sebuah fakta. Contoh tes objektif dengan format benar-salah yaitu.

Butir soal:

1. Jakarta ibu kota Negara Indonesia (B-S)
2. Indonesia merdeka pada tanggal 17 agustus 1945 (B-S)
3. Presiden RI pertama Ir. Soekarno (B-S)
4. Dasar Negara Republik Indonesia adalah Pancasila (B-S)
5. Semboyan Negara Indonesia "Bhinneka Tunggal Ika" (B-S)

✧ Tes mencocokkan

Tes mencocokkan merupakan bentuk tes yang meminta peserta untuk memasangkan jawaban-jawaban yang tepat dari serangkaian pertanyaan seperti pada contoh berikut.

Pilihlah nama ibu kota Negara yang tepat dari Negara berikut.

NEGARA	IBU KOTA
1. Indonesia	A. London
2. Inggris	B. Washington DC
3. Amerika serikat	C. Jakarta
4. Belanda	D. Tokyo
5. Jepang	E. Amsterdam

Tes mencocokkan merupakan variasi dari bentuk tes pilihan ganda. Anda dapat memodifikasi tes mencocokkan menjadi bentuk tes pilihan ganda (*multiple choice*).

✧ Tes pilihan ganda

Tes pilihan ganda merupakan tes yang meminta respons dari peserta tes untuk memilih jawaban yang benar dari sebuah pernyataan atau masalah yang perlu dicari solusinya. Dalam tes pilihan ganda terdapat sebuah pernyataan atau masalah yang disebut "*stem*" dan alternatif pilihan jawaban dengan satu jawaban yang benar. Contoh berikut merupakan beberapa contoh butir tes objektif berupa pilihan ganda.

Pilihlah jawaban yang tepat dari pernyataan di bawah ini.

1. Ibu kota Negara Republik Indonesia adalah
 - A. Makassar
 - B. Bandung
 - C. Yogyakarta
 - D. Jakarta
2. Satwa yang tergolong sebagai mamalia adalah
 - A. burung
 - B. ikan
 - C. kerbau
 - D. serangga

3. Ragam media yang mampu menayangkan gambar bergerak dan unsur suara secara simultan
- poster
 - realia
 - video
 - audio

❖ Tes jawaban pendek

Tes jawaban pendek merupakan bentuk tes objektif yang mengharuskan peserta tes untuk memberi jawaban terhadap sebuah pernyataan. Dalam hal ini peserta tes harus mengisi jawaban pada pernyataan yang belum lengkap yang terdapat dalam sebuah butir tes.

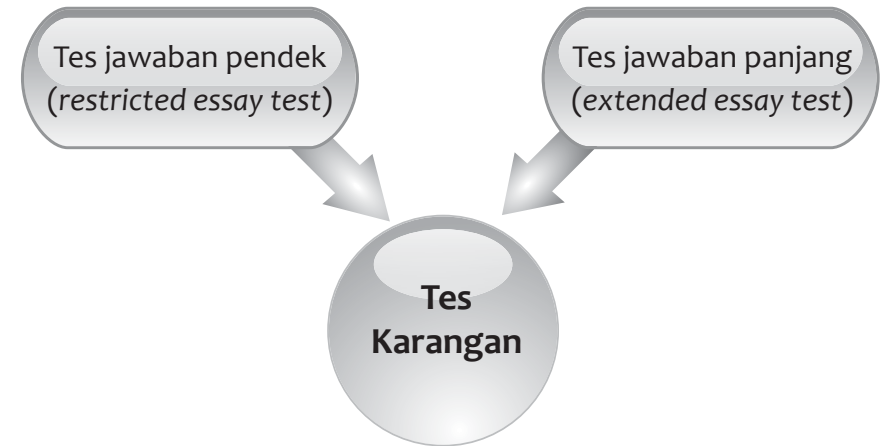
Lengkapilah pernyataan di bawah ini dengan jawaban yang benar.

- ... ibu kota Negara Indonesia.
- Indonesia merdeka pada tanggal
- Presiden RI pertama
- Dasar Negara Republik Indonesia adalah
- Semboyan Negara Indonesia

Jenis tes objektif yang paling banyak digunakan adalah tes pilihan ganda. Semua jenis tes objektif akan memberikan hasil penilaian yang akurat tentang prestasi belajar siswa apabila dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip dan aturan yang berlaku dalam penulisan tes.

Tes karangan dibagi menjadi dua jenis yaitu tes jawaban panjang atau *extended essay test* dan tes jawaban pendek atau *restricted essay test*. Pembagian jenis tes karangan ini didasarkan pada intensitas dan keluasan jawaban siswa yang mencerminkan adanya pemahaman yang dimiliki oleh siswa terhadap masalah atau isu yang dibahas.

TES KARANGAN



Gambar 8.2 Jenis tes karangan.

■ Tes Performa

Tes performa atau *performance test* dapat digunakan untuk mengukur kinerja nyata atau aktual siswa yang tidak memadai jika diukur hanya dengan menggunakan tes objektif. Kecakapan dalam membuat laporan dan menulis sebuah karya ilmiah adalah contoh kecakapan yang sulit jika diukur hanya dengan menggunakan instrumen berupa tes objektif. Instrumen yang sesuai untuk digunakan dalam mengukur kemampuan menerapkan prinsip-prinsip dalam melakukan proses atau menciptakan sebuah karya tulis ilmiah adalah tes performa.

Tes performa dengan kata lain dapat digunakan sebagai alat ukur efektif untuk mengukur kemampuan siswa dalam melakukan beberapa aspek keterampilan yang merupakan hasil dari sebuah proses belajar. Kompetensi yang dapat diukur dengan menggunakan tes performa meliputi: (1) prosedur; (2) menciptakan suatu produk; dan (3) kombinasi di antara keduanya.

Gronlund (1993) mengemukakan beberapa keunggulan dan keterbatasan tes performa yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Keunggulan tes performa sebagai sebuah instrumen penilaian antara lain:

- Dapat mengukur aspek kemampuan yang tidak dapat diukur melalui tes objektif dan tes karangan, misalnya kemampuan berpidato dan kemampuan menulis;
- Bersifat lebih alami, langsung, dan lengkap dalam mengukur kemampuan siswa;
- Berguna untuk mengukur siswa yang memiliki keterbatasan dalam menulis dan membaca;
- Dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dalam situasi nyata atau *real life*.

Selain memiliki keunggulan, tes performa juga memiliki sejumlah keterbatasan sebagai alat ukur, yaitu:

- Memerlukan waktu dan usaha yang relatif besar untuk menerapkannya;
- Lebih bersifat subjektif dengan tingkat realibilitas yang relatif rendah;
- Kegiatan evaluasi lebih banyak bersifat individual daripada kelompok.

Tes performa merupakan cara yang sistematis yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap hasil belajar yang tidak dapat diukur hanya melalui tes objektif dan tes karangan. Walaupun tes objektif dan tes karangan dapat digunakan untuk mengetahui hasil belajar, namun tes performa sangat bermanfaat untuk digunakan dalam mengetahui tingkat pencapaian pengetahuan dan keterampilan siswa yang bersifat aktual.

Tes performa juga dapat memberikan kontribusi untuk mengetahui secara langsung kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam situasi yang sesungguhnya. Jika tujuan pembelajaran—*instructional goal*—mengharuskan siswa memiliki kemampuan dalam menulis sebuah karangan (*essay*), maka tes yang digunakan

untuk mengetahui hasil belajar adalah tes yang berisi tugas agar siswa dapat menulis sebuah tulisan berbentuk karangan.

Ada beberapa aspek hasil belajar yang dapat diukur dengan efektif melalui penggunaan tes performa, yaitu:

- (1) Kemampuan dalam melakukan identifikasi, misalnya menentukan bagian-bagian dari suatu sistem sebagai suatu keseluruhan;
- (2) Kemampuan dalam membangun atau mengonstruksi keterampilan dan pengetahuan seperti menyusun komponen-komponen menjadi satu kesatuan yang utuh;
- (3) Kemampuan dalam melakukan atau mendemonstrasikan suatu proses atau prosedur seperti mengoperasikan peralatan atau menerapkan proses atau prosedur produksi sesuai dengan standar.

