

DESAIN DAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN

Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

DESAIN DAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN

Oleh:

**Dr. Tri Wahyudi Ramdhan, M.Pd.I
H. Zainal Hakim, M.Pd.I**

2024

JUDUL BUKU
DESAIN DAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN

Penulis:

Dr. Tri Wahyudi Ramdhan, M.Pd.I
H. Zainal Hakim, M.Pd.I

ISBN:

Perancang Sampul:
Tim STAIDHI Press

Penata Letak:
Tim STAIDHI Press

Pracetak dan Produksi:
Tim STAIDHI Press

Penerbit:
STAIDHI Press

Redaksi:

Gedung STAI Darul Hikmah Komplek PP Darul Hikmah
Lantai 1 Jl. Raya Langkap Kec. Burneh Kab. Bangkalan
Telp: (031) 3097472
e-mail: lp3mstaidhi@darul-hikmah.com

Cetakan Pertama, Desember 2024
xi + 183 hlm, 15.5 cm x 23.5 cm

Hak Cipta dilindungi Undang-undang
All Rights Reserved

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

PENGANTAR PENULIS

Pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan berkelanjutan yang membutuhkan perencanaan yang matang untuk mencapai hasil yang optimal. Rencana pembelajaran dibuat sebagai panduan bagi pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dengan adanya rencana pembelajaran, pendidik dapat memastikan bahwa setiap sesi pembelajaran memiliki tujuan yang jelas, langkah-langkah yang terstruktur, serta evaluasi yang terukur untuk mengukur pencapaian peserta didik.

Rencana pembelajaran disusun berdasarkan alur tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik. Alur tujuan pembelajaran ini memetakan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik pada setiap fase pembelajaran. Dengan demikian, rencana pembelajaran menjadi lebih rinci dan terstruktur, memberikan panduan yang jelas bagi pendidik dalam melaksanakan setiap langkah pembelajaran.

Dalam Kurikulum Merdeka, alur tujuan pembelajaran tidak ditetapkan secara baku oleh pemerintah. Hal ini memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk menyusun alur tujuan yang sesuai dengan konteks dan kebutuhan peserta didik di sekolah masing-masing. Meskipun pendidik mengajar pada fase yang sama, mereka dapat menggunakan alur tujuan pembelajaran yang berbeda sesuai dengan karakteristik peserta didik, lingkungan sekolah, serta ketersediaan sarana dan prasarana.

Penting bagi setiap pendidik untuk memiliki rencana pembelajaran yang jelas dan terstruktur. Rencana pembelajaran ini dapat berbentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul ajar. RPP adalah rencana pembelajaran yang mencakup tujuan, langkah-langkah, dan asesmen pembelajaran. Sementara itu, modul ajar adalah bentuk rencana pembelajaran yang lebih lengkap dan komprehensif, mencakup media pembelajaran, referensi, serta instrumen asesmen yang lebih terperinci.

Modul ajar dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan keleluasaan dan fleksibilitas bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Modul ajar tidak hanya berfungsi sebagai pengganti buku teks, tetapi juga sebagai alat untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Sebelum merancang modul ajar, pendidik perlu mempertimbangkan beberapa hal,

seperti apakah penggunaan buku teks sudah cukup atau perlu menggunakan modul ajar, serta apakah modul ajar yang ada dapat digunakan, perlu dimodifikasi, atau harus dibuat modul ajar baru.

Jika pendidik menyimpulkan bahwa modul ajar tidak diperlukan atau modul ajar yang ada dapat digunakan dengan penyesuaian tertentu, maka tidak perlu merancang modul ajar baru. Komponen minimum dari modul ajar telah dijelaskan dalam Tabel 3.4. Namun, jika diperlukan, pendidik juga dapat menambahkan komponen lain dengan menyusun modul ajar yang lebih lengkap sebagaimana tercantum dalam Tabel 3.5. Selain itu, pemerintah menyediakan contoh-contoh RPP dan modul ajar yang dapat digunakan atau disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Bagi pendidik yang menyusun rencana pelaksanaan pembelajarannya sendiri, komponen-komponen dalam Tabel 3.4 harus disertakan, dan dapat ditambahkan dengan komponen lainnya sesuai kebutuhan pendidik, peserta didik, dan kebijakan satuan pendidikan.

Dengan adanya rencana pembelajaran yang baik, pendidik dapat mengarahkan proses pembelajaran agar sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan. Rencana pembelajaran yang terstruktur membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien, serta memastikan bahwa setiap peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan.

