

MODUL PEMBELAJARAN DESAIN BAHAN AJAR



Penyusun :

Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd / NIDN. 0317109001

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2024**

Ucapan Terimakasih

Pada kesempatan ini penyusun tidak lupa ingin mengucapkan terimakasih Kurikulum yang telah membantu dalam penyusunan modul ini. Dengan kerendahan hati izinkan penyusun menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Gunawan Suryoputro, M.Hum selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
2. Prof. Ai Fatimah Nur Fuad/ Dekan FAI UHAMKA
3. Dr. Wintolo Apoko, M.Pd selaku ketua Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Pengajaran Universitas Muhammadiyah Prof Dr. Hamka
4. Shobah sofariyani selaku kaprodi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Prof Dr. Hamka yang telah memberikan dukungan kepada penyusun
5. Dan bapak ibu dosen rekan sejawat serta mahasiswa yang telah menggunakan modul ini untuk bahan ajar pada mata kuliah.

Pendahuluan



A. Latar Belakang

Belajar merupakan suatu proses yang mengubah manusia dalam proses berpikir, tingkah laku, sikap, dan perbuatan. Dalam pelaksanaan pembelajaran, diperlukan sebuah rancangan dan perencanaan untuk mencapai tujuan dari belajar, atau bisa disebut desain pembelajaran. Desain sendiri merupakan sebuah rancangan dan perencanaan untuk menghasilkan atau mencapai sesuatu, tetapi kata desain lebih banyak dikenal sebagai sebuah produk, seperti desain grafis, desain visual, dsb.

Jika dihubungkan kedalam pembelajaran, kata desain bisa berarti kerangka, rancangan, dan perencanaan yang digunakan tenaga pendidik dalam mencapai tujuan belajar. Hal tersebut mewakili kata desain sebagai cabang ilmu dan profesi. Tetapi, dalam realitanya masih banyak tenaga pendidik yang mengabaikan hal tersebut, sehingga kurang atau tidak bisa dicapainya tujuan dari belajar. Hal ini dikarenakan kurangnya kesadaran tenaga pendidik yang hanya menuntaskan kewajiban mengajar di kelas tanpa memerhatikan peserta didiknya, sehingga tujuan dari belajar itu tidak tercapai.

Perkembangan zaman serta bermacam-macamnya karakteristik peserta didik, membuat guru harus mengubah strategi atau perencanaan pembelajarannya menjadi

lebih menarik supaya proses dari belajar itu tercapai. Dari hal tersebut, sebagai calon guru PAI, tentu harus bisa mencapai tujuan dari pembelajaran dengan merancang dan merencanakan konsep atau gambaran sebelum melakukan pembelajaran di kelas. Dengan mendesain pembelajaran sebelum proses pembelajaran dimulai, tentu ini bisa memaksimalkan guru dalam mencapai tujuan dari belajar.

Maka dari itu, penulis menyusun buku ini sebagai salah satu sumber edukasi kepada mahasiswa, khususnya calon guru PAI untuk mengembangkan desain pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dengan penerapan desain bahan ajar pada kegiatan pembelajaran di kelas, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai.

BAB I

Konsep Dasar Bahan Ajar dan Prinsip Memilih Bahan Ajar



A. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar pada umumnya terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap dimana siswa harus mempelajari dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar merupakan bahan atau materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa untuk dikuasai dan digunakan siswa, yang terdiri dari beberapa jenis meliputi konsep, rumus, prinsip, bahan ajar cetak, audio, video dan bahan ajar interaktif. (Agustina, 2018)

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar di kelas. Bahan ajar yang dimaksud berupa tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar biasanya dilengkapi dengan pedoman siswa dan pedoman guru. Pedoman-pedoman ini berguna untuk mempermudah siswa maupun guru untuk menggunakan bahan ajar yang sudah dikembangkan. (Risma Sitohang, 2014)

Bahan ajar adalah salah satu dari beberapa alat pembelajaran. dalam kegiatan pembelajaran bahan ajar berperan penting bagi guru sebagai isi dari materi yang akan disampaikan guru kepada siswa. maka dari itu bahan ajar menjadi penting untuk dipahami

para guru. Bahan ajar menurut prastowo adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. adapun menurut majid bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

1. Pengertian Bahan Ajar Menurut Para Ahli

Bahan ajar merupakan segala bahan baikin formasi, alat maupun teks) yang disuun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. (Prastowo, 2014: 17 Prastowo, 2013)

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksiasnya. (Agustina, 2018)

Bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Pannen, 1995).

Jadi dapat disimpulkan bahwa bahan ajar menurut para ahli adalah merupakan segala bentuk bahan yang berisi materi pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran dimana materi pembelajaran tersebut hendaknya dapat dipelajari dan dikuasai para siswa baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap melalui kegiatan pembelajaran. jadi bahan ajar itu pada dasarnya merupakan isi materi-materi yang akan disampaikan dan dikuasai siswa.(Setiawan & Basyari, 2017)

Dengan memanfaatkan bahan ajar yang telah dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran, siswa diarahkan untuk menjadi pembelajar yang aktif karena mereka dapat membaca atau mempelajari materi yang ada dalam bahan ajar terlebih dahulu sebelum mengikuti pembelajaran di kelas. Dengan demikian, pada saat pembahasan materi di kelas, siswa sudah siap dengan bekal informasi dan pengetahuan yang cukup sehingga waktu belajar yang tersedia tidak lagi digunakan guru untuk

menjelaskan materi secara panjang lebar, tetapi lebih banyak digunakan untuk diskusi dan membahas materi-materi tertentu yang belum dipahami siswa.

B. Prinsip-Prinsip Memilih Bahan Ajar

1. Prinsip-Prinsip Bahan Ajar

Dalam membuat bahan ajar, guru harus memperhatikan aspek-aspek penting yang dapat mendukung siswa untuk berhasil memahami bahan ajar. Selain itu, guru juga harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam mengembangkan bahan ajar itu sendiri, sehingga bahan ajar tersebut memenuhi standar kemampuan dan kemampuan dasar yang akan dicapai siswa.

Bahan ajar perlu dikembangkan dan diorganisasikan agar pembelajaran tidak jauh dari tujuan atau kompetensi yang akan dicapai dan diharapkan akan efektif dan efisien. Efektif artinya pembelajaran akan berhasil baik dan efisien berarti tidak memerlukan waktu yang lama.

Adapun dalam pengembangannya perlu memperhatikan beberapa prinsip pengembangan bahan ajar. Prinsip – prinsip tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Pahami dulu yang mudah agar dapat memahami yang sulit, dan pahami dulu yang kongkret agar dapat memahami yang abstrak.
- b) Pengulangan materi yang konsisten akan memperkuat pemahaman.
- c) Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman materi bagi siswa.
- d) Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar bagi siswa.
- e) Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong siswa untuk terus mencapai tujuan belajarnya sendiri.

Hal ini dikarenakan dalam mata kuliah atau silabus, buku teks hanya ditulis secara garis besar berupa topik. Tugas guru adalah mendeskripsikan topik dan menjadikannya sebagai buku teks yang lengkap. Selanjutnya kita akan menguraikan prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar.

a. Prinsip Pemilihan Materi Ajar

Pemilihan bahan ajar perlu memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1) Relevansi

Relevansi artinya materi yang disampaikan berkaitan dengan standar kompetensi dasar yang tertuang dalam kurikulum. Konsep dan ciri-ciri konsep yang harus diajarkan tersirat dalam kemampuan dasar. Jika konsep mengacu pada jenis konsep, tentunya diperlukan strategi pengajaran yang spesifik, siswa harus diberikan fakta-fakta tertentu, kemudian siswa dapat membantu menalar dari interaksi fakta-fakta yang disajikan oleh guru.

2) Konsistensi/Keajegan

Topik harus konsisten, yang berkaitan dengan prinsip bahwa materi yang diajarkan konsisten dengan luasnya kemampuan dasarnya. Jika kemampuan dasar meliputi ungkapan “memahami struktur atom, sifat periodik unsur, dan ikatan kimia”, maka materi yang diajarkan harus mencakup struktur atom, sifat periodik unsur, dan ikatan kimia.

3) Kecukupan

Asas kecukupan artinya materi yang diajarkan tidak boleh terlalu dalam atau terlalu sedikit. Bahan ajar yang diberikan harus cukup untuk membantu siswa mencapai kemampuan dasarnya. (Zulfiani, Feronika and Suartini, 2009)

b. Langkah Pemilihan Materi Ajar

Kriteria utama pemilihan materi pembelajaran merupakan baku kompetensi & kompetensi dasar. Setelah diketahui kriteria pemilihan materi ajar, sampailah dalam langkah-langkah pemilihan materi ajar meliputi:

- 1) Identifikasi aspek-aspek yg masih ada pada baku kompetensi & kompetensi dasar. Setiap baku kompetensi & kompetensi dasar mempunyai aspek yg tidak selaras baik materi ajar, juga taktik pengajarannya. Jenis materi liputan tentu menghendaki surat keterangan yang lengkap misalnya ensiklopedi & rumus-rumus secara akurat. Materi bersifat liputan pun menggunakan segera akan menuntut cara mengajar yang khusus contohnya menggunakan menaruh cara menghafalkan unsur kimia menggunakan jembatan keledai.

- 2) Identifikasi jenis-jenis materi materi ajar. Jenis materi diketahui bervariasi misalnya materi bersifat liputan, konsep, prinsip, prosedur. Selain itu masih ada jenis materi yang menekankan dalam ranah afektif, psikomotor. Pada pembelajaran sains materi yang bersifat prinsip & prosedural akan menentukan taktik pedagogi praktikum. Berbagai jenis praktikum mempunyai variasinya. Prkatikum yang bersifat guided & free discovery/inquiry menghendaki variasi surat keterangan yang wajib diperoleh murid baik melalui internet, perpustakaan, juga wawancara pakar. Materi yang bersifat afektif misalnya hadiah respon, penerimaan (apresiasi), internalisasi, & penilaian. Materi pembelajaran aspek motorik terdiri menurut keterampilan murid pada memakai mikroskop & melakukan titrasi zat.
- 3) Memilih materi ajar yang sinkron atau relevan menggunakan baku kompetensi & kompetensi dasar. Bahan ajar mengacu dalam baku kompetensi & kompetensi dasarnya. Dengan mengacu dalam kompetensi dasar, kita akan mengetahui apakah materi yang wajib kita ajarkan berupa liputan, konsep, prinsip, prosedur, aspek sikap, atau psikomotorik.
- 4) Memilih asal materi ajar. Sumber materi ajar bisa diperoleh melalui internet, buku, wawancara pakar, ensiklopedi, kliping koran atau majalah yang tepat.(Zulfiani, Feronika and Suartini, 2009)

C. Langkah-Langkah Memilih Bahan Ajar

Materi pembelajaran yang dipilih untuk diajarkan oleh guru dan harus dipelajari siswa hendaknya berisikan materi atau bahan ajar yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Secara garis besar langkah-langkah pemilihan bahan ajar meliputi: (a) mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan bahan ajar, (b) mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar, (c) memilih bahan ajar yang sesuai atau relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi tadi., dan (d) memilih sumber bahan ajar.

Secara lengkap, langkah-langkah pemilihan bahan ajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Mengidentifikasi Aspek-Aspek yang Terdapat dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

Sebelum menentukan materi pembelajaran terlebih dahulu perlu diidentifikasi aspek-aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dipelajari atau dikuasai siswa. Aspek tersebut perlu ditentukan, karena setiap aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan berbagai jenis aspek standar kompetensi, materi pembelajaran juga dapat dibedakan menjadi jenis materi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Materi pembelajaran aspek kognitif secara terperinci dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu: fakta, konsep, prinsip dan prosedur (Reigeluth, 1987). *Materi jenis fakta* adalah materi berupa nama-nama objek, nama tempat, nama orang, lambang, peristiwa sejarah, nama bagian atau komponen suatu benda, dan lain sebagainya. *Materi konsep* berupa pengertian, definisi, hakekat, inti isi. *Materi jenis prinsip* berupa dalil, rumus, postulat adagium, paradigma, teorema. *Materi jenis prosedur* berupa langkah-langkah mengerjakan sesuatu secara urut, misalnya langkah-langkah menelpon, cara-cara pembuatan telur asin atau cara-cara pembuatan bel listrik. *Materi pembelajaran aspek afektif* meliputi: pemberian respon, penerimaan (apresiasi), internalisasi, dan penilaian. *Materi pembelajaran aspek motorik* terdiri dari gerakan awal, semi rutin, dan rutin.

b) Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Sebelum menentukan materi pembelajaran terlebih dahulu perlu diidentifikasi aspek-aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dipelajari atau dikuasai siswa. Aspek tersebut perlu ditentukan, karena setiap aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan berbagai jenis aspek standar kompetensi, materi pembelajaran juga dapat dibedakan menjadi jenis materi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Materi pembelajaran aspek kognitif secara terperinci dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu: fakta, konsep, prinsip dan prosedur (Reigeluth, 1987).

Materi jenis fakta adalah materi berupa nama-nama objek, nama tempat, nama orang, lambang, peristiwa sejarah, nama bagian atau komponen suatu benda, dan lain sebagainya. Materi konsep berupa pengertian, definisi, hakekat, inti isi. Materi jenis prinsip berupa dalil, rumus, postulat adagium, paradigma, teorema. Materi jenis prosedur berupa langkah-langkah mengerjakan sesuatu secara urut, misalnya langkah-langkah menelpon, cara-cara pembuatan telur asin atau cara-cara pembuatan bel listrik. Materi pembelajaran aspek afektif meliputi: pemberian respon, penerimaan (apresiasi), internalisasi, dan penilaian. Materi pembelajaran aspek motorik terdiri dari gerakan awal, semi rutin, dan rutin.

D. Tujuan dan Manfaat Bahan Ajar

Setiap bahan ajar haruslah disusun dengan tujuan untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan *karakteristik* dan *lingkungan* sosial siswa, membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh, dan dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Penyusunan bahan ajar ini membawa manfaat bagi guru, yakni dengan adanya penyusunan bahan ajar yang tepat guru dapat memperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, aktivitas kegiatan belajar mengajar juga tidak lagi tergantung kepada buku teks, dapat memperkaya pengetahuan karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi, membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa karena siswa akan merasa lebih percaya kepada gurunya.

Adapun manfaat yang diperoleh bagi siswa dari adanya penyusunan bahan ajar, yakni agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, adanya kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru, mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

BAB II

Cakupan dan Urutan Bahan Ajar



A. Cakupan dan Urutan Memilih Bahan Ajar

Masalah cakupan atau ruang lingkup dan urutan penyampaian materi pembelajaran sangat penting diperhatikan. Dalam menentukan cakupan materi pembelajaran diperlukan ketepatan sehingga akan menghindarkan pendidik dari mengajarkan terlalu sedikit atau terlalu banyak, terlalu dangkal atau terlalu mendalam. Ketepatan urutan penyajian (sequencing) akan memudahkan peserta didik mempelajari materi pembelajaran.

1. Cakupan Bahan Ajar

Untuk menentukan cakupan atau ruang lingkup bahan ajar perlu diperhatikan apakah materi bahan ajarnya sudah berupa aspek kognitif, aspek afektif, serta aspek psikomotorik, sebab jika sudah di implementasikan maka masing-masing materi bahan ajar tersebut memerlukan strategi dan media pembelajaran yang berbeda-beda. Selain itu pemilihan bahan ajar harus didahului dengan penentuan aspek-aspek perilaku yang terdapat pada standar kompetensi dan kompetensi dasar. Aspek-aspek perilaku tersebut perlu ditentukan sebab setiap aspek perilaku yang terdapat dalam dua tujuan tersebut

membutuhkan jenis bahan ajar yang berbeda. Hal ini akan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Selain itu juga perlu memperhatikan jenis materi pembelajaran dan memperhatikan prinsip-prinsip yang digunakan dalam menentukan cakupan dalam bahan ajar yang menyangkut keluasan dan kedalaman materinya. Berikut penjelasan mengenai aspek-aspek yang harus diperhatikan, yaitu:

a. Aspek Kognitif

Dalam aspek kognitif itu maksudnya ialah dalam memilih bahan ajar harusnya yang dapat mencakup atau meningkatkan kemampuan berpikir, sehingga peserta didik akan dapat mengidentifikasi, menjelaskan, menerapkan, menganalisis, mengembangkan, serta menilai konsep yang dipelajari. Karna seperti yang telah kita ketahui bahwa aspek kognitif ini adalah aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, yaitu kemampuan dan aktivitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional. Dan dalam aspek kognitif ini cakupannya terdiri dari:

- a) **Konsep**, maksudnya adalah dalam bahan ajar harusnya ada suatu ide, gagasan atau suatu pengertian yang umum.
- b) **Prinsip**, maksudnya adalah dalam memilih bahan ajar sebaiknya ada suatu kebenaran dasar sebagai titik tolak untuk berpikir atau merupakan suatu petunjuk untuk berbuat atau melaksanakan sesuatu.
- c) **Fakta**, dalam bahan ajar baiknya isinya sesuatu yang telah terjadi atau yang telah dialami. Seperti hal-hal yang objek dan sesuai dengan keadaan yang sudah pernah terjadi. Jadi bukan sesuatu yang diinginkan atau pendapat atau teori semata.
- d) **Proses**, maksudnya bahan ajar sebaiknya memiliki hal-hal yang sifatnya dapat membuat perubahan atau gerakan-gerakan perkembangan. Sehingga proses tersebut dapat terjadi secara sadar atau tidak disadari.

b. Aspek Afektif

Aspek afektif dalam bahan ajar bertujuan untuk dapat menanamkan nilai atau norma tertentu dalam diri peserta didik. Aspek afektif ini adalah

salah satu aspek yang dapat membangun karakter peserta didik dan salah satu bentuk menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Artinya ranah afektif sangat menentukan keberhasilan seseorang peserta didik untuk mencapai ketuntasan dalam proses pembelajaran

c. Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik dalam bahan ajar baiknya ampu membuat peserta didik lebih terampil dalam melakukan tugas-tugasnya. Keterampilan yang akan berkembang jika sering dipraktekkan ini dapat diukur berdasarkan jarak, kecepatan, kecepatan, teknik dan cara pelaksanaannya.

Dalam penentuan cakupan juga perlu memperhatikan prinsip-prinsip yang akan digunakan untuk menentukan cakupan materi mengenai keluasan dan kedalaman materi. Keluasan cakupan materi menggambarkan berapa banyak materi yang dimasukkan ke dalam suatu materi pembelajaran, sedangkan kedalaman materi mengenai seberapa detail konsep-konsep yang terkandung di dalamnya yang harus dipelajari atau dikuasai. Keluasan dan kedalaman pada setiap jenjang pendidikan tentulah berbeda-beda. Semakin tinggi jenjang pendidikan tentunya akan semakin luas cakupan aspek proses fotosintesis yang dipelajari dan semakin detail pula setiap aspek yang dipelajari.

Prinsip selanjutnya adalah prinsip kecukupan. Dalam kecukupan atau memadainya cakupan materi juga perlu diperhatikan. Cukup tidaknya aspek materi dari suatu materi pembelajaran akan sangat memudahkan tercapainya penguasaan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Cakupan atau ruang lingkup materi ini perlu ditentukan untuk mengetahui apakah materi yang akan dipelajari oleh peserta didik terlalu banyak, terlalu sedikit, atau telah memadai sehingga sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.(Arum)

2. Urutan Bahan Ajar

Urutan bahan ajar sangat penting dilakukan untuk menentukan urutan mempelajari atau mengajarkannya. Tanpa urutan yang tepat, maka beberapa

materi pembelajaran mempunyai hubungan yang bersifat prasyarat akan menyulitkan peserta didik dalam mempelajarinya. Menurut Ausubel cara membuat urutan dalam bahan ajar yang lebih bermakna bagi peserta didik yakni menggunakan urutan umum-kehusus. Perolehan belajar dan retensi akan dapat ditingkatkan bila pengetahuan baru diasimilasikan dengan pengetahuan yang sudah ada (Sujarwanto). Materi pembelajaran yang telah ditentukan ruang lingkup serta kedalamannya dapat diurutkan melalui dua pendekatan pokok yaitu sebagai berikut :

a. Pendekatan Prosedural

Urutan materi pembelajaran secara prosedural yaitu menggambarkan langkah-langkah secara urut dan sesuai dengan langkah-langkah melaksanakan suatu tugas.

b. Pendekatan Hierarkis

Urutan materi pembelajaran secara hierarkis yaitu menggambarkan urutan yang bersifat berjenjang dari bawah ke atas ataupun sebaliknya. Materi yang sebelumnya harus dipelajari terlebih dahulu sebagai prasyarat untuk mempelajari materi berikutnya.

Maka dari penjelasan-penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa cakupan atau kedalaman bahan ajar haruslah tepat atau sesuai, yang dimana tidak berlebihan dan tidak kekurangan. Begitupun dengan hal nya urutan yang harus sistematis agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar (Romansyah).

BAB III

Strategi Pemanfaatan Bahan Ajar oleh Guru



A. Strategi Pemanfaatan Bahan Ajar oleh Guru

1. Upaya Guru

Upaya sebagaimana dalam W.J.S Poernadarminta (seperti yang di kutip ANNI octarina, Skripsi, 2017: 13), diartikan sebagai usaha untuk mencari maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar dan sebagainya. Adapun upaya dalam hal ini adalah usaha-usaha yang dilakukan guru dalam mengembangkan bahan ajar.

Di dalam paradigma Jawa, pendidik di artikan pula sebagai guru, yang mempunyai makna "Digugu lan ditiru" yang memiliki arti selalu dicontoh dan dijadikan panutan. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah seorang yang pekerjaannya (mata pencahariannya, profesinya) mengajar. Dalam bahasa Arab disebut mu'allim dan dalam bahasa Inggris disebut Teacher. Itu semua memiliki arti yang sederhana yakni "A person Occupation is Teaching Other" artinya guru adalah seorang yang pekerjaannya mengajar orang lain. Dalam setiap studi ilmu kependidikan persoalan yang berkenaan dengan guru dan jabatan guru, seringkali disinggung bahkan menjadi salah satu pokok

bahasan yang mendapat tempat sendiri Memegang kedudukan dan peranan yang strategis terutama dalam upaya mengembangkan bahan ajar melalui proses belajar mengajar.

Menurut Ngalim Purwanto (seperti yang di kutip ANNI octarina, Skripsi, 2017: 14) bahwa guru adalah orang yang pernah memberikan suatu ilmu atau kepandaian kepada sekelompok orang. Ahmad tafsir mengemukakan pendapat bahwa guru adalah orang-orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak didik dengan mengupayakan perkembangan seluruh potensi anak didik, baik potensi afektif, kognitif dan psikomotorik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa guru merupakan orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik dan salah satu faktor yang paling penting dalam penacapaian keberhasilan pembelajaran di sekolah. Di tangan gurulah segala perubahan peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik diharapkan dapat berkembang menjadi yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran peran guru sangat penting, di mana guru memiliki tugas yang beragam dan berimplementasi dalam bentuk pengabdian, mendidik, mengajar dan melatih peserta didik.