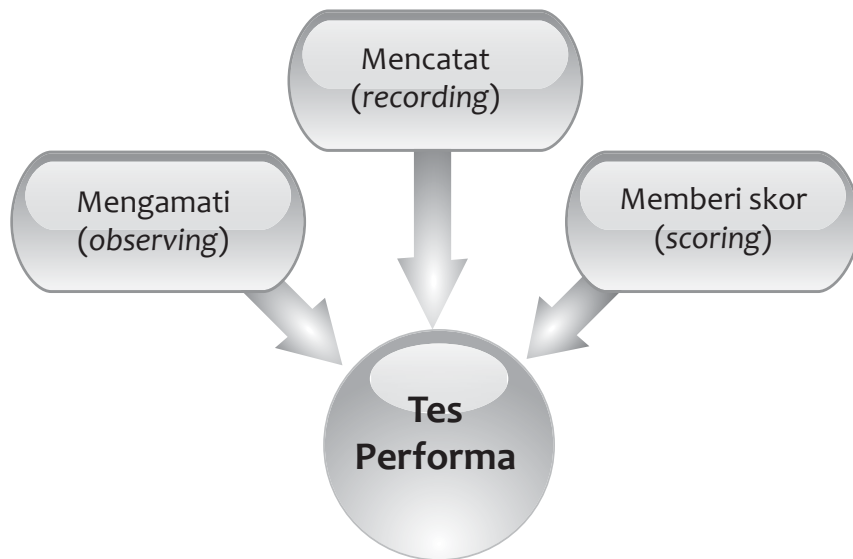
Metode penilaian hasil belajar yang dilakukan dengan menggunakan tes performa berbeda dengan metode penilaian yang diterapkan dengan menggunakan tes objektif. Metode yang digunakan dalam menilai hasil belajar dengan menggunakan tes performa mencakup beberapa aktivitas, yaitu: mengamati (*observing*), mencatat (*recording*), dan memberi skor (*scoring*). Keterkaitan komponen-komponen dalam tes performa dapat digambarkan dalam diagram pada Gambar 8.3 di halaman 138.

■ Jenis tes performa

Ada beberapa jenis tes performa yang dapat digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar berupa keterampilan nyata yang dimiliki oleh siswa, yaitu sebagai berikut.

- Observasi sistematis.
- Pencatatan anekdot.
- Daftar cek atau *checklists*.
- Skala penilaian atau *rating scale*.
- Penilaian portofolio atau *portfolio assessment*.
- Rubrik.

Metode Penilaian dalam Tes Performa



Gambar 8.3 Komponen-komponen utama dalam tes performa.

Observasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menilai hasil belajar siswa berupa keterampilan atau performa nyata. Seringkali observasi tidak dilakukan secara sistematis dan hasilnya tidak dicatat dengan memadai. Untuk menghasilkan data dan informasi yang bersifat komprehensif, observasi perlu dilakukan secara sistematis dengan mencatat semua aspek yang perlu diketahui.

Catatan anekdot atau *anecdotal record* merupakan deskripsi atau uraian singkat tentang hal-hal yang bermakna atau signifikan dari sesuatu fenomena yang diamati yang meliputi perilaku, tempat atau *setting*, dan penafsiran terhadap peristiwa yang terjadi. Agar memperoleh hasil yang optimal, yaitu data dan informasi yang akurat, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam membuat catatan anekdot, yaitu:

- (1) Pencatatan hanya dilakukan pada hal-hal yang bersifat penting atau bermakna;

- (2) Pencatatan hal-hal penting perlu dilakukan secara langsung dan segera;
- (3) Pencatatan perlu menggambarkan informasi yang dapat dimengerti;
- (4) Pencatatan proses dan perilaku yang diamati melalui penafsiran pengamat perlu dibuat secara terpisah.

Catatan anekdot yang baik harus memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut: singkat; objektif; dan memuat catatan yang bermakna tentang hal-hal atau fenomena yang diamati.

Daftar cek atau *checklists* pada dasarnya berisi daftar mengenai aspek-aspek yang dapat diukur dari prosedur atau perilaku yang diamati dengan menggunakan kriteria **ya** dan **tidak**. Menurut Cruickshank (2006), daftar cek merupakan instrumen tertulis yang berisi daftar elemen-elemen spesifik yang dapat menggambarkan suatu kinerja atau performa.

Keuntungan yang dapat diberikan dari penggunaan daftar cek sebagai alat untuk mengukur performa adalah dapat memfokuskan perhatian guru sebagai pengamat atau *observer* pada aspek-aspek yang sangat penting dari sebuah performa. Walaupun tugas yang dinilai sangat kompleks, daftar cek juga dapat membantu siswa untuk melihat hal-hal yang perlu dilakukan dalam menyelesaikan tugas tersebut. Sebagai sebuah instrumen daftar cek juga dapat memberikan umpan balik tentang komponen-komponen tugas siswa yang perlu diperbaiki.

Daftar cek biasanya digunakan untuk mengevaluasi langkah-langkah atau prosedur yang dilakukan secara sistematis. Pengamat perlu memberi tanda cek pada kolom **“ya”** atau **“tidak”** terhadap keberadaan dan ketidakhadiran aspek-aspek perilaku yang dinilai. Daftar cek dapat juga digunakan untuk menilai kualitas sebuah produk.

Daftar cek biasanya berisi daftar dimensi atau karakteristik yang baik dari produk yang dinilai seperti: ukuran, warna,

dan bentuk. Daftar cek pada dasarnya mengarahkan perhatian pengamat pada faktor-faktor yang perlu diobservasi.

Skala penilaian atau *rating scale* pada dasarnya hampir sama dengan daftar cek. Keduanya digunakan untuk menentukan kualitas pelaksanaan dari sebuah proses dan produk. Hal yang membedakan di antara keduanya terletak pada kesempatan yang dimiliki oleh pengamat dalam menentukan kualitas dari aspek-aspek yang dinilai.

Skala penilaian dilengkapi dengan skala yang digunakan untuk menggambarkan tentang bagaimana kualitas unsur atau aspek yang dinilai dilakukan oleh subjek yang diamati misalnya *sangat baik, baik, sedang, kurang baik, dan buruk*. Skala penilaian juga dapat menggambarkan tingkat frekuensi sebuah aspek perilaku dilakukan oleh subjek yang sedang diamati misalnya: *sangat sering, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah*. Sama halnya seperti daftar cek, penggunaan skala penilaian sebagai sebuah instrumen penilaian dalam tes performa dapat memfokuskan perhatian pengamat (*observer*) terhadap aspek-aspek yang sedang dinilai.

Penilaian portofolio sangat diperlukan untuk menilai contoh kinerja atau performa siswa yang mencerminkan kualitas pencapaian tujuan pembelajaran. Portofolio dapat diartikan sebagai hasil karya atau tugas-tugas siswa yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Contoh bentuk portofolio adalah sebuah karya tulis yang menggambarkan tentang kemampuan siswa dalam mengungkapkan gagasan berbentuk tulisan. Contoh lain yaitu pekerjaan menggambar atau fotografi yang dapat memperlihatkan kemampuan siswa dalam menggunakan unsur-unsur artistik dan estetika dalam berkreasi.

Portofolio, yang juga merupakan hasil karya siswa, mampu membuat penilai (*assessor*) membuat keputusan tentang kualitas kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa dalam menerapkan konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari ke dalam sebuah karya.

Cara melakukan penilaian terhadap sebuah portofolio, bergantung kepada deskripsi tujuan dan hasil belajar yang perlu dicapai oleh siswa.

Selain digunakan sebagai metode dalam memberikan nilai, penilaian portofolio juga digunakan untuk mengetahui kemajuan belajar atau *learning progress* yang telah dicapai oleh siswa dalam menempuh proses belajar. Di samping itu, penilaian portofolio juga digunakan untuk mengetahui aspek-aspek hasil karya siswa yang masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan.

Ada dua cara yang dapat dilakukan untuk menilai portofolio, yaitu pendekatan holistik dan pendekatan analitik. Pendekatan holistik pada umumnya digunakan dalam melakukan penilaian terhadap portofolio. Pendekatan ini dilakukan dengan memberikan penilaian berdasarkan kesan umum atau *general impression* penilai terhadap sebuah hasil karya. Selain pendekatan holistik, penilaian portofolio juga memerlukan adanya penilaian analitik atau *analytic scoring* yaitu pendekatan yang dilakukan dengan melihat aspek-aspek spesifik dari sebuah karya.