Rencana pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai panduan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Melalui rencana pembelajaran yang terstruktur, pendidik dapat melakukan refleksi dan perbaikan berkelanjutan terhadap metode dan strategi pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Selamat membaca dan semoga bermanfaat!

Hormat kami,

Penulis

DAFTAR ISI

PENGANTAR PENULIS	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran	1
A. Definisi Perencanaan Pembelajaran.....	2
B. Tiga Aktivitas Utama Perencanaan Pembelajaran	8
BAB II Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran.....	16
A. Pentingnya Dasar Filosofi, Teori, dan Praktis dalam Perencanaan Pembelajaran.....	16
B. Peran Teoritik Pengembangan Perencanaan Pembelajaran	22
C. Praktik Pengembangan Perencanaan Pembelajaran	35
BAB III ANALISIS DAN PENGEMBANGAN TUJUAN PEMBELAJARAN.....	40
A. Hakikat Tujuan Pembelajaran	40
B. Hirarki Tujuan Pendidikan dan Pembelajaran	42
C. Pengembangan Tujuan Pembelajaran	46
D. Klasifikasi dan Penulisan Tujuan Pembelajaran	48
BAB IV PERENCANAAN MATERI PEMBELAJARAN	60
A. Hakikat dan Pengertian Materi Pembelajaran	60
B. Kriteria Materi Pembelajaran	64
C. Jenis Materi Ajar.....	70
D. Pengemasan Materi Pembelajaran	72
BAB V PERENCANAAN SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN	77
A. Sumber Belajar.....	77
B. Media Pembelajaran	83
C. Pemanfaatan Media Berbasis IT sebagai Sumber Belajar	96
BAB VI PERENCANAAN MATERI PEMBELAJARAN.....	105
A. Struktur Materi Ajar: Analisis Kesulitan, Keluasan, dan Kedalaman.....	105
B. Jenis Materi Ajar.....	112

C. Pengembangan Perencanaan Materi Ajar	114
D. Penerapan Teknologi dalam Desain Media Pembelajaran	119
BAB VI PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN	125
A. Hakikat Evaluasi: Definsi, tujuan dan Manfaat.....	125
B. Pendekatan Evaluasi Pembelajaran.....	130
C. Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis IT.....	134
BAB VII MENYUSUN DOKUMEN PERENCANAAN.....	141
A. Analisis Alokasi Waktu	141
B. Program Semester	145
C. Program Tahunan	148
D. Silabus.....	152
BAB VIII MERANCANG PEMBELAJARAN	162
A. Pengaturan Rencana Pembelajaran	162
B. Memahami Capaian Pembelajaran (CP)	164
C. Merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP)	171
D. Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran.....	179
E. Menyusun Perangkat Ajar	183
Indeks	195
Glosarium	200

BAB I

Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran

Materi ajar mengenai konsep dasar perencanaan pembelajaran ini merupakan adaptasi dari *Instructional Design* karya Patricia L. Smith dan Tillman J. Ragan dalam edisi kedua terbitan *The University of Oklahoma*. Smith dan Ragan secara mendalam membahas dasar-dasar perencanaan pembelajaran. Model desain pembelajaran mereka dikenal sederhana namun holistik, menjadikannya bahan kajian yang menarik untuk memperluas pemahaman terkait perencanaan pembelajaran (Smith & Ragan, 1999).

Model ini sangat relevan dalam membantu para pendidik memahami bagaimana merancang pembelajaran yang efektif dan efisien. Model desain yang mereka usulkan tidak hanya melibatkan aspek teknis, tetapi juga mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Hal ini menjadikan model ini sebagai pendekatan yang holistik.

Bagian ini akan menguraikan konsep utama dalam perencanaan pembelajaran, termasuk pengertian dasar, distingsi antara pembelajaran, pendidikan, pengajaran, dan pelatihan, serta langkah-langkah strategis yang diperlukan untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif. Selain itu, akan dijelaskan pemanfaatan perencanaan pembelajaran dalam berbagai konteks.

Pentingnya perencanaan pembelajaran juga tercermin dari kebutuhan untuk memastikan setiap komponen pembelajaran terkoordinasi dengan baik. Dengan perencanaan yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

Dalam pembahasan ini, akan digunakan bagan untuk menggambarkan model desain pembelajaran Smith dan Ragan, yang

BAB I

Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran

terdiri dari tiga langkah utama: analisis instruksional, pengembangan strategi instruksional, dan evaluasi.