Dalam hal ini guru berupaya dalam mengembangkan kompetensi peserta didik dan mengembangkan proses belajar mengajar yang terkait dengan berbagai komponen pembelajaran. Guru harus mempunyai kompetensi yang menggambarkan kemampuan bertindak yang dilandasi oleh ilmu pengetahuan yang hasil dari tindakan itu bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Dalam hal ini dijelaskan bahwa kompetensi guru pada hakekatnya menggambarkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang harus dikuasai peserta didik dan direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak khususnya dalam pembelajaran.

Hall dan Jones (1976) mengatakan bahwa kompetensi adalah pernyataan yang menggambarkan penampilan suatu kemampuan tertentu secara bulat yang merupakan peraduan antara pengetahuan dan kemampuan yang dapat diamati dan diukur. Sedangkan pusat kurikulum depdiknas (seperti yang di kutip ANNI octarina, Skripsi, 2017: 16) mengatakan bahwa kompetensi merupakan

pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak secara konsisten dan terus menerus.

Kaitannya dengan kompetensi guru, jika dilihat dari upaya guru dalam mengembangkan bahan ajar khususnya masuk kedalam Kompetensi pedagogik yang merupakan kemampuan si pendidik yang memiliki beraneka macam cara dalam pengelolaan peserta didik. Pengembangan dan peningkatan kualitas kompetensi guru yang selama ini diserahkan kepada guru itu sendiri, baru dapat di ikatan bahwa guru tersebut berkualitas, karena ia berusaha mencari peluang dalam mengupayakan peningkatan dirinya sendiri. Idealnya pemerintah, asosiasi pendidikan dan guru serta satuan pendidikan memfasilitasi guru dalam mengembangkan kemampuan yang bersifat kognitif berupa pengetahuan, afektif berupa sikap dan nilai, maupun performansi berupa perbuatan-perbuatan yang mencerminkan pemahaman keterampilan dan sikap.

2. Pemanfaatan Bahan Ajar

Menurut Abdul Majid (seperti yang di kutip ANNI octarina, Skripsi, 2017: 19) Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan yang tertulis maupun bahan yang tidak tertulis. Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dengan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Menurut Daryanto dan Aris Dwicahyono (2014) Bahan Ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran dan seperangkat materi yang disusun sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Sedangkan menurut Muhammad Rohman (seperti yang di kutip ANNI octarina, Skripsi, 2017:20) bahan ajar merupakan materi pelajaran yang terdiri pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Standar Kompetensi (SK), dan Kompetensi Dasar

(KD) pada standar isi yang harus dipelajari oleh siswa dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

Selain itu, bahan ajar merupakan bagian yang penting dalam proses belajar mengajar, yang menempati kedudukan yang menentukan keberhasilan belajar mengajar yang berkaitan dengan ketercapaian tujuan pengajaran, serta menentukan kegiatan belajar mengajar. Karena itu, perencanaan bahan pengajaran perlu mendapat pertimbangan secara tepat. Bahan ajar merupakan suatu pengetahuan atau keterampilan yang sering dikenal dalam dunia pendidikan, yang dapat digunakan sebagai pegangan bagi seorang guru ketika akan dan sedang mengajar. Bahan ajar juga disebut dengan materi pembelajaran (*instructional material*), merupakan segala sesuatu pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang harus dipelajari, baik itu bagi guru maupun peserta didik dalam rangka mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan atau yang diinginkan dalam dunia pendidikan. Bahan ajar juga bisa diartikan sebagai seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, menampilkan sebuah materi yang utuh serta lengkap berdasarkan kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran seyogyanya harus dipersiapkan dengan baik. Oleh karenanya, seorang guru harus mempunyai wawasan dan kecakapan terhadap penguasaan berbagai bahan ajar. Setiap komponennya harus dikaji, dipelajari dan dijadikan bahan materi yang akan dikuasai oleh siswa. Tanpa bahan ajar, pembelajaran yang dilakukan tidak akan menghasilkan apa-apa. Pun sebaliknya adanya bahan ajar dapat mempermudah proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pendidikan.

Pemanfaatan bahan ajar dalam proses pembelajaran memiliki peran penting. Peran tersebut menurut Tian Belawati (seperti yang di kutip ANNI octarina, Skripsi, 2017:33) meliputi peran bagi guru, siswa, dalam pembelajaran klasikal, individual, maupun kelompok.

Bahan ajar bagi guru memiliki peran, yaitu:

- a. Menghemat waktu guru dalam mengajar. Adanya bahan ajar, siswa dapat ditugasi mempelajari terlebih dahulu topik atau materi yang akan dipelajarinya, sehingga guru tidak perlu menjelaskan secara rinci lagi.

- b. Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
- c. Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator. Adanya bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran maka guru lebih bersifat memfasilitasi siswa dari pada penyampaian materi pelajaran.
- d. Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- e. Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Adanya bahan ajar maka pembelajaran akan lebih efektif karena guru memiliki banyak waktu untuk membimbing siswanya dalam memahami suatu topik pembelajaran, dan juga metode yang digunakannya lebih variatif dan interaktif karena guru tidak cenderung berceramah.

Sedangkan menurut Anderson (seperti yang di kutip ANNI octarina, Skripsi, 2017:35) dalam bukunya yang berjudul Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran, menjelaskan bahwa pemanfaatan bahan ajar bagi guru adalah sebagai berikut:

- a. Di peroleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
- b. Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh.
- c. Memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi,
- d. Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis Bahan Ajar dan memanfaatkan bahan ajar.
- e. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan peserta didik karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya.

3. Langkah-langkah pemanfaatan Bahan Ajar

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan sebuah strategi yang tepat agar apa yang menjadi tujuan dari pembelaran dapat terealisasikan dengan baik. Strategi yang baik akan menjadi solusi dalam menghadapi permasalahan atau problematika yang terjadi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu strategi

dalam pemanfaatan bahan ajar ini sangat penting untuk diperhatikan. Strategi penyampaian Bahan Ajar oleh Guru, diantaranya:

- a. Identifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar, yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Hal ini diperlukan karena setiap aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu juga harus ditentukan apakah aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar termasuk aspek kognitif, psikomotor atau afektif.
- b. Strategi urutan penyampaian simultan. Jika guru harus menyampaikan materi pembelajaran lebih dari pada satu, maka menurut strategi urutan penyampaian simultan, materi secara keseluruhan disajikan secara serentak, baru kemudian diperdalam satu demi satu. Contohnya guru akan mengajarkan materi tentang pancasila yang terdiri dari lima sila. Pertama-tama guru menyajikan lima sila sekaligus secara garis besar, kemudian setiap sila disajikan secara mendalam.
- c. Strategi penyampaian fakta. Jika guru harus menyajikan materi pembelajaran termasuk jenis fakta (nama-nama benda, nama, tempat, peristiwa sejarah, nama orang, nama lambang atau simbol) strategi yang tepat untuk mengajarkan materi tersebut. Contohnya menggunakan metode hafalan atau mengingat beberapa fakta dengan menghubungkan antar fakta satu dengan fakta lain.
- d. Strategi penyampaian konsep. Materi pembelajaran jenis konsep adalah materi berupa definisi atau pengertian. Tujuan mempelajari konsep adalah agar siswa paham, dapat menunjukkan ciri-ciri, unsur, membedakan, mengeneralisasi. Langkahnya dengan mengajarkan konsep: 1) sajikan konsep, 2) berikan bantuan (berupa inti, isi, ciri-ciri pokok, dan contoh), c) berikan latihan seperti tugas untuk mencari contoh lain, dan d) berikan umpan balik kepada siswa terkait dengan materi tersebut.
- e. Strategi mengajarkan materi aspek afektif. Termasuk materi pembelajaran aspek sikap afektif menurut Bloom (1978) adalah pemberian respons, penerimaan suatu nilai, internalisasi dan penilaian. Beberapa strategi

mengajarkan materi aspek sikap antara lain: Penciptaan kondisi, contoh, demonstrasi, simulasi dan penyampaian ajaran.

BAB IV

Strategi Pemanfaatan Bahan Ajar oleh Peserta Didik



A. Strategi Pemanfaatan Bahan Ajar oleh Peserta Didik

Sebagai mana kita ketahui bahwa bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Ditinjau dari pihak guru, bahan ajar itu harus diajarkan atau disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. Ditinjau dari pihak peserta didik, bahan ajar itu harus dipelajari dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar tertentu. (Nasional, 2006)

Pemanfaatan bahan ajar dalam proses pembelajaran memiliki peran penting. Peran tersebut menurut Tian Belawati (2003) meliputi peran bagi guru siswa, dalam pembelajaran klasikal, individual, maupun kelompok. Agar diperoleh pemahaman yang lebih jelas akan dijelaskan masing-masing peran sebagai berikut: memiliki peran yaitu diantaranya bagi peserta didik. (Sungkono, 2003) Bagi Siswa; bahan ajar bagi siswa memiliki peran yakni:

1. Siswa dapat belajar tanpa kehadiran/harus ada guru

2. Siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja dikehendaki
3. Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan sendiri.
4. Siswa dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri.
5. Membantu potensi untuk menjadi pelajar mandiri.

Sedikit tambahan sebagai referensi yaitu dalam proses pembelajaran bahan ajar dapat di manfaatkan juga dan hal ini terkait dengan siswa dan guru. Berikut beberapa pemanfaatan bahan ajar dalam proses pembelajaran. (Sungkono, 2003)

Dalam Pembelajaran Klasikal; bahan ajar memiliki peran yakni:

1. Dapat dijadikan sebagai bahan yang tak terpisahkan dari buku utama
2. Dapat dijadikan pelengkap/suplemen buku utama.
3. Dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Dapat dijadikan sebagai bahan yang mengandung penjelasan tentang bagaimana mencari penerapan, hubungan, serta keterkaitan antara satu topik dengan topik lainnya.

Dalam Pembelajaran Individual; bahan ajar memiliki peran yakni:

1. Sebagai media utama dalam proses pembelajaran
2. Alat yang digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses siswa memperoleh informasi.
3. Penunjang media pembelajaran individual lainnya.

Dalam Pembelajaran Kelompok; bahan ajar memiliki peran yakni:

1. Sebagai bahan terintegrasi dengan proses belajar kelompok.
2. Sebagai bahan pendukung bahan belajar utama

Ditinjau dari segi guru, perlakuan (treatment) terhadap materi pembelajaran berupa kegiatan guru menyampaikan atau mengajarkan kepada siswa. Sebaliknya, ditinjau dari segi siswa, perlakuan terhadap materi pembelajaran berupa mempelajari atau berinteraksi dengan materi pembelajaran. Secara khusus dalam mempelajari materi pembelajaran, kegiatan siswa dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu: (Masnur, 2007)

1. Menghafal (*verbal & parafrase*)

Ada dua jenis menghafal, yaitu menghafal verbal (*remember verbatim*) dan menghafal parafrase (*remember paraphrase*). Menghafal verbal adalah menghafal persis seperti apa adanya. Terdapat materi pembelajaran yang

memang harus dihafal persis seperti apa adanya, misalnya nama orang, nama tempat, nama zat, lambang, peristiwa sejarah, nama-nama bagian atau komponen suatu benda, dsb.

Sebaliknya ada juga materi pembelajaran yang tidak harus dihafal persis seperti apa adanya tetapi dapat diungkapkan dengan bahasa atau kalimat sendiri (hafal parafrase). Yang penting siswa paham atau mengerti, misalnya paham inti isi Pembukaan UUD 1945, definisi saham, dalil Archimedes, dsb.

2. Menggunakan/mengaplikasikan

Materi pembelajaran setelah dihafal atau dipahami kemudian digunakan atau diaplikasikan. Jadi dalam proses pembelajaran siswa perlu memiliki kemampuan untuk menggunakan, menerapkan atau mengaplikasikan materi yang telah dipelajari.

Penggunaan fakta atau data adalah untuk dijadikan bukti dalam rangka pengambilan keputusan. Contoh, berdasar hasil penggalian ditemukan fakta terdapatnya emas perhiasan yang sudah jadi, setengah jadi, perhiasan yang telah rusak, tungku, bahan emas batangan di bekas peninggalan sejarah di desa Wonoboyo Klaten Jawa Tengah. Dengan menggunakan fakta tersebut, ahli sejarah berkesimpulan bahwa lokasi tersebut tempat bekas pengrajin emas.

Penggunaan materi konsep adalah untuk menyusun proposisi, dalil, atau rumus. Seperti diketahui, dalil atau rumus merupakan hubungan antara beberapa konsep. Misalnya, dalam berdagang “Jika penjualan lebih besar daripada biaya modal maka akan terjadi laba atau untung”. Konsep-konsep dalam jual beli tersebut meliputi penjualan, biaya modal, laba, untung, dan konsep “lebih besar”.

Selain itu, penguasaan atas suatu konsep digunakan untuk menggeneralisasi dan membedakan. Contoh, seorang anak yang telah memahami konsep “jam adalah alat penunjuk waktu”, akan dapat menggeneralisir bahwa bagaimanapun berbeda-beda bentuk dan ukurannya, dapat menyimpulkan bahwa benda tersebut adalah jam.

Penerapan atau penggunaan prinsip adalah untuk memecahkan masalah pada kasus-kasus lain. Contoh, seorang siswa yang telah mampu menghitung luas persegi panjang setelah mempelajari rumusnya, dapat menentukan luas persegi panjang di manapun dan berapapun besarnya panjang dan lebar persegi panjang yang harus dihitung luasnya.

Penggunaan materi prosedur adalah untuk dikerjakan atau dipraktikkan. Seorang siswa yang telah hafal dan berlatih mengendarai sepeda motor, dapat mengendarai sepeda motor tersebut.

Penggunaan prosedur (psikomotorik) adalah untuk mengerjakan tugas atau melakukan suatu perbuatan. Sebagai contoh, siswa dapat mengendarai sepeda motor setelah menghafal langkah-langkah atau prosedur mengendarai sepeda motor.

Penggunaan materi sikap adalah berperilaku sesuai nilai atau sikap yang telah dipelajari. Misalnya, siswa berhemat air dalam mandi dan mencuci setelah mendapatkan pelajaran tentang pentingnya bersikap hemat.

3. Menemukan

Yang dimaksudkan penemuan (*finding*) di sini adalah menemukan cara memecahkan masalah-masalah baru dengan menggunakan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang telah dipelajari.

Menemukan merupakan hasil tingkat belajar tingkat tinggi. Gagne (1987) menyebutnya sebagai penerapan strategi kognitif. Misalnya, setelah mempelajari hukum bejana berhubungan seorang siswa dapat membuat peralatan penyiram pot gantung menggunakan pipa-pipa paralon. Contoh lain, setelah mempelajari sifat-sifat angin yang mampu memutar baling-baling siswa dapat membuat protipe, model, atau maket sumur kincir angin untuk mendapatkan air tanah.

4. Memilih

Memilih di sini menyangkut aspek afektif atau sikap. Yang dimaksudkan dengan memilih di sini adalah memilih untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu. Misalnya memilih membaca novel dari pada membaca tulisan ilmiah. Memilih menaati peraturan lalu lintas tetapi terlambat masuk sekolah atau memilih melanggar tetapi tidak terlambat, dsb.

Atau singkatnya dari penjelasan diatas adalah strategi mempelajari bahan ajar oleh siswa bisa di lihat dari sikap dan cara guru mempresentasikan dan mengajar materi bahan ajar kepada peserta didik. Aktivitas siswa bisa diklasifikasikan menjadi empat, yakni: (Haidir, 2012)

- a. Verbal parafrase atau Menghafal, dalam prakteknya menghafal ada dua yakni menghafal verbal dan menghafal parafrase.
- b. *Use* atau Pengaplikasian atau implementasi. Materi bahan ajar yang sudah dihafal kemudian dikuasai dan dipahami yang selanjutnya diterapkan
- c. Finding atau Menemukan, yaitu mengetahui metode cara membuat solusi dari masalah yang ada, caranya adalah dengan mengungkapkan fakta, prinsip, sistem dan konsep yang sudah dipahami dalam bahan ajar.
- d. Choose atau memilih yang berhubungan dengan faktor perilaku atau afektif. Contohnya memilih membaca sumber di internet.

Dan sedikit tambahan yang walaupun agak melenceng dari judul pembahasan pada bab ini, namun masih terdapat kaitannya dengan strategi pemanfaatan bahan ajar oleh peserta didik.

Hal tersebut adalah yang berkaitan dengan masalah-masalah yang berhubungan dengan penggunaan strategi dalam proses pembelajaran dapat diidentifikasi sebagai berikut : (Haidir, 2012)

- a. Penerapan strategi pembelajaran berbasis transformatif-konstruktivisme belum banyak dilakukan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh penggunaan strategi-strategi konvensional dan ekspositori, misalnya ceramah.
- b. Pola kegiatan pembelajaran lebih didominasi guru (teacher-dominated class) daripada memberikan ruang lebih besar kepada peserta didik untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya (student-directed learning)
- c. Penyampaian materi pelajaran belum dimulai dengan mengajukan suatu masalah yang harus dipecahkan peserta didik dalam belajar, akibatnya proses pembelajaran berjalan tanpa arah (undirected) dan kurang bermakna.

- d. Pendidik dalam proses pembelajaran belum melibatkan pengertian antara apa yang akan dipelajari dengan kesiapan mental dan pengertian peserta didik untuk belajar.
- e. Pendidik dalam proses pembelajaran belum memberikan penjelasan yang utuh integratif dan komprehensif terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan Sehingga peserta didik akan menanggapi dan memahami materi secara variatif dan beragam sesuai dengan persepsi mereka masing-masing
- f. Pendidik dalam proses pembelajaran kurang Memberikan motivasi kepada siswa sebelum dan sesudah melaksanakan aktivitas belajar di sekolah
- g. Pendidik dalam proses pembelajaran kurang memperhatikan sikap dan kesungguhan peserta didik mengikuti kegiatan belajar akibatnya peserta didik kurang tertarik untuk belajar.
- h. Belum optimalnya hasil pembelajaran dalam hal membentuk kemampuan peserta didik sehingga menyadari bahwa ia sedang berada dalam situasi tertentu
- i. Belum optimalnya proses pembelajaran dalam hal membentuk kemampuan peserta didik sehingga ia dapat merasakan dan sadar terhadap adanya masalah yang harus dipecahkan
- j. Belum optimalnya proses pembelajaran dalam hal membentuk kemampuan peserta didik sehingga ia mampu menyatakan mengungkapkan masalah yang dilandasi dengan data atau informasi

BAB V

Pengembangan Bahan Ajar



A. Pengembangan Bahan Ajar

Kegiatan pengembangan bahan ajar merupakan kegiatan akademik yang dapat dilakukan sendiri oleh para guru atau dibantu oleh tenaga administrasi sekolah. Dalam pendidikan kegiatan pengembangan bahan ajar harus terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran karena bahan ajar dikembangkan dan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, pada saat seorang guru mengembangkan bahan ajar, apa pun bentuk dan jenisnya harus sesuai dengan tujuan kurikulum yang harus dikuasai siswa. (Theory et al. 1981)

Banathy (dalam Gatot, 2008) menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar adalah suatu proses yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi isi dan strategi pembelajaran yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan lebih efisien.

Pengembangan bahan ajar adalah proses pemilihan, adaptasi, dan pembuatan bahan ajar berdasarkan kerangka acuan tertentu (lihat Nunan, 1991)

Pengembangan bahan ajar memiliki tujuan, yaitu:

1. Mempersiapkan kegiatan pembelajaran dalam berbagai situasi supaya dapat berlangsung secara optimal,
2. Meningkatkan motivasi pengajar untuk mengelola kegiatan belajar mengajar,
3. Mempersiapkan kegiatan belajar mengajar dengan mengisi pelajaran yang selalu baru, ditampilkan dengan cara baru dan dilaksanakan dengan strategi pembelajaran yang baru pula.

B. Langkah-langkah pemilihan bahan ajar

1. Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standart kompetensi dan kompetensi dasar. Sebelum menentukan materi pembelajarn terlebih dulu perlu di identifikasi aspek-aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus di pelajari dan dikuasai siswa.
2. Identifikasi jenis-jenis materi pembelajaran. Sejalan dengan berbagai jenis aspek standar kompetensi, materi pembelajaran juga dapat dibedakan jenis materi aspek koqnitif, afektif, dan psikomotorik.
3. Memilih jenis materi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Materi yang akan diajarkan perlu di identifikasi apakah termasuk jenis fakta, konsep, prinsip , prosedur , afektif atau gabungan lebih dari satu jeneis materi.
4. Memilih bahan ajar. (D.Purnomo – Aksioma; 2011)

C. Peran Bahan Ajar Bagi Peserta Didik

1. Peserta didik dapat belajar secara mandiri

Dengan adanya bahan ajar yang telah dirancang sesuai dengan pelajaran yang telah dijadwalkan selama satu semester kedepan, peserta didik dapat belajar sendiri tanpa harus bertemu langsung dengan guru dan teman-temannya. Dengan begitu dapat membentuk dan melatih jiwa mandiri peserta didik. Apabila peserta didik tidak memahami suatu materi yang telah ia pelajari, maka bisa ia tanyakan kepada guru disekolah keesokan harinya.

Ketika peserta didik telah mencoba mempelajari materi tersebut dirumah, maka keesokan harinya disekolah ia hanya tinggal mengulang dan mengulas kembali kepda guru disekolah. Tentunya hal ini juga akan memudahkan guru

dan meminimalisir waktu karena peserta didik sudah lebih dahulu belajar di rumah sehingga guru tinggal memoles sedikit pemahaman yang peserta didik dapatkan melalui belajar mandiri di rumah.

2. Peserta didik dapat belajar dimana pun dan kapanpun

Peserta didik diberikan kebebasan untuk menentukan sendiri kapan dan dimana ia mau belajar. Mereka tidak dituntut untuk belajar di dalam kelas. Dengan adanya bahan ajar yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, membuat peserta didik untuk tidak bergantung kepada guru.

Ketika mereka merasa kurang terhadap pembahasan guru di sekolah, maka ia bisa mempelajarinya kembali di rumah dan mengulang-ulang membaca materi pelajaran tersebut agar lebih bisa memahaminya.

3. Peserta didik dapat memilih materi mana yang ingin ia pelajari terlebih dahulu

Bahan ajar berisikan tentang materi-materi pelajaran yang harus dan akan dipelajari oleh peserta didik. Disaat peserta didik diberikan bahan ajar, dan mempelajarinya sendiri, maka disaat itu ia diberikan kebebasan untuk memilih materi pelajaran mana yang dianggap telah mereka kuasai dan materi mana yang mereka ingin pelajari terlebih dahulu.

Sebagai contoh dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, ada materi tentang 25 Nabi dan Rasul, ada juga tentang 10 Malaikat Allah. Peserta didik dapat memilih materi mana yang ingin ia pelajari terlebih dahulu, baik itu tentang 25 Nabi dan Rasul, maupun tentang 10 Malaikat Allah.

D. Peran penting Bahan ajar bagi Guru

1. Menghemat waktu guru dalam mengajar

Dengan kehadiran nya bahan ajar yang berbagai jenis bentuknya, waktu mengajar guru bisa dipersingkat. Artinya, dengan adanya bahan ajar, guru dapat menugaskan siswa untuk mempelajari terlebih dahulu materi yang akan diajarkan serta meminta mereka untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di bagian terakhir setiap pokok bahasan.