Contoh penggunaan penilaian analitik terhadap sebuah karya tulis ilmiah misalnya, seorang penilai perlu melakukan analisis terhadap produk atau karya tulis tersebut yang mencakup sistematika tulisan, penggunaan perbendaharaan kata, dan gaya tulisan. Dalam hal ini, daftar cek dan skala penilaian dapat digunakan untuk memusatkan perhatian penilai pada aspek-aspek yang perlu dinilai dari sebuah karya atau portofolio.

Pendekatan holistik dan penilaian analisis sangat diperlukan untuk menilai kualitas dari sebuah portofolio. Sebuah portofolio mencerminkan kompetensi yang dimiliki oleh seseorang dalam memproduksi sebuah karya. Pendekatan analisis dilakukan dengan cara menilai kualitas produk berdasarkan aspek-aspek yang perlu dinilai dari produk atau karya yang dihasilkan.

Penilaian analisis sangat berguna untuk memperoleh informasi tentang unsur-unsur spesifik dari sebuah karya yang

memerlukan adanya perbaikan atau peningkatan. Sedangkan pendekatan holistik dilakukan dengan cara menilai kualitas produk secara umum berdasarkan kesan umum yang diperoleh penilai. Dalam melakukan penilaian terhadap sebuah portofolio, pendekatan holistik dilakukan terlebih dahulu yang kemudian diikuti dengan penilaian yang berbasis analisis.

Woolfolk (2005) mengemukakan beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam melakukan penilaian terhadap kualitas sebuah portofolio, yaitu:

- (1) Siswa perlu dilibatkan dalam menentukan kriteria yang digunakan untuk menilai sebuah portofolio;
- (2) Sebuah portofolio perlu berisi informasi yang mencerminkan kemampuan siswa untuk melakukan refleksi dan kritik terhadap diri sendiri;
- (3) Sebuah portofolio harus mencerminkan kegiatan yang ditempuh oleh siswa dalam proses belajar;
- (4) Portofolio dapat menunjukkan fungsi yang berbeda seiring dengan berjalannya waktu;
- (5) Portofolio harus memperlihatkan adanya pertumbuhan dan pengembangan kemampuan dan ketrampilan atau *growth*;
- (6) Siswa perlu mengetahui cara menciptakan dan menggunakan portofolio.

Rubrik merupakan salah satu format penilaian dengan menggunakan matriks atau tabel yang rinci tentang aspek-aspek yang dinilai. Penilaian rubrik menurut Woolfolk (2005) berisi aturan-aturan yang dapat digunakan untuk menilai kinerja atau performa siswa.

Konsep penilaian rubrik merupakan gabungan antara skala penilaian dengan daftar cek. Dalam format penilaian rubrik setiap kolom mewakili aspek-aspek yang dinilai atau performa yang dievaluasi. Setiap baris menggambarkan karakteristik dari setiap elemen atau aspek yang dinilai disertai dengan skala nilai tentang penguasaan kompetensi atau performa.

Penggunaan rubrik untuk menilai performa dapat membantu penilai dalam menentukan kualitas pekerjaan atau performa yang dicapai oleh siswa. Hal lain yang sangat penting diperhatikan dalam penggunaan rubrik sebagai instrumen penilaian adalah siswa dapat menilai hasil kerjanya sendiri atau rekannya dengan berpedoman pada rubrik yang ada. Penilaian berbasis rubrik dapat digunakan sebagai sarana umpan balik bagi siswa untuk meningkatkan sebuah performa.

Rubrik dapat memfokuskan perhatian guru maupun siswa pada aspek-aspek yang sedang dinilai. Menurut Linn dan Burton dalam Cruickshank (2006), skala penilaian, daftar cek, dan rubrik merupakan sarana efektif yang dapat digunakan untuk memperbaiki tingkat akurasi dalam menilai kualitas performa, produk, dan hasil karya siswa.

Penilaian performa adalah teknik penilaian yang dilakukan untuk menilai kemampuan siswa secara nyata yang merupakan hasil dari proses belajar. Penilaian performa mengukur aspek kognitif, afektif, dan juga psikomotor secara nyata.

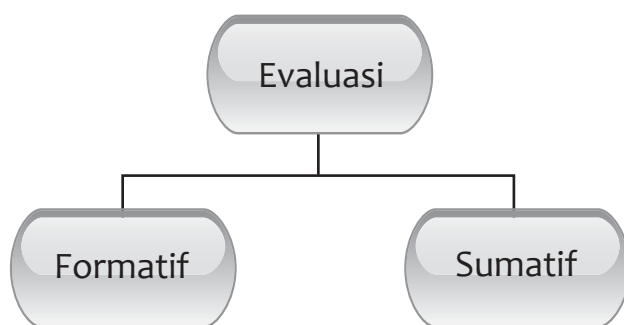


Gambar 8.4 Ragam tes performa.

■ Evaluasi program

Evaluasi dimaknai sebagai proses pengumpulan dan analisis data yang hasilnya dapat digunakan untuk membuat sebuah keputusan (Grondlund, 1993). Evaluasi program pada dasarnya dilakukan untuk menilai kualitas sebuah program pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi program dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu evaluasi sumatif dan evaluasi formatif.

JENIS EVALUASI



Gambar 8.5 Jenis evaluasi.

Evaluasi sumatif bertujuan untuk menilai efektivitas, efisiensi dan daya tarik program setelah program tersebut diimplementasikan dalam situasi atau *setting* yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, pembuat keputusan dapat memutuskan apakah program yang telah dievaluasi dapat dilanjutkan atau diberhentikan penggunaannya. Berbeda dengan evaluasi sumatif, jenis evaluasi formatif pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan program pembelajaran agar dapat digunakan secara efektif dan efisien untuk menunjang atau memfasilitasi berlangsungnya proses pembelajaran.

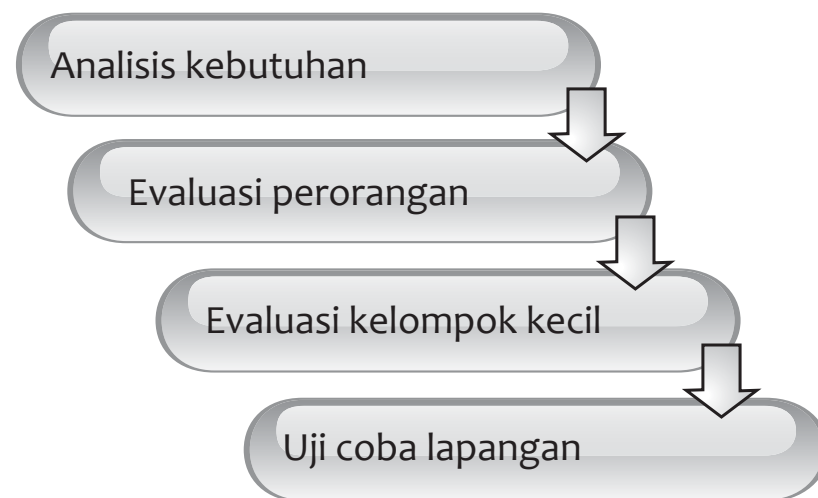
Pelaksanaan **evaluasi formatif** dilakukan secara sistematis atau bertahap yang dimulai dari langkah awal yaitu analisis kebutuhan program sampai dengan program menjadi sebuah

prototype yang siap untuk digunakan. Konsep evaluasi formatif mengharuskan setiap langkah senantiasa diikuti dengan aktivitas revisi terhadap tahapan pengembangan program. Revisi menjadi penting karena tujuan dari evaluasi formatif adalah untuk meningkatkan kualitas program pembelajaran agar siap untuk digunakan sesuai dengan *setting* yang telah ditetapkan.

Dick dan Carey (2009) mengemukakan konsep *three stages of formative evaluation* yang bertujuan untuk menciptakan program pembelajaran sukses yang siap untuk digunakan. Konsep tersebut terdiri dari beberapa langkah utama, yaitu: (1) analisis kebutuhan atau *need analysis*; (2) evaluasi perorangan atau *one to one evaluation*; (3) *evaluasi kelompok kecil* atau *small group evaluation*; (4) uji coba lapangan atau *field test*.

Langkah-langkah dalam evaluasi formatif yang akan dilakukan terhadap program pembelajaran dapat dilihat dalam ilustrasi berikut.

EVALUASI FORMATIF



Gambar 8.6 Langkah evaluasi formatif.

❖ Analisis kebutuhan

Sebelum melakukan langkah-langkah evaluasi formatif, langkah awal yang perlu dilakukan adalah analisis kebutuhan atau *need analysis*. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran dan substansi materi yang dibutuhkan oleh siswa.