A. Definisi Perencanaan Pembelajaran

1. Definisi Perencanaan antara Design atau Planning

Istilah "perencanaan" dalam bahasa Inggris dapat diterjemahkan menjadi "design" atau "planning." Menurut Smith dan Ragan, kedua istilah ini memiliki perbedaan yang mendasar dalam hal presisi, perhatian, dan keahlian. "Design" memerlukan tingkat presisi dan perhatian yang tinggi serta keahlian profesional, sedangkan "planning" hanya memerlukan tingkat ketelitian dan kebiasaan tanpa keahlian khusus (Smith & Ragan, 1999).

Perbedaan ini penting untuk dipahami oleh para pendidik. Sebagai desainer pembelajaran, guru harus mampu merancang proses pembelajaran yang tidak hanya memenuhi kebutuhan saat ini, tetapi juga relevan dengan masa depan peserta didik. Dengan demikian, guru berperan sebagai perencana sekaligus desainer pembelajaran.

Kemampuan untuk berimajinasi dan berkreasi menjadi elemen kunci dalam desain pembelajaran. Imajinasi membantu guru untuk berpikir ke depan dan menciptakan skenario pembelajaran yang inovatif. Kreativitas, di sisi lain, membantu guru untuk merancang aktivitas pembelajaran yang menarik dan relevan bagi peserta didik (Sanjaya, 2015).

Perencanaan pembelajaran yang baik mencakup perhatian terhadap karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Presisi dalam mendefinisikan kebutuhan peserta didik akan memengaruhi keberhasilan desain pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, guru harus memiliki pemahaman mendalam tentang proses desain pembelajaran.

Perbedaan ini penting untuk dipahami oleh para pendidik. Sebagai desainer pembelajaran, guru harus mampu merancang proses pembelajaran yang tidak hanya memenuhi kebutuhan saat ini, tetapi juga relevan dengan masa depan peserta didik. Dengan

demikian, guru berperan sebagai perencana sekaligus desainer pembelajaran.

Kemampuan untuk berimajinasi dan berkreasi menjadi elemen kunci dalam desain pembelajaran. Imajinasi membantu guru untuk berpikir ke depan dan menciptakan skenario pembelajaran yang inovatif. Kreativitas, di sisi lain, membantu guru untuk merancang aktivitas pembelajaran yang menarik dan relevan bagi peserta didik (Sanjaya, 2015).

Perencanaan pembelajaran yang baik mencakup perhatian terhadap karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Presisi dalam mendefinisikan kebutuhan peserta didik akan memengaruhi keberhasilan desain pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, guru harus memiliki pemahaman mendalam tentang proses desain pembelajaran.

Untuk mendukung pemahaman ini, berikut adalah tabel perbandingan antara "design" dan "planning":

Tabel 1. perbandingan antara "design" dan "planning":

KRITERIA	DESIGN	PLANNING
Presisi	Tinggi, membutuhkan ketelitian mendalam	Dasar, cukup dengan ketelitian sederhana
Perhatian	Fokus pada detail dan lingkungan belajar	Fokus pada aspek umum
Keahlian	Membutuhkan profesionalisme sebagai desainer	Tidak memerlukan keahlian khusus
Kreativitas	Menuntut inovasi dan imajinasi	Tidak selalu membutuhkan kreativitas
Orientasi	Jangka panjang, relevansi dengan masa depan peserta didik	Jangka pendek, menyelesaikan kebutuhan langsung

2. Definisi Pembelajaran dan Distingsi antara Pendidikan, Pengajaran, dan Pelatihan

Pembelajaran adalah proses yang mencakup dua elemen utama: pembelajar dan pengajar. Pembelajar adalah peserta didik yang menggunakan berbagai sumber belajar dalam proses yang terencana. Sementara itu, pengajar adalah fasilitator yang berkualifikasi untuk menyampaikan ilmu, inspirasi, dan motivasi kepada peserta didik. Proses ini berlangsung dalam waktu dan tempat yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu (Soekamto, 1993).

Proses pembelajaran yang efektif harus dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar, kemampuan, dan minat yang berbeda, sehingga desain pembelajaran harus bersifat fleksibel dan adaptif. Hal ini membantu memastikan bahwa setiap peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Hasil yang diharapkan dari pembelajaran mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Misalnya, teori dari Bloom (1956) mengidentifikasi enam tingkat kognitif yang mencakup mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Selain itu, Gardner (1983) menekankan pentingnya kecerdasan majemuk seperti kecerdasan linguistik, logis-matematis, dan interpersonal.