2. Memiliki peningkatan proses pembelajaran menjadi efektif dan interaktif.

Dengan adanya bahan ajar, proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif karena guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar tetapi lebih berfungsi sebagai fasilitator yang bisa membimbing peserta didik dalam memahami terkait topik pembelajaran.

3. Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator

Dengan adanya bahan ajar, guru dapat menghemat waktu mengajar. Artinya, guru akan memiliki waktu yang lebih banyak untuk mengelola proses pembelajarannya, sehingga dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien. Misalnya, dengan adanya waktu yang guru miliki tidak hanya mengajar, tetapi dapat juga melaksanakan kegiatan-kegiatan lain, misalnya melaksanakan sesi diskusi dengan siswa atau antarsiswa tentang hal-hal pokok yang masih belum dikuasai siswa, melaksanakan tanya jawab yang berkaitan dengan topik yang dibahas, dan lain-lain.

BAB VI

Jenis-Jenis Bahan Ajar



A. Jenis-Jenis Bahan Ajar

1. Bahan ajar cetak (Printed)

Bahan pembelajaran cetak dapat dipahami sebagai perangkat bahan yang memuat materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan teknologi cetak. Suatu bahan pembelajaran cetak memuat materi yang berupa gagasan, konsep, prinsip, kaidah atau teori dan fakta yang tercakup dalam mata pelajaran berdasarkan disiplin ilmunya serta informasi lainnya dalam pembelajaran.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, bahan ajar cetak memiliki posisi yang cukup strategis dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan. Keberadaannya berperan sebagai panduan belajar bagi siswa saat tidak dapat bertemu gurunya secara langsung, misalnya saat para siswa belajar di rumah. Maka bahan ajar harus memiliki kemampuan berinteraksi dalam mengajarkan siswa (Isniatun, 2011).

Bahan ajar cetak dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk. Jika bahan ajar cetak tersusun secara baik maka bahan ajar akan mendatangkan beberapa keuntungan seperti yang dikemukakan oleh Steffen Peter Ballstaedt, yaitu:

- a. Bahan tertulis biasanya menampilkan daftar isi, sehingga memudahkan bagi seorang guru untuk menunjukkan kepada peserta didik bagian mana yang sedang dipelajari
- b. Biaya untuk pengadaannya relatif sedikit. Bahan tertulis cepat digunakan dan dapat dipindah-pindah secara mudah.. Menurut Bandono (2009) penyusunan bahan ajar cetak memperhatikan hal-hal sebagai berikut: a) Susunan tampilan, b) Bahasa yang mudah, c) Menguji pemahaman, d) Stimulan, e) Kemudahan dibaca, f) Materi instruksional.

Banyak sekali jenis bahan ajar cetak yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain adalah handout, modul, buku teks, lembar kegiatan siswa, model (maket), poster dan brosur.

Karakteristik Bahan Ajar Cetak

Sepertin namanya, bahan ajar ini menggunakan teknologi cetak, bahan ajar cetak memiliki karakteristik harus mampu mengajarkan para siswa secara mandiri (*self-instructional*). Maksudnya adalah bahan ajar cetak harus mempunyai kemampuan memberikan penjelasan sebaik mungkin kepada para siswa untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam bimbingan guru maupun secara mandiri.

Bahan ajar cetak juga bersifat lengkap (*self-contained*), maksudnya adalah memuat hal-hal yang bersifat fundamental dalam proses pembelajaran. Hal - hal tersebut berupa tujuan pembelajaran atau kompetensi, prasyarat yaitu materi - materi pelajaran yang mendukung atau perlu dipelajari terlebih dahulu sebelumnya, prosedur, pembelajar-an, materi pembelajaran yang tersusun sistematis, latihan, kumpulan soal evaluasi serta kunci jawabannya dan tindak lanjut yang harus dikerjakan oleh siswa.

Bahan ajar cetak juga memiliki karakteristik mampu membuat belajapara siswa (*self-instructional material*), artinya dalam bahan pembelajaran cetak harus mampu memicu siswa agar aktif dalam proses belajarnya bahkan membelajarkan siswa untuk dapat menilai kemampuan belajarnya sendiri.

Berikut adalah macam – macam bahan ajar cetak:

1) Handout

Menurut Andi Prastowo handout merupakan bahan pembelajaran yang sangat ringkas, bersumber dari beberapa literatur yang relevan terhadap kompetensi dasar dan materi pokok yang diajarkan kepada peserta didik. Pada umumnya handout berfungsi untuk membantu peserta didik agar tidak perlu mencatat, sebagai pendamping penjelasan pendidik, sebagai bahan rujukan peserta didik, memotivasi peserta didik agar lebih giat belajar, pengingat pokok-pokok materi yang diajarkan, memberi umpan balik dan menilai hasil belajar.

2) Modul

Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga modul berisi paling tidak tentang :

- a) Petunjuk belajar (Petunjuk siswa/guru)
- b) Kompetensi yang akan dicapai
- c) Content atau isi materi
- d) Informasi pendukung
- e) Latihan-latihan
- f) Petunjuk kerja, dapat berupa Lembar Kerja (LK)
- g) Evaluasi
- h) Balikan terhadap hasil evaluasi.

Pembelajaran dengan modul juga memungkinkan peserta didik yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar akan lebih cepat menyelesaikan satu atau lebih kompetensi dasar dibandingkan dengan peserta didik lainnya. Selain itu, juga meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran

pendidik. Buku teks Buku teks pelajaran pada umumnya merupakan bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan atau buah pikiran dari pengarangnya yang disusun secara sistematis berdasarkan kurikulum yang berlaku.

3) Buku Teks

Berguna untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kurikulum karena disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku, menjadi pegangan guru dalam menentukan metode pengajaran dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari pelajaran baru.

4) Lembar kegiatan siswa

Lembar kegiatan siswa (student work sheet) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas kompetensi dasar yang akan dicapainya. LKS berfungsi untuk meminimalkan peran pendidik dan mengaktifkan peran peserta didik, mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan dan kaya akan tugas untuk berlatih.

5) Model (maket)

Model (maket) merupakan bahan ajar yang berupa tiruan benda nyata untuk menjembatani berbagai kesulitan yang bisa ditemui, apabila menghadirkan objek atau benda tersebut langsung ke dalam kelas, sehingga nuansa asli dari benda tersebut masih bisa dirasakan oleh peserta didik tanpa mengurangi struktur aslinya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

6) Brosur

Brosur adalah bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara bersistem atau cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijilid atau selebaran cetakan yang berisi keterangan singkat tetapi lengkap tentang perusahaan atau organisasi. Dengan demikian, maka brosur dapat dimanfaatkan sebagai

bahan ajar, selama sajian brosur diturunkan dari kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Mungkin saja brosur dapat menjadi bahan ajar yang menarik, karena bentuknya yang menarik dan praktis. Agar lembaran brosur tidak terlalu banyak, maka brosur didesain hanya memuat satu kompetensi dasar saja. Ilustrasi dalam sebuah brosur akan menambah menarik minat peserta didik untuk menggunakannya.

7) Leaflet

Leaflet adalah bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tapi tidak dimatikan/dijahit. Agar terlihat menarik biasanya leaflet didesain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat serta mudah dipahami. Leaflet sebagai bahan ajar juga harus memuat materi yang dapat menggiring peserta didik untuk menguasai satu atau lebih KD.

2. Bahan Ajar Interaktif (*Interactive Teaching Material*)

Bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang mengombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Bahan ajar interaktif memungkinkan terjadinya hubungan dua arah antara bahan ajar dan penggunaannya, sehingga peserta didik akan terdorong untuk lebih aktif. Bahan ajar interaktif dapat ditemukan dalam bentuk CD interaktif, yang dalam proses pembuatan dan penggunaannya tidak dapat terlepas dari perangkat komputer. Maka dari itu, bahan ajar interaktif juga termasuk bahan ajar berbasis komputer.

Multimedia interaktif merupakan salah satu bagian dari media pembelajaran dengan bantuan komputer yang sering disebut sebagai *Computer Assisted Intruction* (CAI), yaitu media pembelajaran dimana siswa belajar berhadapan dan berinteraksi secara langsung dengan komputer. Interaksi tersebut terjadi secara individual, dengan adanya *link* dan *tool* yang memungkinkan siswa untuk memilih materi yang dirasa mereka kurang dimengerti (Jupriyanto & Turahmat, 2018).

Multimedia interaktif juga dapat menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, animasi serta menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan bahan ajar tersebut.

Multimedia interaktif ini diharapkan dapat menemukan pola yang lebih efektif dalam pembelajaran, sehingga setiap materi pembelajaran dapat disajikan sedemikian rupa dan diharapkan lebih menarik, efektif dan melekat, serta hasilnya dapat diterapkan pada setiap mata pelajaran.

Dalam penerapannya bahan ajar multimedia interaktif ini cenderung menggunakan beberapa media tertentu guna sebagai pelengkap berlangsungnya aktivitas kegiatan belajar mengajar, sehingga demikian dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan dapat menarik perhatian siswa. Dikatakan interaktif karena pengguna atau siswa akan mengalami interaksi dan akan bersikap aktif selama proses belajar mengajar berlangsung (Abdullah, Herpratiwi, n.d.).

Membuat modul interaktif dapat dilakukan dengan menggunakan salah satu *software* atau gabungan dari beberapa software, seperti Microsoft Power Point, Photoshop, Movie Maker, dan sejenisnya.

Modul yang dihasilkan dapat berupa teks, gambar, suara, dan bahkan dapat digabungkan dengan video. Modul interaktif ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, mudah, dan menyenangkan, dengan demikian modul interaktif ini bisa menjadi solusi yang praktis.

Dari beberapa uraian di atas dapat dipahami bahwa bahan ajar multimedia interaktif adalah sebuah bahan ajar yang pusat interkasinya terjadi pada penggunaan komputer yang kemudian dikembangkan dan dilengkapi dengan beberapa hasil dari *software* sehingga bahan ajar dapat membuat siswa menjadi aktif.

3. Bahan Ajar Menurut Cara kerjanya

Menurut cara kerjanya bahan ajar dapat dibedakan menjadi lima macam sebagai berikut:

a). Bahan ajar yang tidak diproyeksikan

Bahan ajar yang tidak diproyeksikan yakni bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya, sehingga peserta didik bisa langsung mempergunakan (membaca, melihat, dan mengamati) bahan ajar tersebut. Contohnya: foto, diagram, display, model, dan lain sebagainya

b). Bahan ajar yang diproyeksikan

Bahan ajar yang diproyeksikan, yakni bahan ajar yang memerlukan proyektor dalam penyampaian bahan ajar terhadap peserta didik. Contohnya: Slide, Film Strips, Overhead Transparencies (OHP) Dan Proyeksi Komputer.

c). Bahan Ajar Audio

Bahan Ajar Audio, yakni bahan yang berupa sinyal audio yang direkam dalam suatu media rekaman. Untuk mempergunakannya, kita mesti memerlukan alat pemain (player) media rekaman tersebut, seperti: Tempo Compo, CD Player, VCD Player, Multimedia Player, dan lain sebagainya. Contohnya: Kaset, Cd, Flash Disk, dan lain-lain.

Bahan pembelajaran audio dapat diartikan bahan belajar atau materi pelajaran yang terfokuskan pada indra pendengaran. Bahan ajar ini umumnya direkam pada kaset audio atau *Compact disk* (CD) yang dapat didengarkan kembali dengan menggunakan alat penampil tape recorder atau CD player. Program kaset audio atau CD ini dapat dipakai untuk belajar secara perorangan atau individual, kelompok, maupun klasikal.

Di samping itu bahan ajar ini dapat menjadi bahan belajar yang berdaya guna karena dapat didengarkan di kelas, ruang perpustakaan, laboratorium, di rumah, di halaman, bahkan di perjalanan (Sungkono, 2012). Adapun media audio lain yaitu berupa radio.

a. Kelebihan Bahan Ajar Audio

1. Memiliki fungsi ganda yaitu untuk merekam, menampilkan rekaman, dan menghapusnya.
2. Dapat diputar berulang – ulang..
3. Dapat digunakan untuk belajar secara perorangan atau mandiri maupun kelompok.
4. Mudah diperbanyak dan didistribusikan.
5. Mudah digunakan.
6. Praktis, karena mudah dibawa kemana – mana.

b. Kekurangan Bahan Ajar Audio

- a. Komunikasi satu arah.
- b. Hanya mengandalkan indra pendengaran.
- c. Sulit melakukan perbaikan, karena perbaikan biasanya menuntut diproduksinya rekaman baru.

4. Bahan Ajar Video

Bahan Ajar Video, yakni bahan ajar yang memerlukan alat pemutar yang biasa berbentuk video tape player, VCD player dan sebagainya. Karena bahan ajar ini hampir mirip dengan bahan ajar audio, maka bahan ajar ini juga memerlukan media rekaman, hanya saja bahan ajar ini dilengkapi dengan gambar. Jadi dalam tampilan , dapat diperoleh sebuah sajian gambar dan suara secara bersamaan. Contohnya: Video, Film, dan lain sebagainya. Video merupakan bahan pembelajaran *audio visual* yang bersifat tampak dengar serta dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual atau video (tampak) dapat disajikan secara bersamaan.

Jadi yang dimaksud bahan belajar video yaitu bahan pelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video atau VCD player yang dihubungkan ke layar monitor proyektor maupun televisi.

1. Kelebihan Bahan Ajar Video

- a. Merupakan media gerak perpaduan gambar dan suara.
- b. Dapat digunakan secara berulang.
- c. Dapat menyajikan materi yang secara fisik tidak dapat dibawa ke dalam kelas.
- d. Aktivitas kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan materi pembelajaran jadi lebih mudah untuk dimengerti dan dipahami.

2. Kekeurangan Bahan Ajar Video

- a. Memerlukan keahlian khusus.
- b. Memerlukan biaya pembuatan yang relatif mahal.
- c. Memerlukan waktu pembuatan yang relatif lama.

5. Bahan Ajar Menurut Sifatnya

Bahan ajar menurut sifatnya dapat dibagi menjadi empat macam, hal ini sebagaimana disebutkan Rowntreedalambelawti, dkk; Bahan ajar yang berbasiskan cetak misalnya: famlet, panduan belajar peserta didik, bahan tutorial, buku kerja peserta didik, peta, *charts*, majalah, koran dan sebagainya. Bahan ajar yang berbasiskan cetak Misalnya: Buku Famlet, Panduan Belajar Siswa, Bahan Tutorial, Buku Kerja Siswa, Peta, Charts, Foto bahan dari majalah atau koran, dan lain sebagainya. Adapun bahan ajar yang berbasiskan teknologi, Misalnya: *Audio Cassette*, Siaran Radio, Slide, *Filmstrips*, Film, Video Cassetes, Siaran Televisi, Video Interaktif, *Computer Based Tutorial*, dan Multi Media.

BAB VII

Langkah-Langkah dan Analisis Penyusunan Bahan Ajar



A. Langkah-Langkah dan Analisis Penyusunan Bahan Ajar

Analisis , Menurut kamus besar bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan analisis Adalah penyelidikan dan penguraian terhadap suatu masalah untuk mengetahui Keadaan yang sebenar-benarnya dan proses pemecahan masalah yang dimulai dengan Dugaan dan kebenarannya (Sulchan Yasyin, 1997: 34).

Bahan Ajar, Bahan ajar yang baik dirancang sesuai dengan prinsip prinsip instruksional. Instruksional itu sendiri bersifat pengajaran dan mengandung pelajaran (petunjuk, penerangan). Salah satu masalah penting yang sering dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan bahan ajar atau materi pembelajaran yang tepat dalam rangka membantyu siswa untuk mencapai kompetensi.

Penyusunan Bahan Ajar, Bahan ajar disusun berdasarkan tujuan atau sasaran pembelejaran yang hendak dicapai. Paulina Panen dan Purwanto (2004: 11) mengungkapkan bahwa penyusunan bahan ajar secara umum dapat dilakukan

melalui tiga cara, yaitu menulis sendiri, mengemas kembali informasi atau teks, dan penataan informasi.

1. Bahan Ajar Tulisan Sendiri

Bahan ajar tulisan sendiri yaitu bahan ajar yang dapat ditulis sendiri oleh guru maupun pendidik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu guru juga dapat berkolaborasi dengan guru lain untuk menulis bahan ajar secara berkelompok atau pun dengan guru-guru dalam bidang studi sejenis dari satu sekolah ataupun tidak. Penulisan juga dapat dilakukan bersama pakar yang memiliki keahlian di bidang ilmu tertentu dikarenakan untuk dapat menulis sendiri bahan ajar diperlukan kemampuan menulis sesuai dengan prinsip-prinsip instruksional yang penulisan bahan ajar itu sendiri berlandaskan pada kebutuhan siswa meliputi kebutuhan, pengetahuan, keterampilan, bimbingan, latihan dan umpan balik.

2. Dalam Pengemasan Informasi

Dalam bahan ajar ini guru tidak menulis bahan ajar sendiri dari awal namun guru memanfaatkan buku buku teks dan informasi yang sudah ada di pasaran untuk kembali dikemas sehingga dapat menjadi sebuah bahan ajar yang mampu memenuhi karakteristik bahan ajar yang baik dan dapat dipergunakan oleh guru dan siswa dalam proses intruksional. Dalam hal ini informasi sudah ada di pasaran lalu dikumpulkan berdasarkan kebutuhan yang kemudian ditulis kembali atau ulang dengan gaya bahasa yang sesuai untuk menjadi bahan ajar juga diberi tambahan kompetensi atau keterampilan yang ingin dicapai seperti bimbingan belajar latihan tes serta umpan balik agar mereka dapat mengukur sendiri kompetensi yang sudah mereka capai.

3. Penataan Informasi (Kompilasi)

Selain dapat menulis sendiri, bahan ajar juga dapat dilakukan melalui kompilasi. Yakni seluruh materi yang bisa diambil oleh guru maupun pengajar melalui dari sebuah buku, teks, jurnal, majalah, artikel, koran dan lain-lain. Proses ini disebut pengembangan bahan ajar melalui penataan informasi atau (kompilasi). Dalam proses penataan informasi ini sebenarnya hampir sama dengan proses pengemasan kembali informasi namun dalam

proses penataan informasi tidak ada perubahan yang dilakukan terhadap bahan ajar yang diambil dari buku ataupun informasi yang ada di pasar..

B. Langkah Langkah Penyusunan Bahan Ajar:

1. Melakukan Analisis Bahan Ajar

Langkah pertama pembuatan bahan ajar adalah melakukan analisis kebutuhan bahan ajar. Analisis belajar itu ialah suatu proses awal yang dilakukan untuk menyusun bahan ajar. Dalam analisis kebutuhan didalamnya ada tiga tahap yaitu:

a. Mengalisis Kurikulum

Kurikulum yang dimaksud bukan hanya kompetensi dasar melainkan ada karakter yang harus dikuatkan seperti religius, nasionalis, dan lain sebagainya. Kompetensi dasar yang dapat diartikan sebagai tujuan pembelajaran, kemudian secara detail tertuang dalam indikator pencapaian kompetensi. Sehingga diharapkan bahan ajar yang dibuat tidak hanya mampu mengantarkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, namun juga ada penguatan karakter yang disampaikan secara interaktif di dalam bahan ajar.

b. Meganalisis Bahan Ajar

Materi yang akan disusun dalam bahan ajar harus sesuai dengan indikator-indikator yang sudah kita tentukan. Apabila terdapat materi yang masih berkaitan dengan kompetensi dasar namun di luar indikator yang sudah ditentukan maka bisa dijadikan bahan pengayaan untuk peserta didik yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam pembelajaran.

c. Memilih dan Menentukan Bahan Ajar

Memilih atau menentukan materi pembelajaran atau bahan ajar yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa dalam kurikulum atau silabus, materi bahan ajar hanya dituliskan secara garis besar dalam bentuk "materi pokok". Menjadi tugas guru untuk menjabarkan materi pokok tersebut sehingga menjadi bahan ajar yang lengkap. Selain itu, bagaimana cara

memanfaatkan bahan ajar juga merupakan masalah. Pemanfaatan dimaksud adalah bagaimana cara mengajarkannya ditinjau dari pihak guru, dan cara mempelajarinya ditinjau dari pihak murid.

2. Menyusun Peta Bahan Ajar

Setelah proses analisis kebutuhan bahan ajar selesai kita laksanakan, selanjutnya dalam membuat dan menyusun bahan ajar selesai kita laksanakan, selanjutnya dalam membuat dan menyusun bahan ajar kita akan mengetahui jumlah bahan ajar kita akan mengetahui jumlah yang mesti kita siapkan dalam satu semester tertentu. Maka, langkah yang kita lakukan selanjutnya adalah menyusun peta bahan ajar. Menurut (Diknas), paling tidak ada tiga kegunaan penyusunan peta kebutuhan bahan ajar. Kegunaan dari penyusunan peta bahan ajar adalah:

- 1) Dapat mengetahui jumlah bahan ajar yang ditulis
- 2) Dapat mengetahui sekuensi atau urutan bahan ajar (urutan bahan ajar ini sangat diperlukan dalam menentukan prioritas penulisan)
- 3) Dapat menentukan sifat bahan ajar

3. Membuat struktur bahan ajar

Langkah ketiga dalam pembuatan bahan ajar adaalah membuat struktur bahan ajar. Bahan ajar terdiri dari atas susunan bagian bagian yang kemudian dipadukan, sehingga menjadi sebuah bangunan yang utuh yang layak disebut sebagai bahan ajar. Terdapat tujuh komponen dalam setiap bahan ajar, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, tugas atau langkah kerja, dan penilaian.

- 1) Struktur bahan ajar cetak yaitu: Handout, Buku, Modul, LKS, Brosur, Foto/gambar.
 - 2) Struktur bahan ajar audio. Bahan ajar audio ini bisa berupa kaset, CD, Rekaman Suara atau piringan hitam (PH) strukturnya meliputi lima komponen yaitu: judul, petunjuk belajar, KD, informasi pendukung dan penilaian. Sedangkan radio memiliki strukturnya ada empat komponen yaitu: judul, KD, Informasi pendukung, dan penilaian.
- Audiovisual : Video, Film, dll; Alat Peraga : Patung, dll

C. Tahapan Pengembangan Bahan Ajar Cetak

1. Menyusun Garis – Garis Besar Program Pembelajaran (GBPP) Bahan Ajar yang Akan Dikembangkan

GBPP bahan pembelajaran cetak adalah rumusan tujuan pembelajaran atau kompetensi dan pokok – pokok materi yang akan dikembangkan ke dalam bahan ajar cetak. Di dalam GBPP bahan ajar cetak harus memuat standar kompetensi , kompetensi dasar, indikator, topik atau pokok bahasan, sub pokok bahasan, estimasi waktu dan daftar pustaka yang akan digunakan.

2. Menulis Bahan Ajar dengan Mengikuti Strategi Intruksional Tertentu

Bahan ajar ditulis dengan menggunakan strategi instruksional yang sama seperti yang digunakan pelajaran di dalam kelas biasa.