Analisis kebutuhan dapat dilakukan melalui observasi, wawancara dan angket yang ditujukan kepada siswa sebagai responden. Siswa yang dilibatkan sebagai responden adalah siswa yang akan menggunakan program pembelajaran yang tengah dikembangkan.

❖ Evaluasi perorangan

Langkah evaluasi perorangan dalam evaluasi formatif dilakukan untuk mengetahui reaksi dari calon pengguna terhadap program pembelajaran yang akan dikembangkan. Evaluasi pada tahap ini dilakukan dengan cara meminta pendapat terhadap sekelompok kecil siswa sebagai calon pengguna program sebanyak tiga orang tentang manfaat dan daya tarik dari program yang tengah dikembangkan.

Selain dengan sekelompok kecil calon pengguna, draf awal program juga dapat ditelaah oleh ahli materi (*subject matter expert*) dan juga ahli desain pembelajaran (*instructional designer*). Masukan dan pendapat yang diperoleh dari ahli digunakan untuk merancang program pada tahap selanjutnya.

❖ Evaluasi kelompok kecil

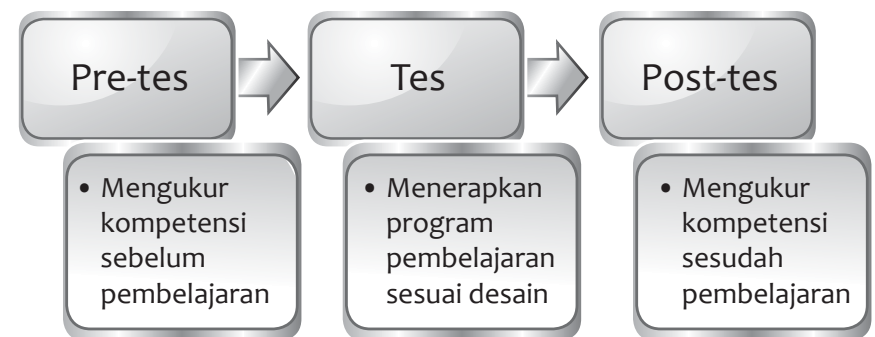
Langkah kelompok kecil merupakan langkah yang dilakukan dengan melakukan uji coba terhadap program yang sudah dikembangkan berdasarkan masukan dan pendapat yang diperoleh baik dari calon pengguna maupun dari para ahli—materi dan desain pembelajaran. Pada tahap evaluasi ini program diuji coba terhadap sekelompok kecil siswa yang terdiri dari lima sampai sepuluh orang.

Responden diminta pendapatnya tentang kelebihan dan keterbatasan yang terdapat di dalam program yang meliputi beberapa aspek, yaitu: daya tarik program, manfaat program, tingkat kejelasan materi program, tingkat kesulitan untuk mempelajari isi program, dan tahapan atau sistematika program. Setelah memperoleh *input* yang diinginkan guru, instruktur, atau perancang program perlu merevisi program tersebut berdasarkan masukan pendapat dari calon pengguna atau responden.

❖ Uji coba lapangan

Aktivitas uji coba lapangan merupakan langkah akhir dalam evaluasi formatif terhadap program pembelajaran yang dikembangkan. Sebelum dilakukan uji coba lapangan guru, instruktur, atau perancang program perlu memperbaiki program terlebih dahulu. Uji lapangan dalam hal ini dilakukan terhadap program yang telah direvisi pada tahap sebelumnya. Dalam uji coba lapangan kelompok responden yang terdiri dari 15–20 orang diminta untuk mengikuti sesi pre-tes sampai dengan post-tes sebelum dan setelah mempelajari isi program.

UJI COBA LAPANGAN



Gambar 8.7 Prosedur uji coba lapangan.

Guru, instruktur, atau perancang program perlu mencermati hasil yang diperoleh dari sesi pre-tes dan post-tes yang dianggap sebagai hasil uji coba lapangan. Selisih antara hasil pre-tes dan post-tes merupakan nilai tambah atau *gain score* yang diperoleh responden akibat mempelajari program pembelajaran yang tengah dikembangkan. Langkah selanjutnya adalah memperbaiki program secara keseluruhan sebelum diimplementasikan pada sasaran atau *setting* yang sesungguhnya.

■ Konklusi

Evaluasi merupakan langkah akhir dalam model desain pembelajaran ASSURE. Dalam model ini evaluasi tidak hanya dilakukan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai oleh siswa, tapi juga efektivitas, efisiensi, dan daya tarik program.

Evaluasi hasil belajar adalah jenis evaluasi yang digunakan untuk menilai pencapaian siswa terhadap kompetensi dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Ada beberapa instrumen atau alat ukur yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu: tes objektif, tes karangan atau *essay test*, dan tes performa.

Tes performa merupakan tes yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk mengukur kinerja nyata (*real performance*) yang merupakan hasil belajar siswa. Tes performa difokuskan untuk menilai hasil belajar yang sulit atau tidak dapat diukur dengan alat penilaian yang lain—tes objektif dan tes karangan.

Evaluasi program pembelajaran dilakukan untuk mengetahui keberhasilan program dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang ditempuh oleh siswa. Berdasarkan tujuannya evaluasi program pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi evaluasi sumatif dan evaluasi formatif.

Evaluasi sumatif bertujuan untuk menilai efektivitas, efisiensi dan daya tarik program setelah program tersebut diimplementasikan dalam situasi atau *setting* yang telah ditentukan. Sedangkan jenis evaluasi formatif pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan sebuah program pembelajaran agar dapat digunakan secara efektif dan efisien untuk menunjang atau memfasilitasi berlangsungnya proses pembelajaran. ©

Penutup

“ Bab ini akan memberi gambaran tentang implementasi enam langkah sistematis dan sistemik dari model desain pembelajaran ASSURE mulai dari mengenal karakteristik siswa yang akan menempuh program pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa, menetapkan metode, media, dan strategi pembelajaran yang akan digunakan, memanfaatkan bahan dan media pembelajaran, melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran, dan melakukan evaluasi hasil dan program pembelajaran. ”

■ Model desain pembelajaran ASSURE

Model desain pembelajaran **ASSURE** merupakan salah satu model dari sekian banyak model desain pembelajaran yang diimplementasikan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang diinginkan. Model ASSURE memiliki keunggulan karena berisi langkah-langkah yang sederhana untuk dapat diwujudkan.

Model desain pembelajaran **ASSURE** akan memberi kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa apabila dilakukan secara sistematis dan menyeluruh. Guru, instruktur, dan perancang program pembelajaran perlu menerapkan enam langkah utama yang terdapat di dalam model desain pembelajaran **ASSURE** yang terdiri dari:

- A = Analyze learner characteristics**
- S = State performance objectives**
- S = Select, methods, media, and materials**
- U = Utilize materials**
- R = Requires learner participation**
- E = Evaluate and revise**

Hasil atau *output* yang diperoleh dari implementasi model desain pembelajaran **ASSURE** adalah cetak biru atau *blue print* yang berisi rancangan yang diperlukan untuk mewujudkan sebuah pembelajaran sukses. Rancangan pembelajaran yang dihasilkan dari implementasi model desain pembelajaran ASSURE berisi langkah-langkah rinci yang merupakan hasil analisis dan kajian terhadap komponen-komponen sistem pembelajaran yang ada.

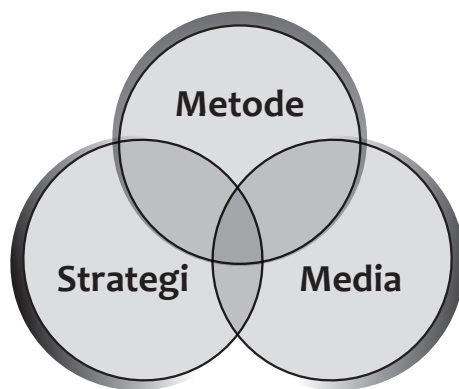
Desain atau rancangan yang dihasilkan dari implementasi model desain pembelajaran **ASSURE** adalah langkah atau deskripsi tentang:

- Karakteristik siswa yang akan menempuh atau mengikuti program pembelajaran;

- Tujuan pembelajaran atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa setelah menempuh aktivitas pembelajaran;
- Metode, media, dan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam program pembelajaran;
- Penggunaan media dan bahan ajar untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang ditentukan;
- Melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran;
- Evaluasi hasil belajar dan evaluasi program pembelajaran.