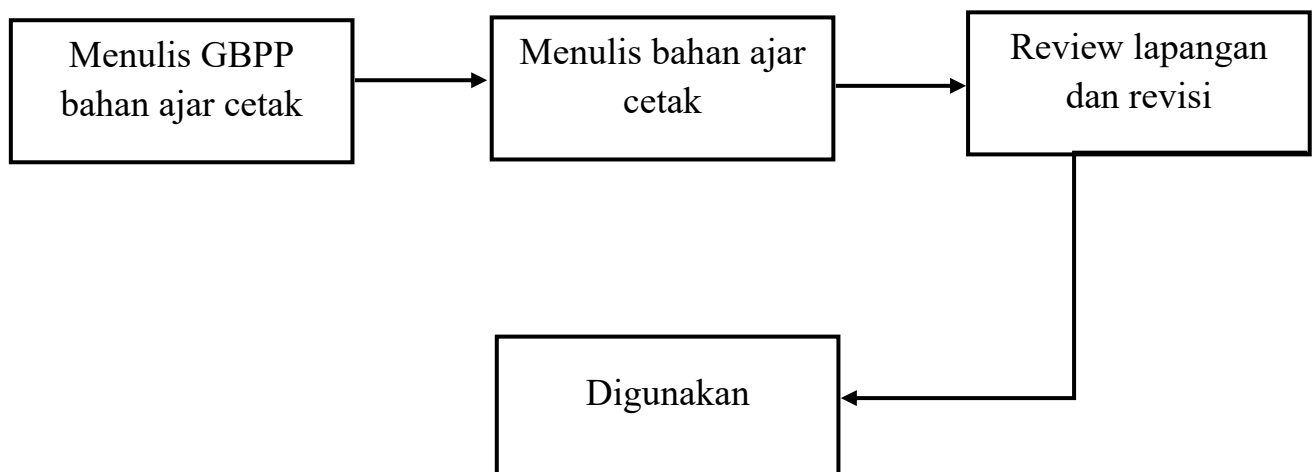
Menulis bahan ajar berarti mengajarkan atau menjelaskan mata pelajaran melalui tulisan. Oleh karenanya, prinsip – prinsip yang dipakai dalam menulis bahan ajar sama halnya dengan prinsip- prinsip pengajaran biasa.

Letak perbedaannya adalah bahasa yang digunakan bersifat setengah formal dan setengah lisan, bukan bahasa buku teks yang bersifat sangat formal.

3. Meriview

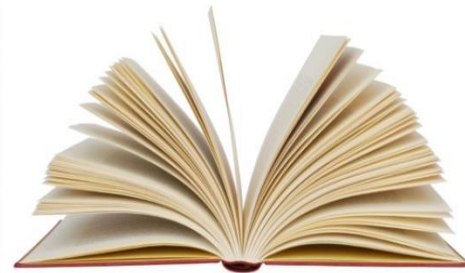
Maksudnya adalah melakukan – melakukan uji coba lapangan dan merevisi bahan ajar sebelum digunakan di lapangan.

Dalam bentuk bagan tahap pengembangan tersebut sebagai berikut :



BAB VIII

Tehnik Pembuatan bahan ajar berbasis media cetak LKS dan Brosur



A. Lembar Kerja Siswa (LKS)

1. Pengertian Lembar Kerja Siswa (LKS)

Depdiknas (2008:17) menyatakan bahwa LKS adalah lembaran yang berisikan pedoman bagi siswa untuk melaksanakan kegiatan terprogram. Lembaran ini berisi petunjuk, tuntunan pertanyaan dan pengertian agar siswa dapat memahami dan memperdalam pemahamannya terhadap suatu materi yang dipelajari.

Menurut Susanto dalam Hetty Rusyanti (2014), Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan materi bahan ajar yang dikemas sedemikian rupa agar siswa dapat mempelajari materi yang dibahas secara mandiri. Dalam penyusunan LKS ada beberapa petunjuk penyelesaian oleh siswa yaitu petunjuk belajar, informasi pendukung, latihan – latihan, lembar kegiatan. Semua petunjuk itu harus disiapkan dalam pokok bahasan yang esensial dengan sebaik- baiknya.

Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) merupakan suatu hal yang dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar di dunia pendidikan. Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan bentuk stimulus atau bimbingan guru untuk peserta didik dalam pembelajaran di kelas yang disajikan dalam bentuk tulisan sehingga dalam penulisan dan penyusunannya perlu memperhatikan

kriteria media grafis sebagai media visual untuk menarik perhatian peserta didik dalam memahami suatu materi.

LKS (lembar kerja siswa) dikemas dengan hanya menekankan pada latihan, tugas atau soal-soal saja. Walaupun hanya menekankan pada hal tersebut, LKS tetap menyajikan uraian materi namun disajikan secara singkat. Soal - soal yang disajikan dalam LKS harus benar-benar dikembangkan berdasarkan pada analisis tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah dijabarkan kedalam indikator pencapaian.

Agar tetap mampu membelajarkan secara baik, LKS tidak hanya memuat serangkaian soal dan tugas tetapi juga menyediakan rambu - rambu pengerjaannya sehingga siswa benar - benar dapat mempelajari bahan pembelajaran melalui soal - soal dan tugas. Selain itu kesimpulan disetiap akhir pokok bahasan juga tetap harus disampaikan sebagai perulangan dan penguatan materi untuk siswa.

Struktur Lembar Kerja Siswa secara umum terdiri dari :

- a. Judul
- b. Petunjuk belajar (peta konsep)
- c. Kompetensi yang akan dicapai
- d. Informasi pendukung
- e. Tugas – tugas dan langkah – langkah kerja
- f. penilaian

2. Manfaat LKS

- a. Membantu guru dalam mengarahkan siswanya untuk dapat menemukan konsep – konsep melalui aktivitasnya sendiri atau dalam kelompok kerja.
- b. Dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan proses, mengembangkan sikap ilmiah serta mengembangkan kritikan minat siswa terhadap sekitarnya.
- c. Memudahkan guru untuk melihat keberhasilan siswanya dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Memudahkan guru dalam mengelola proses pembelajaran, karena proses pembelajaran yang biasanya ada di tangan guru (*teacher centred*) akan

tetapi sekarang berubah menjadi kegiatan belajar yang dipegang oleh siswa (*student centre*).

- e. Mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.
- f. Melatih peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan proses.

3. Cara Menyusun / Membuat LKS Yang Baik

LKS dapat dikatakan berkualitas baik apabila memenuhi syarat (Hendro Darmodjo dan Jenny R.E. Kaligis, 1992 : 41-46) sebagai berikut :

a. Syarat – syarat didaktik menyusun LKS

LKS (Lembar Kerja Siswa) menjadi salah satu bentuk sarana PBM haruslah memenuhi persyaratan didaktik, artinya adalah LKS harus mengikuti asas- asas belajar mengajar yang efektif, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperhatikan adanya perbedaan individual.
- 2) Tekanan pada proses untuk menemukan konsep- konsep.
- 3) Memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik.
- 4) Dapat mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral dan estetika pada diri peserta didik.
- 5) Pengalaman belajarnya ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi peserta didik dan bukan ditentukan oleh materi bahan pelajaran.

b. Syarat – syarat kontruksi menyusun LKS

Syarat kontruksi adalah syarat yang berkenaan dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosa kata, tingkat kesukaran, dan kejelasan yang pada hakikatnya haruslah tepat guna dalam artian dapat dimengerti oleh pengguna yaitu siswa. Syarat – syaratnya adalah sebagai berikut :

- 1) Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan siswa.
- 2) Menggunakan struktur kalimat yang jelas.

- 3) Memiliki tata urutan pelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
- 4) Hindarkan pertanyaan yang terlalu terbuka.
- 5) Tidak mengacu pada buku sumber yang di luar kemampuan keterbacaan siswa.
- 6) Menyediakan ruangan yang cukup untuk memberi keleluasaan pada siswa untuk menuliskan jawaban atau menggambar pada LKS.
- 7) Menggunakan kalimat yang sederhana dan pendek.
- 8) Menggunakan lebih banyak ilustrasi daripada kata- kata.
- 9) Dapat digunakan untuk semua siswa, baik yang lamban maupun yang cepat.
- 10) Memiliki tujuan belajar yang jelas serta bermanfaat sebagai sumber motivasi.
- 11) Mempunyai identitas untuk memudahkan administrasinya.

c. Syarat – syarat teknik menyusun LKS

a) Tulisan

1. Menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi.
2. Gunakan huruf tebal yang agak besar untuk topik, bukan huruf biasa yang diberi garis bawah.
3. Gunakan tidak lebih dari 10 kata dalam satu baris.
4. Gunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah dengan jawaban siswa.
5. Usahakan perbandingan besarnya huruf dengan besarnya gambar serasi.

4. Langkah – Langkah Penulisan LKS

- 1) Melakukan analisis kurikulum, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan materi pembelajaran.

Analisis kurikulum ini untuk menentukan materi – materi mana yang memerlukan bahan ajar LKS. Biasanya dalam menentukan materi

tentunya dianalisis dengan cara melihat materi pokok dan pengalaman belajar dari materi yang akan diberikan kemudian melihat kompetensi apa saja yang harus dimiliki oleh siswa.

- 2) Menetapkan standar kompetensi, judul dan tujuan pembelajaran (kompetensi dasar) yang ingin dicapai dan tujuan pembelajaran.
- 3) Menyusun peta kebutuhan LKS.

Penyusunan peta kebutuhan LKS sangat diperlukan untuk mengetahui jumlah LKS yang harus ditulis dan sekuensi atau urutan LKSnya dapat dilihat. Sekuens LKS ini sangat diperlukan dalam menentukan prioritas penulisan materi yang diawali dengan analisis kurikulum dan analisis sumber belajar.

- 4) Menentukan judul LKS.

Judul LKS ditentukan atas dasar KI-KD, materi pokok atau berdasarkan pengalaman belajar yang terdapat di dalam kurikulum. Satu KD dapat dijadikan sebagai judul modul apabila kompetensi itu tidak terlalu besar, sedangkan besarnya KD dapat dideteksi dengan cara diuraikan ke dalam materi pokok (MP) mendapatkan maksimal 4 MP, apabila kompetensi itu telah dijadikan satu judul LKS. Namun apabila diuraikan menjadi lebih dari 4 MP maka perlu dipikirkan kembali apakah perlu dipecah menjadi 2 judul LKS.

- 5) Menulis LKS yang lengkap, yaitu menuangkan hasil – hasil yang telah dilakukan menjadi sebuah LKS. Penulisan LKS dapat dilakukan dengan langkah – langkah sebagai berikut :

- a. Perumusan KD yang harus dikuasai

Rumusan KD pada suatu LKS langsung diturunkan dari dokumen standar isi.

- b. Menentukan alat penilaian

Penilaian merupakan aspek yang penting dalam proses pembelajaran dan sebagai alat ukur untuk melihat sejauh mana kemampuan yang dimiliki siswa setelah memahami suatu materi. Penilaian ini dilakukan terhadap proses belajar dan hasil belajar peserta didik. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah kompetensi maka

penilaian yang akan digunakan didasarkan pada penguasaan kompetensi standar isi, maka alat penilaian yang cocok digunakan yaitu melalui pendekatan penilaian acuan patokan (PAP) atau *Criterion Referenced Assesment*.

c. Penyusunan materi

Isi materi pada sebuah LKS sangat tergantung pada KD yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Materi dalam LKS dapat berupa informasi pendukung, yaitu gambaran umum atau ruang lingkup substansi yang akan di pelajari ketika proses pembelajaran berlangsung. Materi ini dapat diambil dari berbagai sumber seperti buku, majalah, internet, jurnal hasil penelitian, dan lainnya. Agar tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari lebih kuat, maka bisa saja di dalam LKS diberikan referensi yang dapat digunakan agar siswa dapat membaca lebih jauh tentang materi yang sedang di bahas. Tugas – tugas harus ditulis secara jelas dalam LKS guna mengurangi pertanyaan dari siswa terkait hal- hal yang seharusnya siswa dapat melakukannya sendiri, misalnya tentang tugas diskusi kelompok maka tugas diskusi itu diberikan secara jelas dan dapat didiskusikan dengan siapa saja dan berapa jumlah anggota di setiap anggota diskusi.

6) Struktur LKS

Struktur yang terdapat di dalam sebuah LKS secara umum adalah sebagai berikut :

- a. Judul
- b. Petunjuk belajar (Petunjuk Siswa)
- c. Kompetensi yang akan dicapai
- d. Informasi pendukung
- e. Tugas – tugas dan langka – langkah penugasan
- f. Lembar penilaian yang digunakan

5. Kelebihan dan Kekurangan Lembar Kerja Siswa (LKS)

Setiap bahan ajar tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut ini kelebihan dan kekurangan dari bahan ajar LKS yaitu sebagai berikut :

a. Kelebihan LKS

- 1) Membuat siswa lebih aktif dikarenakan harus mengerjakan LKS sehingga menuntut siswa untuk mencapai kompetensi dasar yang diinginkan.
- 2) Situasi siswa lebih demokratis sehingga mampu menimbulkan semangat belajar siswa.
- 3) Melatih dan mengembangkan cara belajar siswa agar lebih mandiri.
- 4) Guru dapat mamahami sejauh mana pencapaian siswa terhadap suatu pokok bahasan melalui penilaian LKS yang telah diperiksa oleh guru.
- 5) Memuat rangkuman dan pokok – pokok materi serta latihan soal yang diberikam oleh guru kepada siswa sehingga siswa mudah belajar dan memahami isi pokok bahasan.
- 6) Media yang paling mudah sehingga dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja tanpa harus menggunakan alat khusus.
- 7) Lebih menghemat biaya dibanding dengan bahan ajar lainnya.

b. Kelemahan LKS

- 1) Membutuhkan waktu yang relatif banyak dalam mempersiapkan.
- 2) Guru yang kurang kreatif dalam pembuatan LKS akan mengalami kesulitan dalam penyusunan LKS.
- 3) Soal – soal yang tersedia di dalam LKS cenderung monoton, bisa muncul pada bagian berikutnya maupun bab seteahlah itu.
- 4) LKS hanya dapat menampilkan gambar diam, sehingga siswa terkadang kurang memahami materi secara tepat.
- 5) Adanya kemungkinan dalam mengerjakan tugas di LKS dilakukan oleh orang lain.
- 6) Siswa sering mencontek sehingga siswa tidak dapat mengukur sejauh mana kemampuan dirinya sendiri terhadap suatu materi.

B. Brosur

1. Pengertian Brosur

Menurut Abdul Majid (2013:177) menjelaskan bahwa brosur dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang menarik karena bentuknya yang menarik dan juga praktis. Selain itu, ilustrasi gambar yang terdapat dalam brosur dapat menambah minat siswa dalam belajar menggunakan bahan ajar berupa brosur. Penggunaan ilustrasi gambar dan penjelasan singkat pada brosur dapat menjadikan materi yang disajikan menjadi lebih mudah untuk dipahami oleh siswa. Materi yang mudah dipahami dan dipelajari oleh para siswa melalui bahan ajar brosur akan menjadikan proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat menciptakan proses KBM lebih baik.

Menurut KBBI menjelaskan bahwa Brosur adalah bahan informasi tertulis yang berisikan sebuah suatu masalah yang telah disusun secara sistematis atau berbasis cetakan yang hanya terdiri dari beberapa halaman kemudian dilipat dan tanpa dijilid atau hanya berisikan beberapa lembar cetakan yang berisi keterangan / penjelasan singkat akan tetapi lengkap tentang suatu perusahaan atau organisasi / lembaga. Brosur pada umumnya ditunjukkan untuk menciptakan pengetahuan, kekuatan brosur dapat dilihat pada tampilan atau *layout*, ukuran, frekuensi dan pemilihan warna serta gambar.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa brosur adalah sumber belajar / bahan ajar berbasis cetak yang di dalamnya terdapat berupa gambar dan tulisan yang berisi penjelasan singkat mengenai suatu informasi tertentu yang sengaja dituju kepada pembaca. Brosur dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang menarik dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas, karena bentuknya yang praktis dan berisi ilustrasi gambar dalam sebuah brosur tentunya akan menarik minat para siswa dalam belajar. Selain brosur berfungsi sebagai media penyampaian informasi ke publik, brosur juga dapat dijadikan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran, selama sajian dalam brosur berisi turunan dari KD yang harus dikuasai dan dipahami oleh para peserta didik. Agar bahan ajar brosur ini efektif untuk

mencapai satu standar sebuah kompetensi dasar (KD), maka brosur sebaiknya dibuat dan didesain hanya fokus untuk mencapai satu KD pembelajaran saja.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran Kompetensi Dasar memegang peranan penting karena menjelaskan keterkaitan antara kegiatan manusia dengan masalah dalam kehidupan sehari – hari siswa sehingga dapat menghasilkan pengalaman belajar, maka brosur dapat dijadikan bahan ajar dalam pelaksanaan pembelajarannya. Karena KD berisi hal – hal yang terjadi dalam sehari – hari dan tentunya dapat dijumpai oleh siswa, sehingga dengan memanfaatkan brosur yang bentuknya lebih menarik dan praktis tentunya akan mempermudah siswa dalam belajar dan memahami materi yang sedang di bahas. Selain itu, diharapkan juga ilustrasi dalam brosur dapat menambah motivasi dan minat siswa dalam belajar.

2. Fungsi Brosur

Brosur dibuat tentunya memiliki fungsi, berikut ini merupakan fungsi brosur secara umum yaitu sebagai berikut :

a). Fungsi Informatif :

Artinya adalah brosur biasanya digunakan hanya untuk menginformasikan kepada pelanggan berkaitan dengan perusahaannya. Informasi ini berkaitan dengan presentasi suatu perusahaan, produk keluaran terbaru, layanan yang ditawarkan dari perusahaan, penggantian nama suatu perusahaan dan lainnya.

b). Fungsi Iklan :

Artinya adalah brosur memiliki peran yang sangat penting sebagai alat iklan atau promosi yang dibuat semenarik mungkin dan memungkinkan untuk mempromosikan produk atau jasa yang ditawarkan.

c). Fungsi Identifikasi :

Artinya desain brosur dapat dikatakan baik memungkinkan kalian untuk mempertahankan kriteria yang sama melalui semua brosur perusahaan kalian. Jika kriteria ini disatukan dalam semua jenis brosur, hal itu akan membuat perusahaan kalian mudah diidentifikasi.

Fungsi brosur dalam bahan ajar pembelajaran di kelas yaitu sebagai berikut:

- a) Memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik dengan memanfaatkan bahan ajar brosur.
- b) Proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
- c) Siswa lebih mudah memahami inti materi yang sedang dipelajari.

3. Karakteristik Brosur

Brosur memiliki ciri – ciri atau karakteristik yang membedakan dengan bahan ajar lainnya, yaitu sebagai berikut :

- a). Terdapat pesan yang tunggal.
- b). Hanya sekali diberikan dalam kegiatan pembelajaran.
- c). Tujuannya untuk menginformasikan isi materi pembelajaran.
- d). Brosur dibuat semenarik mungkin agar menjadi perhatian para peserta didik.
- e). Didistribusikan secara mandiri.
- f). Desainnya yang menarik dan isinya sangat jelas.

4. Penyusunan Bahan Ajar Brosur

Menurut Dharmasraya (2008), dalam menyusun brosur untuk dijadikan bahan ajar dalam pembelajaran terdapat hal yang perlu diperhatikan, yaitu sebagai berikut :

- a. Judul diturunkan dalam KD atau materi pokok harus sesuai dengan besar kecilnya suatu materi.
- b. KD / materi pokok yang akan dicapai, diturunkan dari standar isi dan SKL.
- c. Informasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat, menarik mampu memperhatikan penyajian kalimat yang disesuaikan dengan usia dan pengalaman belajar peserta didik. Untuk siswa SMP diupayakan untuk membuat kalimat yang tidak terlalu panjang, maksimal 25 kata per kalimat dan dalam satu paragraf terdiri dari 3 – 7 kalimat.

- d. Tugas – tugas dapat berupa membaca buku dan sumber lain yang terkait dengan materi belajar kemudian membuat resume. Tugas dapat diberikan secara individu atau kelompok dan ditulis dalam kertas lain.
- e. Penilaian dapat dilakukan terhadap hasil karya dari tugas yang diberikan.
- f. Menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya isi materi misalnya buku, majalah, jurnal dan internet.

5. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Brosur

Setiap masing – masing bahan ajar tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, maka seorang guru harus mengetahui hal tersebut. Di bawah ini berikut kelebihan dan kekurangan dari bahan ajar brosur yaitu sebagai berikut :

a. Kelebihan

- 1) Pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh para pembaca.
- 2) Brosur dapat dimanfaatkan dengan mudah dan biaya yang dibutuhkan relatif murah.
- 3) Bentuk brosur sederhana sehingga praktis dan menarik.
- 4) Ilustrasi gambar yang diberikan akan menambah minat belajar peserta didik.
- 5) Mudah digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Kekurangan

- 1) Dalam pemakaiannya diperlukan kehati- hatian, karena brosur mudah robek dan rusak.
- 2) Jika pemilihan isi brosur (pemilihan gambar, warna, kata penyampaian) tidak menarik maka akan membuat siswa bosan dalam belajar dan sulit memahami materi yang disampaikan.
- 3) Cenderung sulit memberikan bimbingan kepada pembaca yang mengalami kesulitan memahami bagian tertentu dari bahan ajar brosur yang terbatas.

BAB XI

Teknik Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Media Cetak Modul



A. Pengertian Bahan Ajar Modul

Modul adalah alat ukur yang lengkap atau satu kesatuan program yang dapat mengukur tujuan. Modul dipandang sebagai paket program yang disusun satu kesatuan tertentu untuk keperluan belajar. Secara Linguistik term modul diambil dari Bahasa Inggris “*module*” yang berarti unit atau bagian. Modul juga bermakna kursus dan Latihan. Apabila dikaitkan dengan pengertian model yang bermakna pola, contoh, acuan, corak, dan lain sebagainya maka model modul adalah suatu unit pola atau contoh belajar yang menarik perhatian peserta didik sehingga ia dapat mencontoh, menyerap pelajaran yang sudah dipolakan secara spesifik (Elisabeth Tri Yekti Handayani, Siti Nursetiawati, 2020)

Modul merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dikemas secara utuh dan sistematis didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan pembelajaran yang spesifik. (Jusuf & Sobari, 2021)

Modul ajar merupakan implementasi dari Alur Tujuan Pembelajaran ATP yang dikembangkan dari Capaian Pembelajaran (CP) dengan Profil Pelajar Pancasila sebagai sasaran. Modul ajar disusun sesuai dengan fase atau tahap perkembangan peserta didik, mempertimbangkan apa yang akan dipelajari dengan tujuan pembelajaran, dan berbasis perkembangan jangka panjang. Guru perlu memahami konsep mengenai modul ajar agar proses pembelajaran lebih menarik

dan bermakna. Jadi pengertian modul ajar Kurikulum Sekolah penggerak merupakan perencanaan yang disusun sesuai dengan fase atau tahap perkembangan peserta didik, mempertimbangkan apa yang akan dipelajari dengan tujuan pembelajaran, dan berbasis perkembangan jangka panjang. Modul ajar dikembangkan berdasarkan Alur dan Tujuan Pembelajaran. (Rahimah, 2022)

Menurut Prastowo, modul merupakan seperangkat bahan ajar yang ditulis secara sistematis, sehingga penggunaanya dapat belajar dengan atau tanpa seorang guru. Dengan demikian, sebuah modul harus dapat dijadikan bahan ajar sebagai pengganti fungsi pendidik. Jika pendidik mempunyai fungsi dapat menjelaskan sesuatu, maka modul juga harus mampu menjelaskan sesuatu dengan bahasa yang mudah diterima oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya. (Mufidah Chilmiah Izzatul, 2019)

Modul merupakan salah satu bahan ajar cetak yang berkenaan dengan satu unit bahan pelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut (Sumiati et al., 2017) modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik mencakup isi materi, metode pembelajaran dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik, penggunaan bahasanya dibuat sederhana sesuai dengan level berfikir kemampuan peserta didik sesuai dengan jenjangnya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar modul adalah bahan ajar cetak yang ditulis dan dikemas secara sistematis berisikan tujuan, materi, metode dan evaluasi dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa, yang nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dan tentunya dapat memudahkan para peserta didik dalam memahami setiap materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik.

B. Fungsi, Tujuan dan Manfaat Modul

Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang sederhana sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa sehingga dapat membantu mereka dalam belajar secara mandiri. Penyusunan bahan ajar modul tentunya memiliki arti

penting untuk kegiatan pembelajaran, arti penting yang dimaksud adalah fungsi, tujuan dan kegunaan modul untuk proses kegiatan pembelajaran di kelas.

a. Fungsi Modul

Modul memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai berikut :

a) Sebagai bahan ajar mandiri

Penggunaan modul dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa bergantung pada kehadiran pendidik di kelas.

b) Sebagai pengganti fungsi peserta didik

Sebagai bahan ajar yang harus mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya. Sementara fungsi penjelasan sesuatu itu melekat pada pendidik, oleh sebab itu penggunaan modul dapat berfungsi sebagai pengganti fungsi atau peran pendidik sebagai fasilitator.

c) Sebagai alat evaluasi

Dengan adanya bahan ajar modul siswa dituntut untuk dapat mengukur dan menilai dengan sendiri tingkat pengetahuan dan penguasaannya terhadap materi yang telah dipelajarinya.

d) Sebagai bahan rujukan bagi siswa

Bahan ajar modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh siswa maka modul ini memiliki fungsi sebagai bahan rujukan bagi pembelajaran siswa.

b. Tujuan Modul

Di dalam modul terdapat kegiatan kerja yang isinya berupa lembar pelaksanaan kegiatan atau petunjuk kerja. Isi modul tidak hanya berupa materi pelajaran namun juga terdapat kegiatan kerja yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. (Rahdiyanta, 2016) Merinci tujuan modul pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah dan memperjelas penyajian pesan agar sifatnya tidak terlalu verbal.
2. Menjadi sebuah solusi adanya keterbatasan ruang, waktu, dan daya kemampuan peserta didik.

3. Penggunaan bisa bervariasi dan bisa digunakan secara tepat
4. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.
5. Memompa semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar.
6. Mengembangkan potensi yang dimiliki siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan.
7. Memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri
8. Memungkinkan peserta didik mengevaluasi dan mengukur kemampuannya secara mandiri.

Sedangkan (Prastowo, 2015: 108-109) merinci tujuan penulisan modul sebagai berikut :

1. Agar peserta didik belajar mandiri meski tidak didampingi oleh pendidik.
2. Agar pendidik tidak otoriter dan tidak terlalu dominan dalam proses belajar mengajar.
3. Untuk melatih kejujuran peserta didik.
4. Mewadahi semua kemampuan peserta didik dalam belajar. Bagi peserta didik yang kemampuannya kurang bisa memacu semangat belajarnya sehingga bisa menyamai yang lain. bagi peserta didik yang kemampuan belajarnya cepat, dia bisa terus belajar secara cepat sesuai dengan kemampuannya.
5. Agar peserta didik bisa mengukur sejauh mana kemampuannya dalam menguasai materi yang telah dia pelajari.(Fauzan, 2021).

Tujuan penyusunan modul adalah menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik materi ajar dan karakteristik siswa, serta setting atau latar belakang lingkungan sosialnya serta dapat membelajarkan siswa sesuai pendapat Harold Spears yaitu belajar sebagai kegiatan yaitu kegiatan mengamati,

membaca, berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk.(Friantini et al., 2020)

c. Manfaat Modul

Menurut Octaviani, kegiatan pembelajaran akan bermakna jika peserta didik memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengalaman yang dipelajarinya, kemudian menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Hal tersebut menunjukkan bahwa modul pembelajaran memberikan pengaruh serta manfaat untuk siswa hal ini sesuai dengan pernyataan Basri bahwa manfaat modul pembelajaran bagi siswa diantaranya adalah memiliki kesempatan untuk menguji kemampuan diri sendiri dengan mengerjakan latihan yang disajikan dalam modul, mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya.(Utami et al., 2019).

C. Unsur – Unsur Modul

Dalam menyusun modul hendaknya berisi 7 hal, yaitu: judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja, dan evaluasi. Dalam modul terdapat struktur yang harus ada. Surahman menyebutkan beberapa struktur modul sebagai berikut:

1. Judul Modul
2. Petunjuk Umum

Dalam petunjuk umum terdiri dari beberapa hal, yaitu: kompetensi dasar, pokok bahasan, indikator pencapaian hasil, referensi, strategi pembelajaran, lembar kegiatan pembelajaran, petunjuk bagi peserta didik dalam menggunakan modul, dan evaluasi.

3. Materi Modul
4. Evaluasi dalam tiap semester

Menurut vembianto menyebutkan struktur modul secara berikut:

1. Rumusan tujuan pengajaran yang spesifik dan eksplisit
2. Petunjuk untuk pendidik
3. Lembar kegiatan peserta didik
4. Lembar kerja bagi peserta didik

5. Kunci lembar kerja
6. Lembar evaluasi
7. Kunci lembar evaluasi (Fauzan, 2021).

D. Komponen – Komponen Modul

Secara prinsip, guru dalam satuan pendidikan diberi kebebasan untuk mengembangkan modul ajar sesuai dengan konteks lingkungan dan kebutuhan belajar peserta didik. Modul ajar dilengkapi dengan komponen yang menjadi dasar dalam proses penyusunan. Komponen modul ajar dalam panduan dibutuhkan untuk kelengkapan persiapan pembelajaran. Komponen modul ajar tersebut adalah sebagai berikut:

1. Modul ajar sekurang-kurangnya berisi tujuan pembelajaran, Langkah pembelajaran yang mencakup media pembelajaran yang akan digunakan, asesmen, serta informasi dan referensi belajar lainnya yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Komponen modul ajar bisa ditambahkan berdasarkan dengan mata pelajaran dan kebutuhannya.
3. Guru di satuan Pendidikan diberi kebebasan untuk mengembangkan komponen dalam modul ajar sesuai dengan konteks lingkungan dan kebutuhan belajar murid.

Komponen inti modul dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tujuan Pembelajaran

- 1) Tujuan pembelajaran harus mencerminkan hal-hal penting dari pembelajaran dan harus bisa diuji dengan berbagai bentuk asesmen sebagai bentuk dari unjuk pemahaman.
- 2) Tujuan pembelajaran akan menentukan kegiatan belajar, sumber daya yang digunakan, kesesuaian dengan keberagaman murid, dan metode asesmen yang digunakan.

- 3) Tujuan pembelajaran pun bisa mencakup berbagai bentuk, mulai dari pengetahuan (fakta dan informasi), prosedural, pemahaman konseptual, pemikiran dan penalaran keterampilan, serta kolaborasi dan strategi komunikasi.

b. Kegiatan Pembelajaran

- 1) Mencakup urutan kegiatan pembelajaran inti dalam bentuk langkah-langkah konkret yang disertakan opsi pembelajaran alternatif dan Langkah untuk menyesuaikan dengan kebutuhan belajar murid.
- 2) Langkah kegiatan pembelajaran ditulis secara berurutan sesuai dengan durasi waktu yang direncanakan dalam tiga tahap yaitu pendahuluan, inti, dan penutup berbasis metode pembelajaran aktif.

c. Rencana Asesmen

- 1) Rencana asesmen mencakup instrument serta cara melakukan penilaian. Kriteria pencapaian harus ditentukan dengan jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
- 2) Asesmen dapat berupa asesmen formatif maupun asesmen sumatif. Namun, kedua jenis asesmen ini tidak harus selalu digunakan dalam modul ajar, melainkan dapat disesuaikan tergantung pada cakupan tujuan pembelajaran dan kebutuhan murid.
- 3) Dalam merencanakan asesmen, guru juga perlu memahami salah satu prinsip asesmen dalam kurikulum merdeka yaitu mendorong penggunaan berbagai bentuk asesmen, bukan hanya tes tertulis. Hal ini dilakukan agar pembelajaran bisa lebih terfokus pada kegiatan yang bermakna, serta informasi atau umpan balik dari asesmen tentang kemampuan murid juga menjadi lebih kaya dan bermanfaat dalam proses perancangan pembelajaran berikutnya.

E. Teknik Pengembangan Modul

Mengembangkan modul berarti mengajarkan suatu mata pelajaran melalui tulisan. Oleh karena itu, prinsip-prinsip yang digunakan dalam mengembangkan modul sama dengan yang digunakan dalam pembelajaran biasa. Bedanya adalah bahasa yang digunakan bersifat setengah formal dan setengah lisan, bukan bahasa buku teks yang bersifat sangat formal.

Ada 3 teknik yang dapat dipilih dalam menyusun modul. Ketiga Teknik tersebut menurut Sungkono, dkk yaitu menulis sendiri, pengemasan kembali informasi, dan penataan informasi:

1. Menulis Sendiri (*Starting from scratch*)

Penulis/ guru dapat menulis sendiri modul yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Asumsi yang mendasari cara ini adalah bahwa guru adalah pakar yang berkompeten dalam bidang ilmunya, mempunyai kemampuan menulis, dan mengetahui kebutuhan siswa dalam bidang ilmu tersebut. Untuk menulis modul sendiri, di samping penguasaan bidang ilmu juga diperlukan kemampuan menulis modul sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran, yaitu selalu berlandaskan kebutuhan peserta belajar yang meliputi pengetahuan, keterampilan, bimbingan, Latihan, dan umpan balik. Pengetahuan itu dapat diperoleh melalui analisis pembelajaran dan silabus. Jadi, materi yang disajikan dalam modul adalah pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang tercantum dalam silabus.

2. Pengemasan Kembali Informasi (*Information Repackaging*)

Penulis/ guru tidak menulis modul sendiri, tetapi memanfaatkan buku-buku teks dan informasi yang telah ada di pasaran untuk dikemas kembali menjadi modul yang memenuhi karakteristik modul yang baik. Modul atau informasi yang sudah ada dikumpulkan berdasarkan informasi yang sudah ada dikumpulkan berdasarkan kebutuhan sesuai dengan kompetensi, silabus dan RPP/ SAP, kemudian disusun kembali dengan gaya bahasa yang sesuai. Selain itu juga diberi tambahan keterampilan atau kompetensi yang akan dicapai, Latihan, tes formatif, dan umpan balik.

3. Penataan Informasi (*Compilation*)

Cara ini mirip dengan cara kedua, tetapi dalam penataan informasi tidak ada perubahan yang dilakukan terhadap modul yang diambil dari buku teks, jurnal ilmiah, artikel, dan lain-lain. Dengan kata lain, materi-materi tersebut dikumpulkan, digandakan dan digunakan secara langsung. Materi-materi tersebut dipilih dan dipilah. Disusun berdasarkan kompetensi yang akan dicapai dan silabus yang hendak digunakan.

F. Teknik Pembuatan Modul

Modul harus dikembangkan atas dasar hasil analisis kebutuhan dan kondisi. Didalam modul harus mengetahui apa saja yang perlu disusun menjadi suatu modul, berapa jumlah modul yang diperlukan, siapa yang akan menggunakan, sumberdaya apa saja yang diperlukan dan telah tersedia untuk mendukung penggunaan modul, dan hal lain yang perlu dinilai.

Bentuk, struktur dan komponen modul seperti apa yang dapat memenuhi berbagai kebutuhan dan kondisi yang ada. Berdasarkan desain yang telah dikembangkan, disusun menjadi modul yang dibutuhkan. Proses penyusunan modul terdiri dari tiga tahapan pokok yaitu:

1. Menetapkan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai. Pada tahap ini perlu diperhatikan berbagai karakteristik dari kompetensi yang akan dipelajari, katakteristik peserta didik, dan karakteristik dari konteks dan situasi dimana modul akan digunakan.
2. Memproduksi atau mewujudkan fisik modul. Komponen isi modul antara lain mengenai tujuan belajar, prasyarat pembelajar yang diperlukan, substansi atau materi belajar, bentuk-bentuk kegiatan belajar dan komponen pendukungnya.
3. Mengembangkan perangkat penilaian. Dalam hal ini perlu diperhatikan agar semua aspek kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap terkait dapat dinilai berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan.

Langkah-langkah dalam penyusunan modul terdiri dari beberapa tahap yaitu:

a) Analisis Kebutuhan Modul

Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis silabus dan RPP untuk memperoleh informasi modul yang dibutuhkan peserta didik dalam mempelajari kompetensi yang telah diprogramkan. Nama atau judul modul sebaiknya disesuaikan dengan kompetensi yang terdapat pada silabus dan RPP. Pada dasarnya tiap satu standar kompetensi dikembangkan menjadi satu modul dan satu modul terdiri dari 2-4 kegiatan pembelajaran. Perlu disampaikan bahwa yang dimaksud kompetensi disini adalah standar kompetensi dan kegiatan pembelajaran adalah kompetensi dasar.

Analisis kebutuhan modul sebaiknya dilakukan oleh tim, dengan anggota terdiri atas mereka yang memiliki keahlian pada program yang dianalisis. Analisis kebutuhan modul dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

1. Tetapkan satuan program yang akan dijadikan batas/ lingkup kegiatan. Apakah merupakan program tiga tahun, program satu tahun, program semester atau lainnya.
2. Periksa apakah sudah ada program atau rambu-rambu operasional untuk pelaksanaan program tersebut. Misal program tahunan, silabus, RPP, atau lainnya. Bila ada pelajari program-program tersebut.
3. Identifikasi dan analisis standar kompetensi yang akan dipelajari, sehingga diperoleh materi pembelajaran yang perlu dipelajari untuk menguasai standar kompetensi tersebut.
4. Susun dan organisasi satuan atau unit bahan belajar yang dapat mewadahi materi-materi tersebut. Satuan atau unit ajar diberi nama, dan dijadikan sebagai judul modul,
5. Dari daftar satuan atau unit modul yang dibutuhkan tersebut, identifikasi mana yang sudah ada dan yang belum ada disekolah.
6. Lakukan penyusunan modul berdasarkan prioritas kebutuhannya.

b) Peta Modul

Setelah kebutuhan modul ditetapkan, langkah berikutnya adalah membuat peta modul. Peta modul adalah tata letak atau kedudukan modul pada satu satuan program yang digambarkan dalam bentuk diagram. Pembuatan peta modul disusun mengacu kepada diagram pencapaian kompetensi yang termuat dalam Kurikulum. Setiap judul modul dianalisis keterkaitannya dengan judul modul yang lain dan diurutkan penyajiannya sesuai dengan urutan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

c) Desain Modul

Desain penulisan modul yang dimaksud di sini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh guru. Di dalam RPP telah memuat strategi pembelajaran dan media yang digunakan, garis besar materi pembelajaran dan metoda penilaian serta perangkatnya. Dengan demikian, RPP diacu sebagai desain dalam penyusunan/penulisan modul.

d) Implementasi

Implementasi modul dalam kegiatan belajar dilaksanakan sesuai dengan alur yang telah digariskan dalam modul. Bahan, alat, media dan lingkungan belajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran diupayakan dapat dipenuhi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Strategi pembelajaran dilaksanakan secara konsisten sesuai dengan skenario yang ditetapkan.

e) Penilaian

Penilaian hasil belajar dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik setelah mempelajari seluruh materi yang ada dalam modul. Pelaksanaan penilaian mengikuti ketentuan yang telah dirumuskan di dalam modul. Penilaian hasil belajar dilakukan menggunakan instrumen yang telah dirancang atau disiapkan pada saat penulisan modul.

f) Evaluasi dan validasi

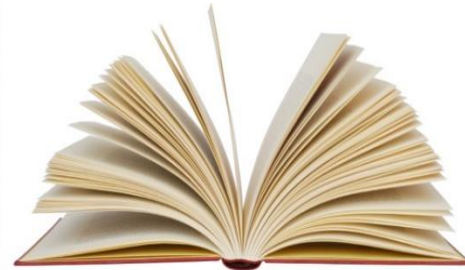
Evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui dan mengukur apakah implementasi pembelajaran dengan modul dapat dilaksanakan sesuai dengan

desain pengembangannya. Untuk keperluan evaluasi dapat dikembangkan suatu instrumen evaluasi yang didasarkan pada karakteristik modul tersebut.

Validasi merupakan proses untuk menguji kesesuaian modul dengan kompetensi yang menjadi target belajar. Bila isi modul sesuai, artinya efektif untuk mempelajari kompetensi yang menjadi target belajar, maka modul dinyatakan valid (sahih). Validasi dapat dilakukan dengan cara meminta bantuan ahli yang menguasai kompetensi yang dipelajari. Bila tidak ada, maka dilakukan oleh sejumlah guru yang mengajar pada bidang atau kompetensi tersebut.

BAB X

Teknik Pembuatan Bahan Ajar Visual



A. Pembuatan Bahan Ajar Foto, Gambar

1. Pengertian Bahan Ajar Foto / Gambar

Gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran yang berisi suatu pesan yang akan disampaikan kepada pembaca. Foto / gambar memiliki makna yang lebih baik dibandingkan dengan tulisan. Dalam KBBI, gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, benda, dsb) yang dibuat dengan coretan pensil, pena, dll pada kertas atau lukisan. Gambar / foto merupakan salah satu media yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas.

Bahan ajar media foto / gambar ini merupakan media yang paling umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika foto / gambar yang disajikan itu sesuai dengan ketentuan dan memenuhi syarat yang baik, sudah tentu hal tersebut akan menambah semangat para siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media foto / gambar ini dikelompokkan kedalam bahan ajar visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan. Media foto / gambar juga sama dengan media lainnya, yang berfungsi untuk menyampaikan / menyalurkan pesan kepada sasarannya. Pesan yang akan disampaikan ini akan dituangkan dalam simbol – simbol komunikasi visual. Menurut (Yusnawati, n.d.) metode pembelajaran yang alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang menerapkan media gambar / foto sehingga siswa lebih

aktif untuk mengetahui apa yang dilihat dan siswa cenderung menghayal yang tidak dapat dilihat di kehidupan nyata.

Dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas, para siswa cukup sulit memahami jika hanya dengan mengandalkan metode ceramah saja, maka dengan itu bahan ajar media foto / gambar ini dibutuhkan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas untuk memudahkan para siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media foto / gambar dapat menampilkan materi pelajaran secara visual melalui pembuatan transparansi yang dapat dibuat oleh guru dengan mengambil gambar – gambar dari berbagai sumber sesuai dengan materi yang dibahas kemudian disampaikan ketika proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media foto / gambar diharapkan penyampaian materi pelajaran menjadi lebih jelas dan mudah di pahami / dicerna karena membantu para siswa belajar dengan menggunakan indra penglihatannya. Media foto / gambar ini dipercaya akan merangsang daya pikir siswa, bahkan peserta didik akan lebih cermat dalam mengamati langkah pembelajaran, dengan begitu peserta didik akan mempertajam daya pikirnya untuk menghubungkan teori – teori yang diterima melalui bukti konkrit berupa foto / gambar.

Media foto / gambar ini juga sarana yang baik untuk membawa situasi dunia luar yang sedang terjadi kedalam ruang kelas ketika pembelajaran. Foto / gambar yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat berupa ilustrasi, lukisan, iklan, kartun, karikatur, potret, dan lain sebagainya. Sebelum menggunakan media bahan ajar berupa foto / gambar dalam kegiatan pembelajaran, maka guru harus mempersiapkan susunan gambar dengan teratur agar mudah dipahami oleh siswa serta harus berhati – hati dalam menempel / meletakkan foto / gambar agar tidak salah tempel sehingga dapat mengganggu penglihatan siswa dan sulit memahaminya. Foto / gambar sebagai bahan ajar tentu diperlukan rancangan yang baik agar setelah siswa melihat rangkaian foto / gambar siswa dapat melakukan sesuatu yang pada akhirnya dapat menguasai KD yang telah ditentukan.

2. Langkah Pembuatan Bahan Ajar Foto / Gambar

Dalam pembuatan bahan ajar foto / gambar terdapat beberapa langkah dan pengembangan bahan ajar foto / media yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pembuatannya, yaitu sebagai berikut :

- a. Judul diturunkan dari KD atau materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi yang akan diberikan. Jika media foto yang digunakan maka judulnya dapat ditulis dibaliknya.
- b. Buat desain tentang foto / gambar yang diinginkan dengan membuat storyboard. Storyboard foto / gambar tidak akan sebanyak untuk video / film.
- c. Informasi pendukung diambilkan dari storyboard secara jelas, padat, menarik ditulis dibalik foto. Gunakan sumber lain yang dapat memperkaya materi misalnya foto, internet, buku. Agar foto / gambar enak dilihat dan memuat cukup informasi, maka sebaiknya foto / gambar berukuran paling tidak 20-R.
- d. Pengambilan gambar dilakukan atas dasar storyboard. Agar hasilnya baik maka dikerjakan oleh orang yang menguasai penggunaan foto, atau gambar dapat digambar oleh orang yang terampil dalam bidang menggambar.
- e. Ending terhadap foto / gambar dilakukan oleh orang yang menguasai substansi / isi materi video / film.
- f. Agar hasilnya memuaskan, sebaiknya sebelum bahan ajar digandakan hendaknya dilakukan penilaian terlebih dahulu terhadap program keseluruhan baik secara substansi, edukasi maupun sinematografinya.
- g. Foto / gambar biasanya tidak interaktif, namun tugas – tugasnya dapat diberikan pada akhir penampilan gambar, misalnya untuk pembelajaran PAI siswa diminta untuk menceritakan ulang secara oral tentang situasi yang terdapat dalam foto / gambar yang telah disajikan. Tugas – tugas dapat ditulis dalam lembar kertas lain untuk menceritakan ulang tentang foto / gambar, tugas dapat diberikan berupa secara individu / kelompok.

- h. Penilaian dapat dilakukan terhadap penampilan siswa dalam menceritakan kembali foto / gambar yang dilihatnya atau cerita tertulis yang dilihatnya dari foto / gambar yang telah dilihat.