Model desain pembelajaran **ASSURE** akan memberikan kontribusi positif untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran berskala mikro dan program pelatihan berskala pendek atau sedang. Selain sifatnya yang sederhana, model desain pembelajaran **ASSURE** memasukkan unsur kombinasi metode, media, dan strategi pembelajaran yang sangat diperlukan untuk memfasilitasi proses belajar siswa agar dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Kombinasi antara metode, media, dan strategi pembelajaran dapat digambarkan dalam diagram pada Gambar 9.1.

KOMBINASI METODE, MEDIA, DAN STRATEGI PEMBELAJARAN



Gambar 9.1 Kombinasi metode, media, dan strategi pembelajaran sukses.

■ Analisis karakteristik siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengenal siswa yang akan menempuh program pembelajaran. Langkah awal ini dapat dilakukan baik secara formal maupun informal. Cara formal dilakukan melalui pemberian pre-tes dan kuesioner yang sengaja dibuat untuk mengetahui kondisi dan kemampuan awal siswa.

Pre-tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang telah dimiliki oleh siswa sebelum menempuh aktivitas pembelajaran. Sedangkan kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi tentang gaya belajar dan motivasi yang dimiliki oleh siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan yang akan dipelajari.

Analisis karakteristik siswa dapat juga dilakukan secara informal melalui pengamatan atau observasi dan wawancara terhadap siswa atau calon peserta program pelatihan. Hal ini dilakukan oleh guru atau instruktur untuk mengetahui gaya, kebiasaan belajar siswa, dan juga motivasi yang dimiliki untuk menempuh aktivitas pembelajaran. Wawancara dan observasi yang dilakukan dirancang untuk memperoleh informasi sesungguhnya tentang kondisi siswa yang meliputi gaya belajar dan motivasi.

Kombinasi pengetahuan dan informasi tentang pengetahuan awal, gaya belajar, dan motivasi siswa akan memberikan gambaran yang relatif akurat tentang siswa yang akan menempuh program pembelajaran. Contoh hasil analisis tentang karakteristik siswa dapat dirumuskan dalam kalimat berikut.

Hasil pre-tes siswa kelas V Sekolah Dasar memperlihatkan bahwa mayoritas di antara mereka telah mengenal konsep-konsep lingkungan biotik dan abiotik sebagai pengetahuan awal untuk mempelajari pengetahuan yang lebih tinggi yaitu karakteristik makhluk hidup. Mayoritas siswa kelas V sangat menyukai aktivitas membaca dan belajar mengamati yang dilakukan di luar ruangan atau outdoor.

■ Menentukan kompetensi atau tujuan pembelajaran

Hasil analisis terhadap karakteristik siswa, selain dapat digunakan untuk mengenal siswa yang akan menempuh program pembelajaran, juga berguna untuk menetapkan kompetensi atau tujuan pembelajaran yang perlu dimiliki oleh mereka. Berdasarkan hasil analisis terhadap karakteristik siswa seperti yang telah dirumuskan di atas, guru, instruktur, dan perancang program pembelajaran dapat merumuskan tujuan pembelajaran dalam rumusan kompetensi sebagai berikut.

✧ Kompetensi umum

Siswa kelas V Sekolah Dasar dapat mendeskripsikan karakteristik makhluk hidup berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap lingkungan sekolah.

✧ Kompetensi khusus

Siswa kelas V Sekolah Dasar akan memiliki kemampuan dalam hal sebagai berikut.

- Mengidentifikasi kebutuhan gerak makhluk hidup;
- Menjelaskan kebutuhan makhluk hidup akan makanan dan minuman;
- Mendeskripsikan karakteristik pertumbuhan makhluk hidup;
- Menjelaskan kebutuhan makhluk hidup untuk berkembang biak.

■ Memilih metode dan media pembelajaran

Memilih metode dan media pembelajaran dilakukan setelah menentukan tujuan pembelajaran/kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa—mendeskripsikan karakteristik makhluk

hidup berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap lingkungan sekolah.

Pemilihan metode dan media pembelajaran yang akan digunakan perlu didasarkan pada kompetensi atau tujuan pembelajaran yang perlu dimiliki oleh siswa. Dalam hal tujuan pembelajaran atau kompetensi seperti yang telah dirumuskan di atas, maka metode dan media pembelajaran yang akan digunakan harus mampu memfasilitasi berlangsungnya proses belajar siswa. Ada berbagai metode dan media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditentukan.

Setiap ragam metode dan media pembelajaran memiliki kekhasan tersendiri untuk digunakan dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik. Kombinasi yang tepat dalam memilih metode dan media pembelajaran yang akan digunakan dipastikan dapat membantu proses belajar siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan.

Berdasarkan kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan seperti di atas maka metode dan media pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran penemuan atau inkuiri. Metode pembelajaran ini akan memberi kesempatan kepada siswa untuk mencari dan menemukan contoh-contoh karakteristik makhluk hidup yang terdapat di lingkungan sekitar.

Metode pembelajaran penemuan dapat diaplikasikan baik secara induktif maupun deduktif. Siswa mampu melakukan proses belajar induktif apabila dapat menarik kesimpulan umum dari contoh-contoh konsep yang dipelajari. Sebaliknya, siswa dapat dikatakan telah melakukan proses belajar deduktif apabila mampu mengidentifikasi beberapa contoh yang merupakan bagian dari konsep atau prinsip yang dipelajari.

Metode ilmiah yang diaplikasikan dalam aktivitas pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi pada dasarnya merupakan perpaduan dari langkah-langkah dalam proses

deduktif dan induktif. Metode ilmiah terdiri dari beberapa langkah sistematis dan sistemik sebagai berikut.

- (1) *Mengidentifikasi masalah;*
- (2) *Menemukan beberapa alternatif solusi;;*
- (3) *Memilih solusi yang tepat sesuai dengan karakteristik masalah;*
- (4) *Mengaplikasikan solusi yang dipilih untuk mengatasi masalah;*
- (5) *Mengevaluasi solusi yang telah digunakan untuk mengatasi masalah.*

Metode pembelajaran penemuan tentu saja dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses memahami hakikat makhluk hidup. Siswa yang terlibat aktif dalam menempuh proses belajar pada dasarnya akan mudah mencapai kompetensi yang diinginkan.

Metode penemuan atau inkuiri mempersyaratkan keaktifan belajar siswa baik secara fisik maupun mental. Guru atau instruktur perlu membimbing siswa untuk menemukan gejala-gejala yang terdapat di alam melalui proses pengamatan atau observasi.

Metode pembelajaran penemuan mengharuskan siswa untuk mengamati benda-benda sesungguhnya yang terdapat di alam. Benda-benda sesungguhnya yang digunakan sebagai sarana pembelajaran dikenal sebagai media pembelajaran yang disebut sebagai realia. Pengamatan terhadap realia merupakan pengalaman belajar langsung yang mampu meningkatkan daya ingat atau retensi siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.

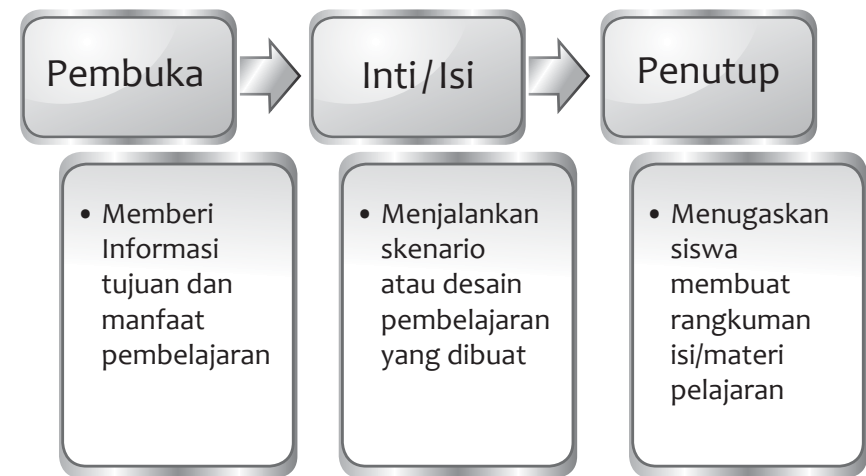
■ Memanfaatkan bahan dan media pembelajaran

Siswa perlu memanfaatkan bahan dan media pembelajaran secara optimal dalam menempuh proses belajar. Guru atau instruktur perlu berperan sebagai fasilitator yang mendorong

siswa untuk aktif mengikuti skenario atau desain pembelajaran yang telah ditetapkan.