3. Kelebihan dan Kekurangan bahan ajar foto / gambar

Setiap bahan ajar yang digunakan tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Maka seorang guru tentunya harus memahami kelebihan dan kekurangan bahan ajar yang dipilih untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas, dibawah ini akan dijelaskan kelebihan dan kekurangan bahan ajar foto / gambar :

a. Kelebihan Bahan Ajar Foto / Gambar

- 1) Dapat memudahkan peserta didik memahami dan menalar maksud dari materi yang disampaikan.
- 2) Dapat merubah hal abstrak menjadi nyata ketika melihat gambar.
- 3) Minim biaya dan mudah di bawa dalam pemanfaatannya serta tidak memerlukan peralatan khusus dalam penggunaannya.
- 4) Mampu mengatasi batasan lokasi ketika benda yang dijelaskan tidak dapat dibawa ke dalam kelas.

b. Kekurangan Bahan Ajar Foto / Gambar

- 1) Gambar hanya menekankan pada persepsi indera mata saja.
- 2) Mudah rusak / sobek jika tidak menggunakan bahan yang bagus / berkualitas dalam pembuatannya.

B. Pembuatan Bahan Ajar Model / Maket

1. Pengertian Model / Maket

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2010) disebutkan bahwa model adalah barang tiruan yang kecil dengan bentuk (rupa) persis seperti yang ditiru. Sedangkan maket adalah bentuk tiruan (gedung, kapal, pesawat terbang, dan seainya) dalam bentuk tiga dimensi dan skala kecil, biasanya dibuat dari kayu, kertas, tanah liat, dan lain seainya. Dari arti secara bahasa yang telah di jelaskan tersebut dapat kita pahami bahwa kedua istilah (model

dan maket) memiliki arti yang sama, maka dari itu dalam penggunaannya kedua istilah ini sering disebut bersamaan tanpa dipisahkan dengan tanda dalam kurung.

Menurut seorang ahli Sudjana dan Rivai (2005) menyatakan bahwa model adalah tiruan tiga dimensi dari beberapa benda nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil. Terlalu mahal, terlalu jarang, terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari peserta didik dalam wujud aslinya. Dari pandangan ahli tersebut dapat kita pahami bahwa model / maket ini sebagai bahan ajar tiga dimensi adalah tiruan benda nyata untuk menjembatani berbagai kesulitan yang bisa ditemui tanpa harus menghadirkan objek atau benda tersebut langsung ke dalam kelas. Namun, nuansa aslinya masih dapat dirasakan oleh peserta didik tanpa mengurangi struktur aslinya dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2. Jenis – jenis Model / Maket

a. Model benda padat (*Solid State*)

Model jenis ini merupakan model yang memperlihatkan bagian luar dari objek (benda. Contohnya sebagai berikut :

- 1) Bentuk boneka : untuk pakaian adat, dll
- 2) Berbagai – macam makanan : sepotong daging, sayuran, buah, dll.
- 3) Peralatan dan perkakas rumah tangga : misal singasana raja, cerek, cangkir, dll.
- 4) Bentuk geometris : kerucut, bola, kubus, dll.
- 5) Tonggak – tonggak sejarah : ketapel, panah, kapak, lembing, pedang, keris, dll.
- 6) Anatomi manusia dan binatang : tengkorak, otak, hati, tulang, dll.
- 7) Aneka ragam alat angkutan : pedati, kereta api, pesawat udara, dll.
- 8) Lapisan tanah : jenis bukit, erosi, delta, muara sungai, dll.

b. Model penampang (*Cutaway Model*)

Model jenis ini merupakan jenis model yang memperlihatkan bagaimana sesuatu objek itu terlihat, jika bagian permukaannya diangkat untuk

mengetahui susunan bagian dalamnya (X-rays atau Cross section).

Contohnya sebagai berikut :

- 1) Model bola mata, torsi separuh badan, model jantung.
- 2) Lapisan bumi.
- 3) Bangunan : rumah, gedung, bangunan pabrik industri.
- 4) Mesin – mesin : pompa bensin, mesin gas, unit tenaga atom.
- 5) Anatomi tubuh manusia dan hewan : gigi, mata, otak, dll.
- 6) Ragam transportasi : kapal selam, pesawat terbang, mobil.
- 7) Kehidupan tumbuh – tumbuhan : bunga, daun, akar, batang.

c. Model susun (*Build- Up Model*)

Model jenis ini merupakan model yang terdiri atas beberapa bagian objek (benda) yang lengkap atau sedikitnya bagian pokok dari objek tersebut.

Contohnya sebagai berikut :

- 1) Model torso untuk memahami anatomi tubuh manusia (bagian – bagiannya bisa di lepas).
- 2) Bagian – bagian senapan, mesin, dll.

d. Model Kerja (*Working Model*)

Model jenis ini merupakan model tiruan dari suatu objek (benda) yang memperlihatkan bagian luar dari objek asli (sebenarnya) dan mempunyai beberapa bagian sesungguhnya. Contoh model kerja jika dikelompokkan sebagai berikut :

- 1) Penemuan – penemuan : telegraf, telepon, kereta api, dll.
- 2) Alat – alat matematika : mistar sorong, busur derajat, dll.
- 3) Alat angkutan dan mesin – mesin : perahu dayung, kapal layar, gerobak, pesawat udara, mesin pengeruk tanah, dll.
- 4) Peralatan musik : biola, seruling, gitar, harpa, dll.
- 5) Alat – alat mikroskopis : mikroskop, periskop, teropong, dll.
- 6) Bagian mekanik gedung dan bangunan : jembatan gantung, tiang – tiang bendera, pintu air, lampu mercusuar, dll.

e. *Mock – Ups*

Model jenis ini merupakan suatu penyederhanaan susunan bagian pokok dari suatu proses / sistem yang lebih ruwet. Susunan nyata dari bagian – bagian utama itu diubah sehingga aspek- aspek utama dari suatu proses mudah dipahami oleh para peserta didik . Contoh model mock – ups jika dikelompokkan sebagai berikut :

- 1) Mock – ups berlatih mengendarai mobil (drivotrainer).
- 2) Mock – ups menjelaskan konstruksi radio.
- 3) Prinsip – prinsip : tenaga pemecahan nuklir, penggunaan susunan penangkap tikus tenaga dorg jer, penggunaan sebuah balon udara dan sebagainya.
- 4) Sistem – sistem : sistem bahan bakar mesin gas, sistem telepon, jaringan listrik rumah, pemasangan air ledeng untuk tanaman kota, dll.

f. Diorama

Model jenis ini merupakan sebuah model pemandangan tiga dimensi mini untuk menggambarkan pemahaman yang sebenarnya. Pada umumnya, diorama terdiri atas bentuk – bentuk sosok atau objek- objek yang ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Contoh diorama sebagai berikut :

- 1) Diorama peristiwa sejarah : pertempuran besar, sastrawan, dll.
- 2) Ilmu bumi : interior goa, pemandangan padang pasir, hutan belantara, tiruan desa di pegunungan, dll.
- 3) Ilmu produksi pabrik dan perindustrian : roda baja, penggergajian, pabrik gelas, penyaringan minyak, dll.
- 4) Adegan cerita : peristiwa pokok dari suatu cerita atau sandiwara yang menggambarkan urutan kejadian cerita, misal diorama penyerangan umum 1 Maret DIY.

3. Tujuan, Fungsi, dan Kegunaan Model / Maket

Bahan ajar model / maket jika disiapkan dengan baik maka akan memberikan manfaat yang baik pula terhadap proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, bahan ajar model / maket ini hendaknya dibuat oleh pendidik atau para peserta didik, sebab model / maket ini dapat memberikan makna yang hampir sama dengan yang aslinya. Manfaat penggunaan media bahan ajar dalam pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran karena dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mengesankan peserta didik.

Sebagai contoh penggunaan model / maket dalam pembelajaran PAI dapat digunakan dalam materi Haji & Umrah yaitu dengan membuat ka'bah dan unsur haji & umrah lainnya. Dengan menggunakan model / maket berbentuk ka'bah peserta didik dapat memahami bagaimana bentuk ka'bah dan bagaimana cara melaksanakan manasik haji. Hal ini akan mempermudah peserta didik untuk memahami dan menangkap informasi yang terkandung dalam materi tersebut.

1) Tujuan dan Fungsi Model / Maket

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan dapat kita pahami bahwa model / maket memiliki beberapa tujuan, yaitu sebagai berikut:

- a. Menyederhanakan objek atau benda yang terlalu sulit, terlalu besar, terlalu jarang, terlalu jauh, terlalu kecil atau terlalu mahal dihadirkan di dalam kelas secara langsung dengan bentuk yang aslinya. Contohnya : planet, bumi, tengkorak, kendaraan, dan lainnya.
- b. Memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik terhadap suatu objek atau benda, walaupun hanya dalam bentuk tiruan.
- c. Memudahkan penjelasan tentang suatu objek atau benda dengan menunjukkan tiruan benda aslinya.

Sedangkan fungsi dari bahan ajar model / maket dalam proses pembelajaran adalah menjadi tiruan objek aslinya dalam bentuk tiga dimensi dan menjembatani kesulitan – kesulitan yang mungkin terjadi apabila objek aslinya tidak didatangkan ke dalam kelas untuk dijadikan observasi oleh peserta didik.

2) Kegunaan Model / Maket

Secara umum kegunaan model / maket dalam kegiatan pembelajaran dibedakan menjadi dua yaitu kegunaan bagi pendidik dan kegunaan bagi peserta didik.

a. Kegunaan bagi Pendidik

Bagi seorang pendidik bahan ajar model / maket memiliki beberapa kegunaan, antara lain :

1. Membantu pendidik dalam memberikan penjelasan tentang suatu objek atau benda yang rumit atau asing bagi peserta didik.
2. Membantu pendidik dalam menjelaskan sesuatu yang abstrak menjadi sesuatu yang konkret.
3. Menyajikan proses pembelajaran lebih bermakna dan berkesan.
4. Menampilkan proses pembelajaran yang menarik dan inovatif.
5. Menjadi tantangan untuk menguji kompetensi dan kreativitas sebagai seorang pendidik, dan
6. Menjadi sumber penghasilan baru.

Itulah kegunaan model / maket bagi seorang pendidik, apabila kita mampu membuat model / maket dengan baik, bervariasi dan inovatif, itu dapat dipasarkan secara langsung ke lembaga sekolah- sekolah lain, perguruan tinggi ataupun melalui media online. Setiap sekolah ataupun perguruan tinggi rata – rata membutuhkan model / maket sebagai salah satu bahan ajarnya.

b. Kegunaan bagi Peserta Didik

Dengan adanya model / maket dalam pembelajaran, mereka dapat belajar dengan mudah. Mereka dapat memahami objek atau benda dengan baik secara langsung. Penjelasan – penjelasan secara oral yang telah disampaikan oleh pendidik dapat dicerna langsung oleh mereka dengan membandingkan model yang telah mereka amati. Hal yang bersifat abstrak akan menjadi lebih nyata ketika model / maket ada di hadapan mereka. Mereka juga akan mendapatkan

pengalaman yang berharga dari kegiatan pembelajaran yang telah mereka lakukan sehingga mereka akan mendapat hal yang mengesankan. Seperti yang kita ketahui, apabila suatu kegiatan pembelajaran mampu memberikan kesan bermakna secara mendalam untuk peserta didik berarti pembelajaran itu dapat diterima dengan baik oleh mereka. Jika proses pembelajaran bermakna maka kegiatan pembelajaran telah berjalan dengan baik dan efektif. Maka dari itu kegunaan model / maket bagi peserta didik sesuai dengan jenisnya adalah sebagai berikut :

1. Model padat (*solid state*) kegunaannya adalah :
 - a) Dapat mengembangkan konsep realisme peserta didik.
 - b) Dapat menjadi tantangan bagi peserta didik untuk memecahkan masalah – masalah pengajaran dalam berbagai bidang studi yang dipelajarinya.
 - c) Hasil belajar akan lebih baik.
2. Model penampang (*cutaway model*) kegunaannya adalah :
 - a) Dapat menggantikan objek atau benda sesungguhnya.
 - b) Dapat memperjelas objek atau benda yang sebenarnya karena dapat diperbesar atau diperkecil.
3. Model kerja (*working model*) kegunaannya adalah :
 - a) Dapat mendorong keingintahuan peserta didik.
 - b) Dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran.
4. Model *Mock – Up* kegunaannya adalah :
 - a) Membantu peserta didik dalam membaca diagram (gambar di atas kertas) atau objek dua dimensi dan memindahkannya ke dalam objek sesungguhnya.
 - b) Dapat membantu membaca objek atau benda yang sebagaimana terdapat pada objek atau benda aslinya.

5. Model diorama kegunaannya adalah :

- a) Sangat cocok untuk mata pelajaran ilmu biologi, sejarah, dan berbagai mata pelajaran lainnya.
- b) Dapat memberikan gambaran secara nyata terkait situasi (kondisi) seperti objek aslinya sehingga peserta didik mudah memahaminya.

4. Unsur – Unsur Model / Maket

Bahan ajar berbentuk model / maket memiliki struktur kemiripan dengan bahan ajar foto / gambar. Struktur model / maket ini terdiri atas lima unsur yaitu meliputi judul, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja dan penilaian. Perlu diketahui bahwa keempat unsur terakhir (mulai dari kompetensi hingga penilaian) terdapat pada lembaran kertas lain setelah judul.

Bahan ajar model / maket ini tidak dapat berdiri sendiri, akan tetapi harus dibantu dengan bahan tertulis juga agar memudahkan pendidik dalam mengajar maupun peserta didik dalam belajar nantinya. Dalam pemanfaatan bahan ajar model / maket ini kita harus tetap menggunakan kompetensi dasar yang tersedia dalam kurikulum sebagai pedomannya.

5. Langkah – Langkah Pembuatan Model / Maket

Untuk membuat bahan ajar model / maket ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan agar bahan ajar ini dapat digunakan dengan baik, langkahnya sebagai berikut :

- a. Judul diturunkan dari kompetensi dasar atas materi pokok sesuai dengan besar kecilnya suatu materi yang akan diberikan.
- b. Membuat rancangan sebuah model yang akan dibuat, baik substansinta ataupun bahan yang akan digunakan sebagai model / maket. Misalnya : kardus, karton, bubur kertas, crepe, kayu, tanah liat, malam atau lilin, plaster paris dan bahan metal,dan lainnya.
- c. Informasi pendukung diterangkan secara jelas, padat dan menarik pada selebar kertas. Karena tidak mungkin sebuah model memuat informasi

tertulis, kecuali keterangan – keterangan singkat saja. Gunakan ssebagai sumber yang bisa memperkaya informasi, contohnya buku, majalah, internet dan jurnal hasil penelitian.

- d. Supaya hasil yang didapatkan memuaskan,sebaiknya pembuatan model / maket dikerjakan oleh orang ahli yang memiliki keterampilan untuk membuatnya. Namun, hal ini tidak menutup kemungkinan untuk kita belajar membuatnya sendiri, bahan yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan kemampuan keuangan dan kemudahan untuk proses pembuatannya. Bahkan sangat dianjurkan untuk memanfaatkan limbah rumah tangga atau perkantoran untuk pembuatannya.
- e. Tugas dapat diberikan pada akhir penjelasan sebuah model dengan memberikan pertanyaan – pertanyaan oral dan tugas dapat ditulis dalam kertas lain.
- f. Penilaian dapat dilakukan terhadap jawaban lisan atau tertulis dari pertanyaan yang telah diberikan.

6. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Model / Maket

Tentunya setiap bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya, yaitu sebagai berikut :

Kelebihan

- a. Dapat memberikan pengalaman secara langsung.
- b. Penyajiannya secara konkret dan menghindari verbalisme.
- c. Dapat menunjukkan objek secara utuh dengan baik penjelasannya maupun cara kerjanya.
- d. Dapat menunjukkan alur suatu proses dengan jelas.

Kekurangannya

- a. Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah yang banyak.
- b. Penyimpanannya memerlukan ruang yang luas dan perawatan yang rumit.
- c. Membutuhkan biaya yang besar.
- d. Bagi anak tunanetra sulit untuk membandingkannya.

BAB XI

Teknik Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual



A. Pembuatan Bahan Ajar Video/ Film

1. Pengertian Video / Film

Media pembelajaran berbasis video . film ini sudah marak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas apalagi di era digital seperti sekarang ini. Media video / film ini masuk ke dalam media audiovisual yakni dapat dilihat dan didengar, media ini merupakan media yang paling lengkap karena informasi yang disajikan ini berbentuk dokumen yang hidup yakni adanya gerakan yang objeknya dapat dilihat seperti gambar gerak dan didukung dengan suara.

Menurut (Atmaja, 2019) bahan ajar video / film merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisikan pesan – pesan atau informasi pembelajaran yang terdiri dari konsep, prinsip, prosedur serta pengaplikasian untuk membantu pemahaman peserta didik terkait suatu materi pembelajaran yang akan di bahas di kelas.

Menurut (Apriansyah et al., 2020) Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video / film dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar peserta didik. Media video / film sangat membantu dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi menjadi lebih menarik dan akan meningkatkan pemahaman para peserta didik.

Menurut (Zahroh, 2017) bahan ajar video / film ini merupakan media audiovisual yang telah di desain dari kumpulan tayangan – tayangan audio visual di internet seperti youtube yang telah mengandung unsur mendidik dan dilengkapi slide – slide yang telah dilengkapi karakter tokoh sesuai dengan isi dari materi yang ingin disampaikan.

Menurut (Hidayati et al., 2019) bahan ajar video / film memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran serta dapat membantu guru untuk menunjukkan pertunjukkan yang memang sulit dilakukan oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar video / film merupakan bahan ajar media audio visual yang berisikan pesan – pesan pembelajaran berupa konsep, prinsip, prosedur serta pengaplikasian dan penggunaan karakter tokoh yang dapat membantu peserta didik memahami suatu materi pembelajaran. Bahan ajar video / film ini memanfaatkan indra penglihatan dan juga indra pendengaran, bahan ajar ini merupakan bahan ajar yang lengkap dalam membantu peserta didik memahami materi.

2. Tujuan dan Fungsi Video / Film

Secara umum tujuan penggunaan video / film dalam proses pembelajaran di kelas adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan – pesan atau materi pelajaran kepada para peserta didik, tentunya agar lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan para siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan secara khusus dalam (Fahri, 2017) tujuan penggunaan video / film dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- d. Dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga dapat merangsang minat siswa / motivasi siswa dalam belajar di kelas.
- e. Dapat menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh para siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tentunya.
- f. Mewujudkan situasi belajar yang efektif dan aktif.

3. Langkah – Langkah Pembuatan Video / Film

Dalam pembuatan bahan ajar berbasis video / film tentunya terdapat beberapa hal yang harus dilakukan agar dapat menghasilkan bahan ajar video / film yang sesuai dengan yang diharapkan dan tentunya menarik untuk para siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Serenata (2020) dalam (Fahri, 2017) langkah – langkah dalam pembuatan bahan ajar video / film yang menarik adalah sebagai berikut :

d. Menentukan Materi

Hal utama yang harus dilakukan dalam pembuatan video / film adalah menentukan materi apa yang akan disampaikan dan ditayangkan kepada peserta didik, hal ini dilakukan agar video tidak berkesan membosankan dan bertele – tele dalam pembuatannya sehingga langsung ke inti pembahasan apa yang akan disampaikan.

e. Menulis Teks Skenario

Sama halnya dengan pembuatan film, dalam pembuatan video pembelajaran juga dibutuhkan naskah skenario. Skenario ini berfungsi sebagai alat pemandu arah pembicaraan bapak / ibu guru dalam proses rekaman dapat berjalan dengan lancar. Kegiatan ini maksudnya adalah menulis ringkasan materi yang nantinya akan disampaikan ketika sedang rekaman agar materi yang disampaikan tidak keluar dari pembahasan.

f. Menyiapkan Ilustrasi atau Alat Peraga

Agar dapat memudahkan penonton memahami mengenai materi apa yang disampaikan, dapat disiapkan alat peraga yang dibutuhkan seperti papan tulis atau peraga lainnya. Selain menyiapkan alat peraga, dapat juga menambahkan ilustrasi yang memudahkan peserta didik memahami seperti data tabel, diagram, animasi, gambar atau data lainnya yang menarik peserta didik.

g. Membuat Rekaman / Take Video

Dalam proses pembuatan rekaman video sebaiknya disesuaikan dengan alat dan kondisi tempat pengambilan video. Apabila dilakukan di outdoor maka sebaiknya menggunakan microphone kecil agar suaranya dapat terdengar dengan jelas dan hendaknya menggunakan kamera digital /

DSLR yang mendukung agar hasil video yang ditampilkan jauh lebih baik dan jernih. Apabila tidak mempunyai kamera digital bisa juga menggunakan kamera smarthphone, tripod dan lighting untuk mendukung proses rekaman video agar lebih bagus dan stabil. Jika tidak yakin suara yang terekam tidak jelas, bapak / ibu guru dapat menyediakan alat voice recorder lalu diletakkan di saku baju.

h. Proses Editing

Apabila proses pengambilan video telah selesai, hal selanjutnya yaitu mengecek terlebih dahulu apakah video yang dihasilkan sudah bagus atau belum. Apabila terdapat bagian yang tidak pas sebaiknya dilakukan pengambilan rekaman ulang. Setelah itu dilakukan pengeditan melalui software yang bisa digunakan untuk mengedit video pembelajaran seperti, movie maker, adobe premiere, corel video studio, kinemaster, inshot, viva video, vn dan lain sebagainya.

4. Kelebihan dan kekurangan Bahan Ajar Video / Film

Setiap bahan ajar yang digunakan tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Maka seorang guru tentunya harus memahami kelebihan dan kekurangan bahan ajar yang dipilih untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas, dibawah ini akan dijelaskan kelebihan dan kekurangan bahan ajar video / film :

a. Kelebihan video / film

- 1) Dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan kapanpun jika materi yang disajikan dalam video / film tersebut masih relevan dengan materi bahasan.
- 2) Menjadikan pembelajaran yang menyenangkan.
- 3) Mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaram dan membantu guru dalam proses pembelajaran.
- 4) Dapat digunakan oleh masyarakat luas dan mudah di akses.
- 5) Dapat menunjukkan langkah – langkah yang prosedural.

b. Kekurangan video / film

- 1) Memerlukan waktu yang lama dalam proses pembuatannya.
- 2) Memerlukan biaya yang cukup besar
- 3) Penggunaan video / film hanya dapat digunakan menggunakan bantuan komputer dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran di kelas.
- 4) Peserta didik harus mengingat detail setiap scene yang ada di dalam video.

BAB XII

Teknik Pembuatan Bahan Ajar Berbasis IT (CD Interaktif)



A. Pengertian Bahan Ajar CD Interaktif

Perkembangan teknologi di zaman sekarang ini sudah sangat cepat dan berkembang di berbagai kalangan dan berbagai bidang, salah satunya dunia pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi maka kita sebagai calon pendidik, para pendidik sudah sepatutnya memahami berbagai teknologi dan memang sudah dituntut oleh dunia pendidikan untuk memahami teknologi agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dan berkesan tidak monoton.

CD Interaktif adalah bahan ajar interaktif yang dikemas dalam bentuk CD (Compact Disc). CD Interaktif dapat dikatakan sebagai bahan ajar alternatif yang bersifat inovatif karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien (Nurmariza et al., 2016). Menurut (Prastowo, 2011) dalam jurnal (Nurmariza et al., 2016) bahan ajar yang berbasis interaktif yaitu bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran seperti (audio, gambar, video, teks, grafik dan lainnya) untuk digabungkan dalam membentuk bahan ajar yang bersifat interaktif untuk dapat mengendalikan suatu perintah dalam presentasi materi yang dibahas, sehingga dengan begitu akan terjadi komunikasi dua arah dalam setiap penggunaannya dan menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi aktif.

Dalam (Nurdiana et al., 2018) menjelaskan CD interaktif merupakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai bahan belajar mandiri yang terdapat

hubungan timbal balik antara penggunaan media dengan isi program media yang memuat gambar, animasi, suara, simulasi, dan video yang dikemas dalam bentuk piringan atau disc, bahan ajar interaktif ini dapat mempermudah pemahaman materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

Pendapat lain mengatakan dalam (Maimuna & Sedyati, 2015) CD interaktif adalah sebuah produk multimedia terbaru yang dapat dioperasikan oleh peserta didik secara mandiri sehingga peserta didik dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses pemahaman materi pembelajaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Isi dari media CD interaktif adalah penggabungan teks, grafik, audio, animasi dan video.

B. Tujuan dan Fungsi CD Interaktif

Tujuan penggunaan bahan ajar interaktif dalam pembelajaran di kelas setidaknya terdapat empat hal pokok yaitu sebagai berikut :

- a. Membantu peserta didik dalam mempelajari dan memahami suatu materi.
- b. Memudahkan peserta didik dan guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran.
- c. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar yakni mencakup audio, gambar, teks dan lainnya sehingga dapat mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik di kelas.
- d. Agar kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan para siswa aktif.

C. Langkah – Langkah Pembuatan Bahan Ajar CD Interaktif

Bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang menggabungkan beberapa media pembelajaran (gambar, audio, teks, grafik) yang bersifat interaktif untuk menjelaskan suatu yang dibutuhkan. Dengan begitu terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dan penggunaannya yakni peserta didik, dapat dikatakan jika proses pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif ini peserta didik dapat terdorong untuk bersikap aktif dan termotivasi dalam pembelajarannya.

Dalam mempersiapkan bahan ajar berbasis CD interaktif tentunya dibutuhkan beberapa langkah yang harus diperhatikan agar bahan ajar yang dihasilkan dapat sesuai dengan harapan dan mudah dipahami oleh penggunaannya, berikut ini adalah

beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar CD interaktif :

1. Menentukan judul yang diturunkan dari kompetensi dasar atau materi pokok yang akan menjadi bahasan pembelajaran di kelas yang sesuai dengan besar kecilnya materi. Kompetensi dasar memuat sejumlah kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam materi pelajaran tersebut sebagai rujukan dalam menyusun indikator kompetensi. Materi pokok berisi bahasan utama / informasi utama, pengetahuan, keterampilan atau penilaian yang telah disusun sedemikian rupa oleh pendidik agar para peserta didik dapat memahami dan menguasai kompetensi yang telah ditetapkan di awal.
2. Petunjuk pembelajaran sudah ditulis secara rinci dan jelas agar peserta didik mudah dalam menggunakan bahan ajar tersebut.
3. Informasi yang disajikan harus secara jelas, padat dan pastinya menarik dalam bentuk tertulis, gambar atau animasi.
4. Tugas yang telah diberikan hendaknya ditulis dalam program interaktif.
5. Penilaian peserta didik dapat dilakukan oleh pendidik terhadap hasil karya dari tugas yang telah diberikan diakhir pembelajaran.
6. Gunakan sumber belajar pendukung agar dapat memperkaya materi yang sedang dipelajari seperti buku, majalah, internet, dan jurnal hasil penelitian.

D. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar CD Interaktif

Setiap bahan ajar yang digunakan tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Maka seorang guru tentunya harus memahami kelebihan dan kekurangan bahan ajar yang dipilih untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas, dibawah ini akan dijelaskan kelebihan dan kekurangan bahan ajar CD Interaktif :

a) Kelebihan Bahan Ajar CD Interaktif

1. Mampu memberikan pembelajaran dengan penyampaian informasi yang baik dan tepat dalam bentuk teks dan grafik.
2. Desain pembelajaran yang ditunjukkan kepada peserta didik dapat mencakup semua karakteristik belajar yang berbeda sehingga mudah dipahami.
3. Mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih realistis.

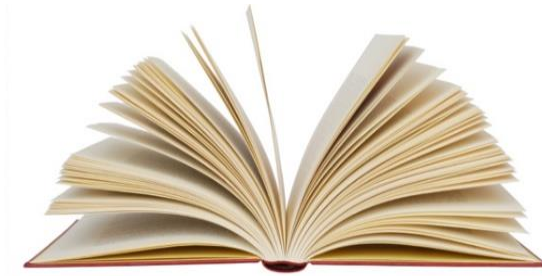
4. Tampilan audio visual lebih menarik.
5. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
6. Dapat membuat para peserta didik agar lebih interaktif.
7. Memudahkan guru dalam menjelaskan materi.
8. Memiliki konsistensi materi yang akan diberikan.
9. Menambah daya ingatan atau referensi terkait objek belajar yang sedang dipelajari.
10. Dapat mengurangi tingkat kejenuhan belajar peserta didik jika di kombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi terkait persoalan yang sedang di tayangkan.

b) Kekurangan Bahan Ajar CD Interaktif

4. Keterbatasan persediaan komputer yang terdapat di sekolah.
5. Resolusi untuk gambar, animasi dan grafik sangat terbatas pada system *microprocessor*.
6. Pemakaiannya harus lebih hati – hati agar tidak tergores dan rusak.

BAB XIII

TEKNIK PEMBUATAN BAHAN AJAR BERBASIS IT (E- Learning)



A. Pengertian Bahan Ajar Berbasis IT

Bahan Ajar Berbasis IT adalah bahan ajar yang disusun dan dikembangkan dengan menggunakan alat bantu IT untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam untuk menghasilkan informasi yang berkualitas.

Penggunaan media Informasi dan Teknologi (IT) pada seluruh mayoritas masyarakat saat ini merupakan keniscayaan yang tak bisa dihindari. Hampir seluruh universitas di Indonesia menggunakan IT dalam pengelolaan administrasi maupun pembelajaran, bahkan sejak pendaftaran ujian masuk perguruan tinggi.

Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan bahan ajar IT memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi dasar (KD) secara sistematis, interaktif dan inovatif sehingga diharapkan semua kompetensi tercapai secara utuh dan terpadu.

B. Karakteristik Bahan Ajar Berbasis IT

Peran penting bahan ajar berbasis IT dalam proses pembelajaran didasari oleh karakteristik bahan ajar yang lebih kompleks dibanding jenis bahan ajar lain.

Beberapa karakteristik Bahan Ajar berbasis IT antara lain :

1. Memanfaatkan keunggulan yang terdapat pada komputer.

2. Memanfaatkan teknologi yang terdapat pada multimedia sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, dan memotivasi siswa agar dapat belajar secara mandiri.
3. Memanfaatkan teknologi informasi yang terdapat pada elektronik, baik guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan lebih mudah.
4. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (self-learning materials) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja bila yang bersangkutan memerlukannya.

C. Langkah Pembuatan Bahan Ajar Berbasis IT

Pembuatan Bahan Ajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran yang menjadikan salah satu alternatif tercapainya tujuan pembelajaran agar terlaksana optimal dan efektif dengan perencanaan guru yang matang.

Secara umum, dalam konteks pendidikan, guru adalah individu yang bertanggung jawab untuk mengajar dan mendidik siswa di sekolah atau institusi pendidikan lainnya. Guru memiliki peran penting dalam memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada siswa, serta membantu mereka dalam pengembangan pribadi dan akademik. Guru bertanggung jawab untuk menyusun dan menyampaikan materi pelajaran, mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai, memfasilitasi proses belajar siswa, memberikan umpan balik, dan mengevaluasi kemajuan belajar siswa. Selain itu, guru juga berperan sebagai pengelola kelas, pembimbing, dan contoh teladan bagi siswa. (Khunaifi & Matlani, 2019).

Peran guru tidak hanya terbatas pada pengajaran di kelas, tetapi juga meliputi perencanaan pembelajaran, pengembangan kurikulum, kolaborasi dengan rekan kerja, komunikasi dengan orang tua, serta partisipasi dalam pengembangan profesional. Penting untuk dicatat bahwa pengertian guru dapat bervariasi tergantung pada konteks dan interpretasi yang berbeda. Oleh karena itu, untuk mendorong tercapainya tujuan pembelajaran dan mutu Pendidikan melalui pembuatan bahan ajar perlu lah dipandang guru untuk dapat mendesain bahan ajar yang menarik sesuai kebutuhan dan kemampuan belajar siswa.

Berikut Langkah Langkah pembuatan bahan ajar berbasis IT (Anita et al., 2022):

1. Identifikasi tujuan pembelajaran: Tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan bahan ajar berbasis IT. Pastikan tujuan tersebut sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan materi yang akan diajarkan.
2. Pilih platform atau aplikasi yang sesuai: Tentukan platform atau aplikasi yang akan digunakan untuk membuat bahan ajar berbasis IT. Misalnya, Anda dapat menggunakan aplikasi presentasi seperti Microsoft PowerPoint atau Google Slides, atau menggunakan platform pembelajaran online seperti Moodle atau Edmodo.
3. Rencanakan struktur dan konten: Buat rencana tentang struktur bahan ajar dan kontennya. Tentukan urutan materi, topik yang akan dibahas, dan cara penyajian informasi yang efektif. Anda juga dapat mempertimbangkan penggunaan multimedia, seperti gambar, video, atau audio, untuk meningkatkan pengalaman belajar.
4. Buat isi bahan ajar: Gunakan platform atau aplikasi yang telah Anda pilih untuk membuat isi bahan ajar. Sertakan teks, gambar, video, dan elemen multimedia lainnya sesuai dengan rencana yang telah Anda buat. Pastikan isi bahan ajar mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik.
5. Kembangkan interaktivitas: Manfaatkan fitur-fitur interaktif yang disediakan oleh platform atau aplikasi yang Anda gunakan. Misalnya, Anda dapat menyisipkan tautan, tombol navigasi, atau kuis interaktif untuk menguji pemahaman peserta didik.
6. Periksa dan revisi: Setelah selesai membuat bahan ajar, periksa kembali keseluruhan isi untuk memastikan tidak ada kesalahan atau kesalahan pengetikan. Perbaiki dan revisi jika diperlukan.
7. Uji coba dan evaluasi: Lakukan uji coba bahan ajar dengan mengajarkannya kepada sejumlah peserta didik atau kolega. Berikan kesempatan kepada mereka untuk memberikan umpan balik dan saran terkait keefektifan bahan ajar tersebut. Evaluasi hasil uji coba dan lakukan perbaikan jika diperlukan.
8. Distribusikan bahan ajar: Setelah bahan ajar selesai dan telah melalui tahap pengujian, distribusikan kepada peserta didik melalui platform pembelajaran

online, email, atau media lain yang sesuai. Pastikan peserta didik memiliki akses yang cukup untuk mengakses bahan ajar tersebut.

9. Monitor dan evaluasi: Pantau penggunaan bahan ajar oleh peserta didik. Evaluasi efektivitas bahan ajar berbasis IT tersebut berdasarkan respons peserta didik dan hasil pembelajaran yang dicapai. Jika diperlukan, lakukan perbaikan atau penyempurnaan berdasarkan umpan balik yang diterima.

d. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Berbasis IT

Setiap bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas sudah dipastikan terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan penggunaan bahan ajar IT :

- a. kelebihan penggunaan bahan ajar berbasis IT :
 1. Memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak.
 2. Berubahnya peran siswa dari pasif menjadi aktif karena mempunyai ketertarikan pada materi yang sedang dibahas.
 3. Siswa dapat belajar secara mandiri di waktu yang berbeda karena bahan ajar dapat tersimpan di komputer.
 4. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar terstruktur dan terjadwal melalui jaringan internet atau internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari.
 5. Tersedianya fasilitas e-moderating di mana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
 6. Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi dan berinteraksi melalui fasilitas fasilitas internet yang dapat dilakukan secara kelompok.
 7. Wawasan peserta didik lebih luas karena tidak berpacu pada satu sumber saja.

b. Kekurangan Bahan Ajar Berbasis IT :

1. Keterbatasan akses internet.
2. Berkurangnya interaksi dalam pembelajaran antara pendidik dengan siswa maupun siswa dengan siswa.
3. Minimnya pengawasan dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Abdullah, Herpratiwi, T. (n.d.). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MODUL INTERAKTIF KONSEP DASAR KERJA MOTOR 4 LANGKAH KELAS X DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 TANJUNGKARANG*.
- Abdullah, Herpratiwi, T. (n.d.). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MODUL INTERAKTIF KONSEP DASAR KERJA MOTOR 4 LANGKAH KELAS X DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 TANJUNGKARANG*.
- Anita, Y., Arwin, A., Ahmad, S., Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1). <https://doi.org/10.31537/dedication.v6i1.658>
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS ANIMASI MATA KULIAH ILMU BAHAN BANGUNAN DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA*. 9(1).
- Atmaja, H. T. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah yang Berbasis pada Konservasi Kearifan Lokal Bagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Panjar*, 1(2), 131–140.
- Elisabeth Tri Yekti Handayani, Siti Nursetiawati, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Sanggul Modern. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 6(3), 317–322. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3360401>
- Fahri, M. U. (2017). *Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran*. 4, 9–15.
- Fauzan, M. (2021). Pengembangan Modul Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VII*, 643–654.
- Friantini, R. N., Winata, R., & Permata, J. I. (2020). Pengembangan Modul Kontekstual

- Aritmatika Sosial Kelas 7 SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 562–576. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.278>
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>
- Isniatun, M. (2011). Pengembangan Bahan Pembelajaran Cetak. *Readings, September 1997*, 1–5.
- Jupriyanto, J., & Turahmat, T. (2018). Bahan Ajar Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 119. <https://doi.org/10.30659/pendas.4.2.119-128>
- Jusuf, H., & Sobari, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Modul Pembelajaran Untuk Mendukung Pembelajaran Online. *JAM-TEKNO: Jurnal Pengabdian Kepada ...*, 2(1), 33–37.
- Khunaifi, A. Y., & Matlani, M. (2019). Analisis Kritis Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 13(2). <https://doi.org/10.30984/jii.v13i2.972>
- Maimuna, & Sedyati, R. N. (2015). Penggunaan Media CD (Compact Disk) Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 1–14.
- Mufidah Chilmiyah Izzatul. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Hubungan Masyarakat Kelas X APK 2 di SMKN 10 Surabaya. *E-Jurnal UNESA*, 1–17.
- Nurdiana, M., Kholisho, Y. N., & Fathoni, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis CD Interaktif Pada Materi Simulasi Digital Menggunakan Adobe Flash. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(2), 84–92.
- Nurmariza, A., Ibrahim, M., & Widodo, W. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aktivitas Dengan Media CD Interaktif Pada Materi Indera Pendengaran Dan Sistem Sonar. *Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, 6(1), 1113–1122.
- Rahimah. (2022). Peningkatan Kemampuan Guru SMP Negeri 10 Kota Tebingtinggi

- dalam Menyusun Modul Ajar Kurikulum Merdeka melalui Kegiatan Pendampingan Tahun Ajaran 2021/2022. *JURNAL Ansiru PAI*, 92–106.
- Sumiati, A., Widyastuti, U., & Wulan, T. S. (2017). WORKSHOP PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MODUL BERDASARKAN PENDEKATAN SCIENTIFIC PADA KURIKULUM 2013 SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN GURU SMK DI. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*, 1(1), 86–95.
- Sungkono. (2012). *Pengembangan Bahan Pembelajaran Audio - Video*. 144–169.
- Utami, I. R., Triwoelandari, R., & Nawawi, M. K. (2019). Pengaruh Modul Pembelajaran IPA Terintegrasi Nilai Agama Terhadap Pengembangan Karakter Mandiri Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 58.
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.13036>
- Yusnawati. (n.d.). PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IV SD PT. LESTARI TANI TELADAN (LTT) Kabupaten Donggala. *Kreatif Tadulako Online*, 3, 185–199.
- Zahroh, H. (2017). *PENGEMBANGAN MODEL BAHAN AJAR VIDEO KREATIF TERPIMPIN EDUKATIF (KTE) UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS KARYA ILMIAH SEDERHANA PESERTA DIDIK KELAS IX SMP MAMBA ' UNNUR BULULAWANG*. 3, 469–482.

I. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

A. CPL, CPMK, Sub-CPMK

1. CPL Prodi yang Dibebankan pada Mata Kuliah

- a. S1 Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious
- b. P4 Mengetahui dan Menerapkan tehnik-teknik pembelajaran dalam Pembelajaran PAI
- c. KU2 Terampil mendesain dan mengimplementasikan Pembelajaran PAI.
- d. KK1 Terampil mengimplementasikan dasar-dasar pengetahuan paedagogik dan profesional dalam pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) melalui pendekatan berfikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dengan mengedepankan nilai-nilai islam yang terintegrasi dengan pancasila
- e. KK2 Terampil mendesain dan mengimplementasikan pembelajaran materi PAI tingkat Madrasah/SMA dengan pendekatan pemikiran kritis dan berdasarkan keterampilan paedagogik dan professional

2. CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)

- a. CP MK 1 Bahan ajar dan prinsip memilih bahan ajar, cakupan dan urutan bahan ajar, strategi pemanfaatan bahan ajar oleh guru untuk mendukung pembelajaran (P4, KU2, KK2)
- b. CP MK 2 Mengembangkan bahan ajar, jenis –jenis bahan ajar, mendisain langkah langkah penyusunan bahan ajar (S1, P4, KU2, KK2)
- c. CP MK 3 Mendesain bahan ajar berbasis media cetak, visual, audio visual, multimedia (P4, KU2, KK1, KK2)

3. SUB CPMK





- a. Mampu menjelaskan bahan ajar dan prinsip memilih bahan ajar serta langkah-langkahnya
- b. Mampu menjelaskan cakupan dan urutan bahan ajar
- c. Mampu menerapkan strategi pemanfaatan bahan ajar oleh guru untuk mendukung pembelajaran
- d. Mampu menerapkan strategi pemanfaatan bahan ajar untuk mendukung pembelajaran
- e. Mampu mengembangkan bahan ajar berdasarkan kebutuhan peserta didik

- f. Mampu membedakan jenis –jenis bahan ajar
- g. Mampu mendisain langkah langkah penyusunan bahan ajar
- h. Mampu mendisain bahan ajar berbasis media cetak
- i. Mampu mendisain bahan ajar berbasis media cetak
- j. Mampu mendisain bahan ajar berbasis Visual
- k. Mampu mendisain bahan ajar berbasis Audio Visual
- l. Mampu mendisain bahan ajar berbasis multi media
- m. Mampu mendisain bahan ajar berbasis multi media

4. Analisis Pembelajaran



5. RPS (Rencana Pembelajaran Semester)

 <p>Uhamka UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA Integrity, Trust, Compassion</p>	<p align="center">UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA FAKULTAS AGAMA ISLAM PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TAHUN AKADEMIK SEMESTER GENAP 2024-2025</p>					<p align="center">Kode Dokumen</p>
<p align="center">RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</p>						
<p>MATA KULIAH (MK)</p>	<p>KODE</p>	<p>Rumpun MK</p>	<p>BOBOT (sks)</p>		<p>SEMESTER</p>	<p>Tgl Penyusunan</p>
<p>DESAIN BAHAN AJAR</p>	<p>017015044</p>		<p>3</p>	<p>SKS</p>	<p>IV/Genap</p>	<p>28 Maret 2024</p>
<p>OTORISASI / PENGESAHAN</p>	<p>Dosen Pengembang RPS</p>		<p>Koordinator RMK</p>		<p>Ka Prodi</p>	
	<p align="center">  M. Arifin Rahmanto, M.Pd. </p>		<p align="center">  M. Arifin Rahmanto, M.Pd </p>		<p align="center">  Shobah Shofariyani Iryanti, M.Pd </p>	
<p>Capaian Pembelajaran</p>	<p>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</p>					
	<p>CPL 1: S1</p>	<p>Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious</p>				
	<p>CPL 2: P4</p>	<p>Mengetahui dan Menerapkan tehnik-teknik pembelajaran dalam Pembelajaran PAI</p>				
	<p>CPL 3 : KU2</p>	<p>Terampil mendesain dan mengimplementasikan Pembelajaran PAI</p>				
	<p>CPL 4: KK1</p>	<p>Terampil mengimplementasikan dasar-dasar pengetahuan paedagogik dan profesional dalam pembelajaran</p>				

		pendidikan agama islam (PAI) melalui pendekatan berfikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dengan mengedepankan nilai-nilai islam yang terintegrasi dengan pancasila
	CPL 5: KK2	Terampil mendesain dan mengimplementasikan pembelajaran materi PAI tingkat Madrasah/SMA dengan pendekatan pemikiran kritis dan berdasarkan keterampilan peadagogik dan professional
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) – Bila CP MK sebagai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran CP MK = Sub CP MK		
	CP MK 1	Bahan ajar dan prinsip memilih bahan ajar, cakupan dan urutan bahan ajar, strategi pemanfaatan bahan ajar oleh guru untuk mendukung pembelajaran (P4, KU2, KK2)
	CP MK 2	Mengembangkan bahan ajar, jenis –jenis bahan ajar, mendisain langkah langkah penyusunan bahan ajar (S1, P4, KU2, KK2)
	CP MK 3	Mendesain bahan ajar berbasis media cetak, visual, audio visual, multimedia (P4, KU2, KK1, KK2)
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah ini memberikan ketrampilan kepada mahasiswa untuk mampu membuat dan mendesain bahan ajar tradisional maupun digital dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik	

Bahan Kajian: Materi pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Desain Bahan Ajar 2. Ruang Lingkup Desain Bahan Ajar 3. Strategi Pemanfaatan Desain Bahan Ajar oleh Guru 4. Strategi Pemanfaatan Desain Bahan Ajar oleh Peserta didik 5. Pengembangan Bahan Ajar 6. Jenis-jenis Bahan Ajar 7. Langkah-langkah dan Analisis dalam Penyusunan Bahan Ajar 8. Ujian Tengah Semester (UTS) 9. Teknik Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Media Cetak 10. Teknik Pembuatan Bahan Ajar Visual 11. Teknik Pembuatan Bahan Ajar Audio Visual 12. Teknik Pembuatan Bahan Ajar Berbasis IT 13. Ujian Akhir Semester (UAS)
Hasil penelitian yang diintegrasikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan bahan ajar berbasis pendidikan karakter di kelas IV sekolah dasar dinilai efektif. (Rizki Pernanda Putra, 2019) 2. Ada hubungan positif dan signifikan antara pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Sungai Kunjang. (Achmad, 2017) 3. Pembelajaran aspek etika (moral) dan akhlak menggunakan PowerPoint dan bahan ajar digital memberikan dampak yang positif terhadap motivasi belajar mahasiswa. (Pulungan, 2017) <p>Daftar Pustaka</p> <p>Achmad, A. (2017). Hubungan Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Sungai Kunjang. <i>Syamil</i>. https://journal.uinsi.ac.id/index.php/syamil/article/view/912/567</p> <p>Pulungan, S. (2017). Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran PAI. <i>QUERY: Jurnal Sistem Informasi</i> .</p> <p>Rizki Pernanda Putra, H. S. (2019). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PENYAJIAN DATA BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. <i>Jurnal Basicedu</i>. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1</p>