Desain pembelajaran yang telah dibuat perlu diwujudkan dalam aktivitas pembelajaran yang sesungguhnya. Semua aspek desain pembelajaran yang telah dibuat oleh guru atau instruktur perlu diaplikasikan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditentukan. Dalam mengimplementasikan desain pembelajaran pada skala mikro ada tiga tahap penting yang perlu dilakukan oleh guru atau instruktur, yaitu: (1) tahap pembuka; (2) tahap inti atau isi; dan (3) tahap penutup. Tahapan dalam aktivitas pembelajaran dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut.

TAHAP DALAM AKTIVITAS PEMBELAJARAN MIKRO



Gambar 9.2 Tahap dalam aktivitas pembelajaran.

Pada **tahap pembuka**, guru atau instruktur perlu berupaya untuk menarik perhatian siswa untuk mau mengikuti program pembelajaran yang akan dilakukan. Ada beberapa cara yang

dapat digunakan oleh guru atau instruktur untuk memotivasi siswa agar dapat terlibat aktif dengan pengetahuan dan keterampilan yang akan dipelajari. Menjelaskan kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa dan manfaat pengetahuan dan keterampilan yang akan dipelajari dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada **tahap inti atau isi**, guru atau instruktur perlu menerapkan aktivitas pembelajaran yang telah didesain sebelumnya. Dalam tahap ini guru atau instruktur perlu menjalankan *scenario* yang terdapat dalam desain untuk dapat melibatkan siswa secara aktif dalam aktivitas pembelajaran.

Pada **tahap penutup** guru atau instruktur dapat meminta siswa untuk membacakan laporan hasil observasi atau pengamatan yang telah dilakukan. Selain itu, guru atau instruktur dapat menugaskan siswa untuk menyusun rangkuman dari seluruh isi atau materi pelajaran yang telah dipelajari.

■ Melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran

Belajar akan mudah terjadi apabila siswa baik secara fisik maupun mental terlibat aktif dengan isi materi atau keterampilan yang dipelajari. Sejumlah strategi pembelajaran dapat diaplikasikan untuk menciptakan keterlibatan siswa dalam menempuh proses belajar.

Gagne (1985) dalam buku klasik berjudul **“The Condition of Learning”** mengemukakan beberapa langkah atau strategi pembelajaran yang juga dikenal dengan istilah **“The Events of Instruction”**. Langkah-langkah tersebut terdiri dari.

1. Menarik perhatian siswa;
2. Memberi informasi kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang perlu dicapai;
3. Menstimulasi daya ingat tentang prasyarat untuk belajar;

4. Menyajikan bahan pelajaran/presentasi;
5. Memberikan bimbingan dan bantuan belajar;
6. Memotivasi terjadinya kinerja atau prestasi;
7. Menyediakan umpan balik untuk memperbaiki kinerja;
8. Melakukan penilaian terhadap prestasi belajar;
9. Meningkatkan daya ingat siswa dan aplikasi pengetahuan yang telah dipelajari. (hal. 9).

Silberman (1998), pakar dan penulis buku berjudul **“Active Training”** mengemukakan bahwa: “belajar bukan hanya sekadar proses otomatis menuangkan informasi dan pengetahuan ke dalam kepala siswa. Proses belajar yang efektif memerlukan adanya keterlibatan siswa baik fisik dan mental di dalamnya. Ceramah dan demonstrasi semata tidak akan mampu menciptakan proses belajar yang bermakna dan mampu bertahan lama.” (hal. 1-2).

Lebih lanjut Silberman (1998) mengemukakan bahwa siswa yang aktif dalam menempuh proses belajar akan berusaha untuk menemukan informasi dan pengetahuan yang bermakna. Sebaliknya, siswa yang pasif dalam menempuh proses belajar tidak akan memiliki rasa ingin tahu atau *curiosity* yang kuat untuk menggali ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.

Beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru atau instruktur dalam mengaktifkan dan melibatkan siswa dalam menempuh aktivitas pembelajaran, yaitu:

1. Menugaskan siswa untuk mendeskripsikan konsep dan pengetahuan yang dipelajari dengan menggunakan bahasa sendiri;
2. Memberi contoh dari konsep yang dipelajari;
3. Mengenal dan mengidentifikasi contoh-contoh nyata dari pengetahuan dan konsep yang dipelajari;
4. Menemukan saling keterkaitan antarkonsep dan konsep dengan fakta dan gagasan;

5. Memanfaatkan konsep dan pengetahuan yang dipelajari dalam berbagai konteks;
6. Memprediksi dampak yang akan terjadi akibat diaplikasikannya konsep yang dipelajari;
7. Menemukan konsep yang berbeda dan berlawanan.

Strategi pembelajaran di atas merupakan langkah-langkah universal yang dapat digunakan pada hampir semua materi pembelajaran dalam hampir semua jenjang dan satuan pembelajaran.

■ Evaluasi dan Revisi

Evaluasi dapat diklasifikasikan menjadi evaluasi hasil belajar dan evaluasi program pembelajaran. Baik evaluasi hasil belajar maupun evaluasi program, keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam implementasi sistem pembelajaran. Evaluasi dilakukan untuk menilai seberapa jauh tujuan dari sebuah sistem pembelajaran dapat tercapai.

Untuk menilai hasil belajar yang dicapai oleh siswa, digunakan tes dan penilaian. Ada dua kategori tes yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar, yaitu tes objektif dan tes karangan.

Tes objektif pada umumnya berupa tes yang memberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dengan jawaban yang telah tersedia. Contoh bentuk tes objektif yaitu: tes benar-salah (*true-false*), tes pilihan ganda (*multiple choice*), mengisi (*fill-in*), dan menjodohkan (*matching*).

Tes berbentuk karangan (*essay*) merupakan tes yang menghendaki siswa untuk menjawab pertanyaan dengan pengetahuan berbentuk tulisan. Tes karangan dibagi menjadi dua jenis yaitu tes karangan terbatas (*restricted essay test*) dan tes karangan bebas (*expanded essay test*). Tes karangan terbatas memberi kesempatan terbatas kepada siswa untuk menjawab pertanyaan.

Tes objektif dan tes karangan pada umumnya digunakan untuk mengukur kemampuan siswa yang terkait dengan aspek kognitif. Untuk mengukur aspek-aspek hasil belajar yang lain diperlukan beberapa jenis penilaian dan instrumen pengukuran yang disebut dengan istilah penilaian alternatif atau *alternative assesment*.

Jenis penilaian yang tergolong kedalam penilaian alternatif yaitu: (1) *observasi sistematis* dan *pencatatan anekdot*; (2) *daftar cek* atau *checklists*; (3) *skala penilaian* atau *rating scales*; (4) *penilaian portofolio* atau *portfolios assesment*.

Evaluasi program pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam dua jenis evaluasi yaitu; *evaluasi formatif* dan *evaluasi sumatif*. Evaluasi formatif dilakukan pada saat program pembelajaran berada pada tahap pengembangan. Evaluasi jenis ini dilakukan dengan cara menyelidiki “kekuatan” dan “kelemahan” yang terdapat pada program kemudian melakukan revisi terhadap program berdasarkan kelemahan yang ada. Sedangkan evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan pada akhir program dengan tujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas program. Hasil evaluasi sumatif dapat digunakan sebagai masukan untuk membuat keputusan tentang keberlanjutan atau *sustainability* dari sebuah program.

Revisi dilakukan apabila hasil evaluasi formatif menunjukkan adanya kelemahan-kelemahan yang terdapat di dalam program. Komponen-komponen yang masih lemah dalam sistem pembelajaran perlu diperbaiki untuk mencapai hasil yang optimal, yaitu pembelajaran sukses.