Hasil Pengabdian yang diintegrasikan	<p>Melalui pelatihan pembuatan bahan ajar dapat meningkatkan inovasi guru dalam menyajikan bahan ajar dan dapat meningkatkan daya serap siswa atas materi yang diajarkan serta dapat membangkitkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. (Evi Yulianti, 2017)</p> <p>Daftar Pustaka</p> <p>Evi Yulianti, D. (2017). PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR PADA SMP NEGERI 36 PALEMBANG. <i>JURNAL ABDIMAS MANDIRI</i>.</p>
Unsur AIKA yang diintegrasikan dalam Mata kuliah	<p>Dalam Al Qur'an Allah swt menjelaskan dalam surat Al Isra ayat 14 tentang materi bahan ajar, salah satunya adalah bahan ajar audio visual,</p> <p style="text-align: center;">اِقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا</p> <p>“Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada hari ini sebagai penghitung atas dirimu.”</p> <p>Selain itu Allah swt juga berfirman dalam surat Al Baqarah ayat 31, yang menjelaskan terkait bahan ajar visual.</p> <p style="text-align: center;">وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ</p> <p>“Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”</p>
Pustaka	Utama:
	<ol style="list-style-type: none"> 1. M Arifin Rahmanto, Desain Bahan Ajar modul 2. Kurniawati, R. 2011. <i>Pengembangan Bahan Ajar dengan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Berpikir Logis Siswa SMP</i>. Bandung: Karya Ilmiah. 3. Depdiknas. 2006. <i>Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar</i>. Jakarta. 4. Nana. 2019. <i>Pengembangan Bahan Ajar</i>. Klaten: Lakeisha 5. Kurniawati, R. 2011. <i>Pengembangan Bahan Ajar dengan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Berpikir Logis Siswa SMP</i>. Bandung: Karya Ilmiah.
	Pendukung:

	1. Depdiknas. 2010. <i>Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar</i> . Jakarta. 2. Didiek Hari Nugroho. 2018. <i>Panduan Praktis Membuat & Memublikasi Video Bahan Ajar</i> . Yogyakarta: Deepublish
Dosen Pengampu	Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd
Mata kuliah Syarat	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Tatap Muka	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu menjelaskan bahan ajar dan prinsip memilih bahan ajar serta langkah-langkahnya	Mahasiswa mampu menjelaskan bahan ajar dan prinsip memilih bahan ajar serta langkah-langkahnya	Kriteria : Kontrak perkuliahan dan teknis serta penilaian tugas Bentuk test: <ul style="list-style-type: none"> Pree test (Uraian/PG dan tugas mandiri)		<ul style="list-style-type: none"> E-Learning: Tatap Maya/Web Meeting via Zoom/Google Meets Diskusi panel Metode Active /koperative learning/ Penugasan/persen si kehadiran/Kuis di OLU Estimasi waktu : 150 menit	1. Kontrak Perkuliahan 2. Pengertian bahan ajar 3. Prinsip prinsip memilih bahan ajar 4. Langkah-langkah memilih bahan ajar	5
2	Mampu menjelaskan cakupan dan	Mahasiswa mampu menjelaskan	Kriteria : Presentasi,dan penguasaan, (<i>Apersepsi</i>)		<ul style="list-style-type: none"> E-Learning: Tatap Maya/Web Meeting via 	Cakupan dan urutan bahan ajar	10

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Tatap Muka	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	urutan bahan ajar	cakupan dan urutan bahan ajar	materi Bentuk test: Uraian/PG dan tugas mandiri		Zoom/Google Meets <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi panel • Metode Active /koperative learning/ • Penugasan/persen si kehadiran/Kuis di OLU Estimasi waktu : 150 menit	1. Menentukan cakupan dan lingkup bahan ajar 2. Menentukan urutan bahan ajar	
3	Mampu menerapkan strategi pemanfaatan bahan ajar oleh guru untuk mendukung pembelajaran	Mahasiswa mampu menerapkan strategi pemanfaatan bahan ajar oleh guru untuk mendukung pembelajaran	Kriteria : Presentasi,dan penguasaan, (<i>Apersepsi</i>) materi Bentuk test: Uraian/PG dan tugas mandiri		<ul style="list-style-type: none"> • E-Learning: Tatap Maya/Web Meeting via Zoom/Google Meets • Diskusi panel • Metode Active /koperative learning/ • Penugasan/persen si kehadiran/Kuis di OLU Estimasi waktu : 150 menit	Strategi memanfaatkan bahan ajar oleh guru <ol style="list-style-type: none"> 1. Strategi urutan penyampaian simultan; 2. Strategi urutan penyampaian suksesif; 3. Strategi penyampaian fakta; 4. Strategi penyampaian konsep; 	5

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Tatap Muka	Daring		
				(5)	(6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
						5. Strategi penyampaian materi pembelajaran prinsip; dan 6. Strategi penyampaian prosedur.	
4	Mampu menerapkan strategi pemanfaatan bahan ajar untuk mendukung pembelajaran	Mahasiswa mampu menerapkan strategi pemanfaatan bahan ajar untuk mendukung pembelajaran	Kriteria : Presentasi,dan penguasaan, (<i>Apersepsi</i>) materi Bentuk test: Uraian/PG dan tugas mandiri		<ul style="list-style-type: none"> ● E-Learning: Tatap Maya/Web Meeting via Zoom/Google Meets ● Diskusi panel ● Metode Active /koperative learning/ ● Penugasan/persen si kehadiran/Kuis di OLU Estimasi waktu : 150 menit	Strategi memanfaatkan bahan ajar Bahan ajar oleh peserta didik 1. menghafal; 2. menggunakan; 3. menemukan; dan 4. memilih	10
5	Mampu mengembangkan bahan ajar berdasarkan	Mahasiswa mampu mengembangkan	Kriteria : Presentasi,dan penguasaan, (<i>Apersepsi</i>)		<ul style="list-style-type: none"> ● E-Learning: Tatap Maya/Web Meeting via 	Pengembangan bahan ajar 1. Prasyarat dan Matrikulasi	10

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Tatap Muka	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	kebutuhan peserta didik	kan bahan ajar berdasarkan kebutuhan peserta didik	materi Bentuk test: Uraian/PG dan tugas mandiri		Zoom/Google Meets <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi panel • Metode Active /koperative learning/ • Penugasan/persen si kehadiran/Kuis di OLU Estimasi waktu : 150 menit	2. Perbaikan / remedial 3. Pengayaan	
6	Mampu membedakan jenis –jenis bahan ajar	Mahasiswa mampu membedakan jenis –jenis bahan ajar	Kriteria : Presentasi,dan penguasaan, (<i>Apersepsi</i>) materi Bentuk test: Uraian/PG dan tugas mandiri		<ul style="list-style-type: none"> • E-Learning: Tatap Maya/Web Meeting via Zoom/Google Meets • Berselancar mencari jurnal-jurnal Sinta 1-4 penelitian terkait dengan mata kuliah, Jurnal Internasional • Berselancar mencari jurnal-jurnal 	Jenis jenis bahan ajar 1. Bahan cetak seperti:hand out, buku, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, modul, foto, maket/model 2. Audio Visual seperti: video/film,VCD 3. Audio seperti: radio, kaset, CD audio, PH	10

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Tatap Muka	Daring		
				(5)	(6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
					internasional penelitian terkait dengan matakuliah <ul style="list-style-type: none"> • Membuat resume terkait jurnal • Diskusi panel Estimasi waktu : 150 menit	4. Visual: foto, gambar, model/maket. 5. Multi Media: CD interaktif, computer Based, Internet	
7	Mampu mendisain langkah langkah penyusunan bahan ajar	1. Mahasiswa mampu mendisain langkah langkah penyusunan bahan ajar	Kriteria : Presentasi,dan penguasaan, (<i>Apersepsi</i>) materi Bentuk test: Uraian/PG dan tugas mandiri		<ul style="list-style-type: none"> • E-Learning: Tatap Maya/Web Meeting via Zoom/Google Meets • Berselancar mencari jurnal-jurnal Sinta 1-4 penelitian terkait dengan matakuliah, Jurnal Internasional • Berselancar mencari jurnal-jurnal internasional penelitian terkait 	1. Langkah - langkah dan analisis penyusunan bahan ajar	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Tatap Muka	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
					dengan matakuliah <ul style="list-style-type: none">• Membuat resume terkait jurnal• Diskusi panel• Estimasi waktu : 150 menit		
8		UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)					
9	Mampu mendisain bahan ajar berbasis media cetak	Mahasiswa mampu mendisain bahan ajar berbasis media cetak	Kriteria : Presentasi,dan penguasaan, (<i>Apersepsi</i>) materi Bentuk test: Uraian/PG dan tugas mandiri		<ul style="list-style-type: none">• E-Learning: Tatap Maya/Web Meeting via Zoom/Google Meets Estimasi waktu : 150 menit	Tehnik Pembuatan bahan ajar berbasis media cetak 1. Lembar kerja siswa 2. Brosur/leaflet	5
10	Mampu mendisain bahan ajar berbasis media cetak	Mahasiswa mampu mendisain bahan ajar berbasis media cetak	Kriteria : Presentasi,dan penguasaan, (<i>Apersepsi</i>) materi Bentuk test: Uraian/PG dan tugas mandiri		<ul style="list-style-type: none">• E-Learning: Tatap Maya/Web Meeting via Zoom/Google Meets• Estimasi waktu : 150 menit	Tehnik Pembuatan bahan ajar berbasis media cetak 1. Modul	10
11	Mampu mendisain bahan ajar	Mahasiswa mampu mendisain	Kriteria : Presentasi,dan penguasaan,		<ul style="list-style-type: none">• E-Learning: Tatap Maya/Web Meeting via	Tehnik Pembuatan bahan ajar Visual: 1. foto, gambar,	10

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Tatap Muka	Daring		
				(1)	(2)		
	berbasis Visual	bahan ajar berbasis Visual	(Apersepsi) materi Bentuk test: Uraian/PG dan tugas mandiri		Zoom/Google Meets <ul style="list-style-type: none"> Diskusi panel Metode Active /koperative learning/ Penugasan/persen si kehadiran/Kuis di OLU Estimasi waktu : 150 menit	2. model/maket.	
12	Mampu mendisain bahan ajar berbasis Audio Visual	Mahasiswa mampu mendisain bahan ajar berbasis Audio Visual	Kriteria : Presentasi,dan penguasaan, (Apersepsi) materi Bentuk test: Uraian/PG dan tugas mandiri		<ul style="list-style-type: none"> E-Learning: Tatap Maya/Web Meeting via Zoom/Google Meets Diskusi panel Metode Active /koperative learning/ Penugasan/persen si kehadiran/Kuis di OLU Praktek pembuatan soal 	Tehnik Pembuatan bahan ajar berbasis Audio Visual 1. video/film, 2. VCD	5

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Tatap Muka	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
13	Mampu mendisain bahan ajar berbasis multi media	Mahasiswa mampu mendisain bahan ajar berbasis multi media	Kriteria : Presentasi,dan penguasaan, (<i>Apersepsi</i>) materi Bentuk test: Uraian/PG dan tugas mandiri		<ul style="list-style-type: none"> ● E-Learning: Tatap Maya/Web Meeting via Zoom/Google Meets ● Metode Active /koperative learning/ ● Penugasan/persen si kehadiran/Kuis di OLU 	Tehnik pembuatan bahan ajar berbasis IT 1. CD interaktif	10
14-15	Mampu memanfaatkan aplikasi edit vidio sebagai (aplikasi edit vidio)	1. Mahasisw a mampu mendisain bahan ajar berbasis multi media 2. Kurikulu m Merdeka	Kriteria : Presentasi,dan penguasaan, (<i>Apersepsi</i>) materi Bentuk test: Uraian/PG dan tugas mandiri		<ul style="list-style-type: none"> ● E-Learning: Tatap Maya/Web Meeting via Zoom/Google Meets ● Praktik pembuatn bahan ajar menggunakan aplikasi kinemaster ● Metode Active /koperative learning/ 	Tehnik pembuatan bahan ajar berbasis IT 1. E learning 2. Pemanfaatan aplikasi edit vidio sebagai penggunaan bahan ajar 3. Kurikulum Merdeka	10

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Tatap Muka	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
					<ul style="list-style-type: none">Penugasan/persen si kehadiran/Kuis di OLU		
16	UJIAN AKHIR SEMSTER (UAS)						

Catatan :

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran matakuliah tersebut.
5. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.

7. Bentuk penilaian: tes dan non-tes.
8. Bentuk pembelajaran: Kuliah, Praktikum, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara berbasis daring/online
9. Metode Pembelajaran: Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokokbahasan.
11. Bobot penilaian adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan Terstruktur, BM=Belajar Mandiri.

EVALUASI:


1. Keaktifan	10%
2. Tugas terstruktur	20%
3. UTS	30%
4. UAS	40 %

Informasi dan Kontak Dosen

Email : m.arahmanto@uhamka.ac.id

Phone : 0821-2217-2145

6. Rencana Tugas (RTM)

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF.DR.HAMKA Fakultas Agama Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam				
RENCANA TUGAS MAHASISWA					
MATA KULIAH	DESAIN BAHAN AJAR				
KODE	07015044	sks	3	SEMESTER	IV
DOSEN PENGAMPU	Abdurrahman Wahid, S.Pd.I., M.Pd				
BENTUK TUGAS		WAKTU Pengerjaan Tugas			
Project Based		8 Minggu			
JUDUL TUGAS					
Desain Bahan Ajar PAI Berbasis Digital					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Sub- CPMK 7 sd sub CPMK 15					
DISKRIPSI TUGAS					
<div><div></div><div><div>1. Mahasiswa menentukan jenjang sekolah yang akan dibuat desain bahan ajarnya</div><div>2. Mahasiswa membuat akun pada aplikasi bookcreator/flipbuilder</div><div>3. Mahasiswa mendesain bahan ajar PAI 1 bab dalam sebuah jenjang sekolah yang telah ditentukan</div><div>4. Desain bahan ajar terdiri dari cover, kata pengantar, KIKD dan isi materi</div><div>5. Membuat desain bahan ajar PAI berbasis digital</div></div></div>					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Project base learning					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Mahasiswa					

b. Bentuk Luaran:	
1. Membuat desain bahan ajar PAI berbasis digital	
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mengkreasikan desain bahan ajar yang kreatif dan inovatif berbasis digital • Penilaian terdiri dari kelayakan Bahasa, kelayakan penyajian dan kelayakan grafis 	
JADWAL PELAKSANAAN	
OKTOBER DAN NOVEMBER 2020	OBSERVASI
JANUARI DAN FEBRUARI 2021	DESAIN BAHAN AJAR PAI
LAIN-LAIN (RUJUKAN JURNAL HASIL PENELITIAN DAN PENGABDIAN)	
<p>Evi Yulianti, D. (2017). PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR PADA SMP NEGERI 36 PALEMBANG. <i>JURNAL ABDIMAS MANDIRI</i>.</p> <p>Achmad, A. (2017). Hubungan Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Sungai Kunjang. <i>Syamil</i>. https://journal.uinsi.ac.id/index.php/syamil/article/view/912/567</p> <p>Pulungan, S. (2017). Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran PAI. <i>QUERY: Jurnal Sistem Informasi</i>.</p> <p>Rizki Pernanda Putra, H. S. (2019). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PENYAJIAN DATA BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. <i>Jurnal Basicedu</i>. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1</p>	
DAFTAR RUJUKAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurniawati, R. 2011. <i>Pengembangan Bahan Ajar dengan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Berpikir Logis Siswa SMP</i>. Bandung: Karya Ilmiah. 2. Depdiknas. 2010. <i>Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar</i>. Jakarta 	



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF.DR.HAMKA
Fakultas Agama Islam
Program Studi Pendidikan Agama Islam

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	DESAIN BAHAN AJAR				
KODE	07015044	sks	3	SEMESTER	IV
DOSEN PENGAMPU	M.Arifin Rahmanto, M.Pd				
BENTUK TUGAS		WAKTU Pengerjaan Tugas			
Project Based		8 Minggu			
JUDUL TUGAS					
Desain Bahan Ajar PAI Berbasis Digital					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Sub- CPMK 7 sd sub CPMK 15					
DISKRIPSI TUGAS					
<div><div></div><div>1. Mahasiswa menentukan jenjang sekolah yang akan dibuat desain bahan ajarnya</div><div>2. Mahasiswa membuat akun pada aplikasi bookcreator/flipbuilder</div><div>3. Mahasiswa mendesain bahan ajar PAI 1 bab dalam sebuah jenjang sekolah yang telah ditentukan</div><div>4. Desain bahan ajar terdiri dari cover, kata pengantar, KIKD dan isi materi</div><div>5. Membuat desain bahan ajar PAI berbasis digital</div></div>					
METODE Pengerjaan Tugas					
2. Projeck base learning					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
<div><div>a. Obyek Garapan:</div><div>Mahasiswa</div></div> <div><div>b. Bentuk Luaran:</div><div>2. Membuat desain bahan ajar PAI berbasis digital</div></div>					

INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mengkreasikan desain bahan ajar yang kreatif dan inovatid berbasis digital • Penilaian terdiri dari kelayakan Bahasa, kelayakan penyajian dan kelayakan grafis . 	
JADWAL PELAKSANAAN	
OKTOBER DAN NOVEMBER 2020 JANUARI DAN FEBRUARI 2021	OBSERVASI DESAIN BAHAN AJAR PAI
LAIN-LAIN (RUJUKAN JURNAL HASIL PENELITIAN DAN PENGABDIAN)	
<p>Evi Yulianti, D. (2017). PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR PADA SMP NEGERI 36 PALEMBANG. <i>JURNAL ABDIMAS MANDIRI</i>.</p> <p>Achmad, A. (2017). Hubungan Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Sungai Kunjang. <i>Syamil</i>. https://journal.uinsi.ac.id/index.php/syamil/article/view/912/567</p> <p>Pulungan, S. (2017). Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran PAI. <i>QUERY: Jurnal Sistem Informasi</i> .</p> <p>Rizki Pernanda Putra, H. S. (2019). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PENYAJIAN DATA BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. <i>Jurnal Basicedu</i>. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1</p>	
DAFTAR RUJUKAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurniawati, R. 2011. <i>Pengembangan Bahan Ajar dengan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Berpikir Logis Siswa SMP</i>. Bandung: Karya Ilmiah. 2. Depdiknas. 2010. <i>Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar</i>. Jakarta 	

7. Penilaian Ketercapaian CPL pada MK-Desain Bahan Ajar

No	CPL pd MK- Desain Bahan Ajar	Nilai Capaian Mhs (0-100)	Ketercapaian CPL pd MK (%)
1	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious		
2	Mengetahui dan Menerapkan tehnik-teknik pembelajaran dalam Pembelajaran PAI		
3	Terampil mendesain dan mengimplementasikan Pembelajaran PAI		
4	Terampil mengimplementasikan dasar-dasar pengetahuan paedagogik dan profesional dalam pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) melalui pendekatan berfikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dengan mengedepankan nilai-nilai islam yang terintegrasi dengan pancasila		
5	Terampil mendesain dan mengimplementasikan pembelajaran materi PAI tingkat Madrasah/SMA dengan pendekatan pemikiran kritis dan berdasarkan keterampilan peadagogik dan professional		



KONTRAK BELAJAR SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2020-2021
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

KONTRAK PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Desain Bahan Ajar

Dosen pengampu : Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd

1. Manfaat Kuliah:

Mata kuliah ini menjelaskan konsep bahan ajar secara umum, pengelolaan dan praktek bahan ajar dan prinsip memilih bahan ajar, cakupan dan urutan bahan ajar strategi pemanfaatan bahan ajar oleh guru untuk mendukung pembelajaran, mengembangkan bahan ajar, jenis jenis dan mendesain Langkah penyusunan bahan ajar

2. Deskripsi Perkuliahan:

Mata Kuliah ini memberikan ketrampilan kepada mahasiswa untuk mampu membuat dan mendesain bahan ajar tradisional maupun digital dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik

3. Tujuan Pembelajaran

Tujuan diadakannya mata kuliah ini adalah untuk :

- a. Mengetahui prinsip dan memilih cakupan dan urutan bahan ajar serta strategi penyusunan bahan ajar oleh guru mendukung pembelajaran
- b. Mengembangkan bahan ajar, jenis jenis bahan ajar mendesain Langkah penyusunan bahan ajar
- c. Mendesain bahan ajar berbasis cetakm visual audio, visual dan multimedia serta membuat modul dan LKS berupa digital dan lalu di cetak menjadi buku

4. Strategi Perkuliahan

Mahasiswa dibagi menjadi sejumlah kelompok sesuai dengan jumlah materi yang ada. Setiap kelompok akan mempresentasikan materi yang ada di setiap perkuliahan. Di awal dan akhir perkuliahan, mahasiswa akan diberi kuis (*pre* dan *post test*) untuk mengukur seberapa besar pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diberikan sebelum dan sesudah perkuliahan. Diskusi juga diberikan kepada mahasiswa di setiap perkuliahan yang sedang berlangsung. Di akhir perkuliahan, dosen akan *me-review* atau menyimpulkan materi yang telah diberikan pada hari itu. Untuk memberikan pemahaman pengantar tentang bagaimana menyusun bahan ajar yang efektif dan menarik sesuai dengan kurikulum 2013 yang dibutuhkan oleh peserta didik,

5. Referensi :

1. Modul bahan ajar, 2024. Muhammad arifin rahmanto, uhamka
2. Kurniawati, R. 2011. *Pengembangan Bahan Ajar dengan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Berpikir Logis Siswa SMP*. Bandung: Karya Ilmiah.
3. 2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta.

6. Tugas : Makalah, Persentasi, tugas Individu, Tugas Kelompok (membuat modul digital)

7. Media Pembelajaran : Online Learning UHAMKA, Google Meet/zoom, Offline

8. Kriteria Penilaian:

Bobot Nilai : Keaktifan : 10 %, Tugas 20%, UTS 30%, UAS 40%

Kategori Nilai : A, B, C, D dan E.

- A (80 s.d. 100)
- B (68 s.d 79)
- C (67-56)
- D (45-55)
- E (0-44)

Indikator Penilaian:

- Keaktifan selama proses pembelajaran (aktif 75% dari jumlah pertemuan) dan masuk sesuai dengan perjanjian yaitu paling lambat 20 menit dari jadwal yang sdh ditentukan
- Kemampuan dalam mempertahankan argumentasi pada pemakalah
- Keaktifan dalam diskusi ilmiah di dalam kelas
- Aktif dalam absen kehadiran di OLU, siapuhamka, dan Via ggmeet/zoom
- Dalam video conference mohon membuka tampilan video dan gunakan pakaian yang rapih
- Kemampuan menjawab soal yang diberikan oleh dosen secara tentative
- Kemampuan menyelesaikan tugas yang diberikan
- Kemampuan mengolah hasil observasi



KONTRAK BELAJAR SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2020-2021
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Kontrak Belajar ini telah disepakati antara dosen pengampu mata kuliah Desain Bahan Ajar dengan seluruh mahasiswa di kelas

Jakarta, 13 Maret 2024

Dosen Pengampu,

Perwakilan Mahasiswa,

(Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd)

(.....)