■ Kesimpulan

Model desain pembelajaran ASSURE merupakan model desain yang cukup sederhana untuk digunakan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran sukses. Langkah-langkah yang sistematis dan menyeluruh dalam melakukan

enam langkah model **ASSURE**—menganalisis karakteristik siswa; menentukan tujuan pembelajaran atau kompetensi; memilih metode dan media pembelajaran; memanfaatkan bahan dan media pembelajaran; melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran; dan melakukan evaluasi baik hasil belajar maupun evaluasi program—akan menciptakan program pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar, memotivasi, meningkatkan retensi, dan membuat siswa mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. ©

Referensi

- Burke. K. (2009). *How to Assess Authentic Learning*. Thousand Oaks, California:Corwin Press
- Campbel, L.S. (1996). *Teaching and Learning through Multiple Intelligences*. Massachussets: Allyn and Bacon.
- Cruikshank. D. R, Jenkin, D. B. & Metcalf, K. K. (2006). *The Act of Teaching*. New York: Mc Graw Hill. 2006.
- Dick, W.S., Carey L., (2010). *The Sistematic Design of Instruction*. Florida: USA.
- Dryden, G & Voss, J (2003). *Revolusi cara Belajar: Belajar akan Efektif Kalau Anda dalam Keadaan Fun*. Jakarta: Kaifa.
- Gagne, R.M dkk (2005). *Principles of Instructional Design*. New York: Wadsworth Publishing co.
- Gagnon, G.W. dan Collay, M. (2001) *Designing for Learning: Six Elements in Constructivist Classrooms*. California: Corwin Press, inc.
- Grondlund, N. E. (1993). *How to Make Achievement Test and Assesment*. Boston: Allyn and Bacon.
- Hefzallah, I.M. (2004). *The New Educational Technology and Learning*. Illinois: Charles C. Thomas peblishers, Ltd.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: the ARCS Model Approach*. London: Springer.
- Koumi, J. (2008) *Designing Video and Multimedia for Open and Flexible Learning*. England: Open and Flexible Learning Series.
- Mayer, R. E. (2007). *Multimedia Learning*. Santa Barbara: Cambridge University Press. 2007.

Daftar

Istilah

- Newby, T.J et al. (2000) *Instructional Technology for Teaching and Learning: Designing Instruction, Integrating Computers and Using Media*. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Pribadi, B.A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: P.T. Dian Rakyat.
- Pribadi, B.A. (2010). *Metode, Media, dan Strategi dalam Pembelajaran Sukses*. Jurnal Teknodik, Pustekkom Kemendiknas. Vol XVI. No 2. P.107-117.
- Pribadi, B.A. (2010). *Pembelajaran Sukses dengan Media*. Makalah Seminar. Program Studi Teknologi Pendidikan. Program Pasca sarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Richey. R. C. (ed). (2000) *The Legacy of Robert M. Gagne*. New York: Syracuse University.
- Richey. R. C. (2001). *Instructional Design Competencies: the standards*. Syracuse, New York: Clearinghouse on Instructional and Technology.
- Rowntree, D. (1994) *Teaching through Self-Instruction: How to Develop Open Learning Materials*. London: Kogan Page. 1994.
- Silberman, M. (1998). *Active Training: a Handbook of Techniques, Design, Case Examples and Tips*. San Francisco: Jossey Bass.
- Smaldino, S. E, Russell. J. D. Heinich. R. & Molenda. M. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall inc., 2005.
- Smith. P.L.& Ragan. T.L. (2003). *Instructional Design*. Upper Saddle River, N.J. Merrill Prentice Hall, Inc.
- Suparman, M.A. (2005). *Desain Instruksional*. PAU-PPAI. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Woolfolk, A. (2007). *Educational Psychology*. New York: Pearson.

ASSURE

Sebuah model desain pembelajaran yang berisi langkah-langkah yang sistematis dan sistemik yang meliputi: *Analyze learner characteristics* (analisis karakteristik siswa); *State performance objectives* (menetapkan kompetensi); *Select, methods, media, and materials* (memilih metode, media, dan bahan ajar); *Utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran); *Requires learner participation* (melibatkan siswa dalam proses belajar); *Evaluate and revise* (evaluasi dan revisi).

Afektif

Kemampuan untuk memilih suatu tindakan dalam menghadapi situasi yang bersifat spesifik.

Analisis

Kemampuan dalam mengurai konsep dan menjelaskan keterkaitan komponen yang terdapat di dalamnya.

Analisis tugas

Analisis yang dilakukan terhadap prosedur pelaksanaan suatu tugas dan pekerjaan untuk memperoleh gambaran tentang kompetensi yang diperlukan dalam melaksanakan tugas dan pekerjaan tersebut.

Analisis karakteristik siswa

Analisis yang dilakukan untuk lebih mengenal kemampuan dan potensi siswa yang akan berperan serta dalam program pembelajaran yang didesain.

Aplikasi

Kemampuan dalam menerapkan prinsip, aturan, konsep, dan pengetahuan yang telah dipelajari.

Behavioristik

Teori belajar yang menekankan pada pentingnya konsep saling keterkaitan antara stimulus dan respons dalam kegiatan pembelajaran.

Belajar

Proses alami yang dapat membawa perubahan pada pengetahuan, tindakan, dan perilaku seseorang.

Desain

Gambaran secara keseluruhan, struktur, kerangka atau *outline*, dan urutan atau sistematika kegiatan.

Desain pembelajaran

Proses sistematis yang dilakukan dengan cara menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi rancangan yang dapat diimplementasikan dalam bahan dan aktivitas pembelajaran.

Evaluasi

Proses pengumpulan data dan informasi yang dilakukan untuk menilai dan mengambil keputusan tentang sesuatu yang dinilai. Istilah ini juga digunakan untuk mendeskripsikan ranah kognitif tingkat tertinggi yang berupa kemampuan dalam memutuskan dan memberi nilai terhadap sebuah objek atau peristiwa.

Evaluasi sumatif

Penilaian efektivitas dan efisiensi program untuk menentukan keberlanjutan penggunaan program.

Evaluasi formatif

Proses evaluasi untuk memperoleh informasi tentang keunggulan dan keterbatasan sebuah program dengan tujuan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan.

Evaluasi perorangan

Tahap awal yang perlu dilakukan dalam menerapkan evaluasi formatif. Evaluasi ini dilakukan melalui kontak langsung dengan satu atau tiga orang calon pengguna program untuk memperoleh masukan tentang ketercernaan dan daya tarik program.

Evaluasi kelompok kecil

Penilaian program yang dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap sekelompok kecil calon pengguna yang terdiri dari 10–15 orang siswa. Evaluasi ini dilakukan untuk memperoleh masukan yang dapat digunakan dalam memperbaiki kualitas program.

Evaluasi lapangan

Uji coba program terhadap sekelompok besar calon pengguna program sebelum program tersebut digunakan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya.

Gaya belajar

Kesukaan atau preferensi seseorang melakukan suatu kegiatan belajar.

Gaya belajar visual

Kecenderungan untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui indera penglihatan.

Gaya belajar auditori

Kecenderungan untuk mempelajari isi atau materi pelajaran melalui indera pendengaran.

Gaya belajar kinestetik

Kecenderungan melakukan proses belajar sambil melakukan suatu aktivitas.

Karakteristik siswa

Ciri atau sifat dan atribut yang melekat pada siswa yang menggambarkan tentang kondisi siswa, misalnya kemampuan akademis yang telah dimiliki, gaya dan cara belajar, dan kondisi sosial ekonomi.

Kecerdasan majemuk

Multipotensi yang dimiliki individu yang meliputi sejumlah kecerdasan seperti logis matematis, verbal linguistik, musikal, kinestetik tubuh, visual spasial, interpersonal, intrapersonal, dan naturalistik.

Kognitif

Kemampuan yang berkaitan dengan hal yang bersifat intelektual seperti menggunakan simbol, memperoleh, menggunakan, dan menyimpan informasi.

Komunikasi

Proses pertukaran informasi dan pesan antara sumber dan penerima.

Kompetensi

Kemampuan yang dimiliki oleh seseorang setelah menempuh sebuah proses pembelajaran.

Media pembelajaran

Sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima.

Metode pembelajaran

Cara yang ditempuh oleh guru atau instruktur untuk menyampaikan isi atau materi pelajaran pada orang yang belajar atau siswa.

Model

Sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir dan analogi dari suatu konsep yang digambarkan dalam bentuk *flow chart* atau grafis.

Multimedia

Program yang mampu menampilkan unsur gambar, teks, suara, animasi, dan video dalam sebuah tampilan yang dikendalikan melalui program komputer.

Pemahaman

Kemampuan dalam menjelaskan dan mengartikan konsep yang dipelajari.

Pembelajaran

Serangkaian kegiatan yang sengaja diciptakan dengan tujuan untuk memudahkan terjadinya proses belajar.

Pengetahuan

Tingkat kemampuan kognitif terendah yaitu kecakapan dalam melakukan identifikasi dan mengenal fakta dan data faktual.

Psikomotor

Kemampuan dalam mengkoordinasikan gerakan tubuh untuk mencapai tujuan yang spesifik.

Sistem

Suatu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen yang saling bersinergi untuk mencapai suatu tujuan.

Strategi pembelajaran

Keseluruhan rencana kegiatan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat

diaplikasikan sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, pada saat presentasi materi pelajaran, dan pada saat penilaian dan aktivitas pembelajaran lanjutan.

Sintesis

Kemampuan dalam menggabungkan komponen-komponen yang dipelajari dalam suatu kesatuan yang baru dan utuh.

Tujuan pembelajaran

Kompetensi atau kemampuan yang dimiliki oleh seseorang setelah menempuh proses pembelajaran.

Indeks

A

Abstract

random 45

sequential 45

Active Training 159

afektif 3, 63

alternative assesment 161

Analisis kebutuhan 146

analytic scoring 141

Analyze learner

characteristics 30

anecdotal record 138

assessor 140

aturan. lihat prinsip

audience 65

Audio 111

B

behavior 66

Benda asli. lihat relia

Briggs 23

C

Catatan anekdot 138

checklists 139

common experience 96

Concrete

random 45

sequential 44

condition 66

critical thinking 126

Cruickshank 123

curiosity 159

D

Daftar cek 139

degree 66

desain 23

pembelajaran 3

Diagram 87

Diorama 93

Diskusi. lihat juga metode belajar

Dramatisasi 96

drill and practice 125.

lihat Latihan berulang

Dryden dan Vos 47

E

entry behavior.

lihat kemampuan awal

Evaluasi 131, 144, 160

formatif 144, 161

kelompok kecil 146

perorangan 146

sumatif 144, 161

Evaluate and revise 32

F

Fakta 105
film 95, 112
fleksibel 99
fluency 82

G

Gagne 3, 12, 158
Gagnon dan Collay 25
Gambar 87
 bergerak 95
Gardner 47
Gaya belajar 44
general impression 141
google 98
Grafik 88
Gregorc 44

H

hardware 84
Hasil belajar 20
Hirarki kemampuan 61, 63, 64
hukuman 38

I

imbangan 37
Imitasi 64
Informasi verbal 58
Instructional designer 6
 Technology and Media for
 Learning 28, 38
instrumen 131
interaktif 99
internet 85, 86, 112

J, K

Jaringan komputer 112

Kartun 90

Kecerdasan

 interpersonal 50
 intrapersonal 51
 kinestetis tubuh 49
 matematis logis 48
 musikal/ritmis 49
 naturalistik 52
 verbal/linguistik 50
 visual/spasial 48

kemampuan

 awal 54
 prasyarat 54

Kemp 98, 104

kesempatan 38

Keterampilan

 intelektual 60
 interpersonal 64, 106
 psikomotorik 59

Kit 94

kognitif 3, 61

Kompetensi 58

 khusus 154
 umum 154

Komputer multimedia 110

Konsep 104

Kuesioner 54

L

Latihan berulang 79. lihat
 juga metode belajar
learning by doing 46
 need assessment 31
 styles. lihat gaya belajar

M

Mager 23
materi pelajaran 104

Media

 audio 94
 cetak 86
 pameran 91, 114
 video. lihat juga metode
 belajar
 visual 112

metakognisi 51

Metode

 belajar
 Demonstrasi 83
 Diskusi 82
 kooperatif 79
 Latihan berulang 82
 Pemecahan masalah 80
 Penemuan 79
 Permainan 81
 Presentasi 83
 Simulasi 81
 Tutorial 82

 bermain peran. lihat
 juga metode belajar

 ceramah 119
 pembelajaran kolaboratif 114

Microsoft Powerpoint 85

Model 92, 113

motion pictures 86, 95

Motivasi 20, 41, 52

 ekstrinsik 53
 intrinsik 20, 53

Multimedia 97, 112

N, O

need analysis 146
Observasi 53, 138

P

Pembelajaran

 sukses 16
 efektif 15
 efisien 16

Pendekatan

 holistik 141
 penghargaan 37
 pengukuhan 37

Penilaian

 analitik 141
 performa 143
 portofolio 140

perhatian 38

Pola

 kombinasi 74
 pengelompokan 73
 prosedural 73

portable 85

Poster 88. lihat juga metode
 belajar

prerequisite skill 54

Presentasi instruktur 103

Pre-tes 54

Prinsip 105

Prosedur 106

prototype 145

psikomotor 3, 63

pujian 37

R

Realia 91, 92, 113

reinforcement 82

Requires learner participation

32

Retensi 20
Rowntree 19
Rubrik 142
Rumusan ABCD 65

S

scenario 158
searching machine 98
Select methods, media, and materials 31
Sikap 60, 106
Silberman 159
Skala penilaian 140
slow motion 96
Smith dan Ragan 3, 12
social skill 79
software 85
State performance objectives 31
Strategi kognitif 60
sustainability 161

T

tahap
inti 158
pembuka 157
penutup 158
teknologi digital 85
Teks 110
Teori belajar
behavioristik 35
humanistik 36

kognitif 36

Tes

karangan 160
objektif 160
performa 131, 135, 136
jenis 137
tertulis 131
Ragam 132
three stages of formative evaluation 145
tingkat penguasaan siswa 31
Tutorial. lihat juga metode belajar

U, V

Utilize materials 32
Video 95, 112

W

Wawancara 54
web 86
website 97
well prepared 100
Woolfolk 142
word processing 85

Y

yahoo 98

Biodata



Dr. R. Benny Agus Pribadi, MA, lahir di Jakarta, pada tanggal 9 Mei 1961, merupakan putra ketiga Bapak R. Priyatna (Alm.) dan Ibu Murniati. Menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri Baluel I Pagi, SMP Negeri 3 Jakarta, SMA Negeri 21 Jakarta. Pada tahun 1986 memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Teknologi Pendidikan dari Fakultas Ilmu Pendidikan, **Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Negeri Jakarta.**

Pada tahun 1991 memperoleh gelar Master of Art (MA) dalam bidang Educational Technology dari **Concordia University**, Montreal, Canada. Selanjutnya pada tahun 2010 memperoleh gelar Doktor Pendidikan dalam bidang Teknologi Pendidikan dari **Universitas Negeri Jakarta (UNJ)** setelah memperoleh beasiswa untuk mengikuti Doctoral Sandwich Program di **The Ohio State University (OSU)**, Columbus, Amerika Serikat pada tahun 2009.

Pada akhir tahun 1991 mengikuti program visiting scholar ke beberapa institusi pendidikan terbuka dan jarak jauh antara lain: Athabasca Open University, Edmonton, Canada dan Open Learning Agency (OLA) British Columbia, Canada dan dilanjutkan dengan mengunjungi Sukothai Thamatirat Open Learning University, Bangkok, Thailand.

Sejak tahun 1984 sampai dengan saat ini bekerja di Universitas Terbuka Jakarta sebagai Dosen dengan jabatan Lektor Kepala di Jurusan Ilmu Pendidikan pada Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan. Pernah menduduki jabatan sebagai Kepala Pusat Produksi Multi Media Universitas Terbuka (1998–2001), Sekretaris Program Persiapan Program S2 Manajemen Pendidikan pada Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Terbuka (2001–2003), dan staf akademik pada Pusat Penjaminan Kualitas (PUSMINTAS) Universitas Terbuka (2003–2005).

Menjadi dosen luar biasa untuk mata kuliah “Kecenderungan dalam Teknologi Pendidikan” pada Program Doktor Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta (2010). Menjadi Dosen luar biasa pada Program Pascasarjana Administrasi Universitas Indonesia (2010). Saat ini menjabat sebagai Kepala Pusat Antar-Universitas—Pengembangan Peningkatan Instruksional (PAU-PPI) Universitas Terbuka.

Menulis buku teks pembelajaran berjudul **“Model Desain Sistem Pembelajaran” (2009)** dan **“Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses” (2011)** yang diterbitkan oleh Penerbit P.T. Dian Rakyat. Sampai saat ini aktif sebagai penulis, instruktur, dan konsultan dalam bidang desain pembelajaran, pengembangan media dan bahan ajar serta sistem pendidikan jarak jauh pada sejumlah lembaga baik pemerintah maupun swasta. Penulis dapat dihubungi melalui agus.benny@gmail.com.