Pendekatan holistik ini membantu peserta didik berkembang secara komprehensif. Misalnya, Piaget (1954) menyoroti pentingnya berpikir konkret dan abstrak dalam pembelajaran, sementara Anderson (2001) menekankan sikap belajar seperti menerima, mengamalkan, dan menghayati.

Dengan berbagai pandangan ini, pembelajaran menjadi proses interaktif yang memfasilitasi perubahan positif pada peserta didik. Perubahan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran.

Smith dan Ragan menjelaskan bahwa pembelajaran (*learning*), pendidikan (*education*), pengajaran (*instruction*), dan pelatihan (*training*) memiliki perbedaan mendasar. Pendidikan mencakup pengalaman belajar yang luas, baik yang direncanakan maupun tidak

direncanakan. Pengajaran lebih spesifik, mencakup aktivitas yang disengaja untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Smith & Ragan, 1999).

Pelatihan berfokus pada pengembangan keterampilan spesifik yang relevan dengan pekerjaan atau profesi tertentu. Contoh pelatihan adalah program kejuruan yang mengajarkan keterampilan seperti otomotif atau bisnis. Dalam konteks ini, pelatihan dirancang untuk memastikan peserta didik memiliki kompetensi kerja yang memadai.

Pengajaran, di sisi lain, melibatkan interaksi langsung antara pengajar dan pembelajar. Pengajaran tidak hanya mengandalkan media pembelajaran seperti video atau komputer, tetapi juga membutuhkan peran aktif seorang guru dalam menyampaikan informasi dan memberikan bimbingan.

Dengan memahami distingsi ini, para pendidik dapat merancang pembelajaran yang lebih efektif sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Misalnya, pelatihan dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan teknis, sementara pengajaran dapat difokuskan pada pengembangan intelektual.

Bagian ini akan menguraikan konsep utama dalam perencanaan pembelajaran, termasuk pengertian dasar, distingsi antara pembelajaran, pendidikan, pengajaran, dan pelatihan, serta langkah-langkah strategis yang diperlukan untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif. Selain itu, akan dijelaskan pemanfaatan perencanaan pembelajaran dalam berbagai konteks.

Pentingnya perencanaan pembelajaran juga tercermin dari kebutuhan untuk memastikan setiap komponen pembelajaran terkoordinasi dengan baik. Dengan perencanaan yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

Tabel berikut menggambarkan perbedaan utama antara pendidikan, pengajaran, dan pelatihan:

BAB I

Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran

Tabel 2 perbedaan utama antara pendidikan, pengajaran, dan pelatihan

ASPEK	PENDIDIKAN	PENGAJARAN	PELATIHAN
Fokus	Pengalaman belajar secara luas	Penyampaian ilmu pengetahuan dan keterampilan	Keterampilan spesifik untuk pekerjaan
Sifat	Formal dan informal	Formal, terstruktur	Formal, teknis
Orientasi	Holistik, perkembangan individu	Pengetahuan dan keterampilan	Kompetensi kerja
Media	Beragam (formal dan nonformal)	Guru sebagai fasilitator utama	Modul dan alat teknis
Contoh	Belajar mengendarai mobil secara mandiri	Materi sekolah	Pelatihan kerja seperti kejuruan

3. Pengertian Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran adalah proses sistematis yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Proses ini melibatkan analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pengembangan strategi, penyusunan bahan ajar, dan alat evaluasi. Menurut Vilkaste (2018), perencanaan pembelajaran yang baik meningkatkan kompetensi siswa melalui pendekatan sistematis dalam evaluasi, perencanaan, dan pelaksanaan. Dengan perencanaan yang terstruktur, guru dapat memanfaatkan sumber daya untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Perencanaan pembelajaran tidak hanya fokus pada hasil, tetapi juga pada proses. Hartati dan Hanafi (2022) menjelaskan bahwa proses ini mencakup formulasi tujuan, pemilihan pengalaman belajar, pengembangan strategi, serta evaluasi pembelajaran. Elemen-elemen ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang terorganisir dan relevan, memungkinkan peserta didik memahami materi secara lebih mendalam.

Elemen utama dalam perencanaan pembelajaran meliputi analisis kebutuhan, tujuan pembelajaran, strategi, bahan ajar, dan evaluasi. Farhang, Hashemi, dan Ghorianfar (2023) menekankan bahwa tujuan pembelajaran yang jelas dan kegiatan terstruktur merupakan faktor penting dalam mencapai hasil yang efektif. Hal ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan strategi pengajaran sesuai dengan tingkat kesiapan siswa.

Dalam praktiknya, perencanaan pembelajaran juga membantu guru mengatasi tantangan di lapangan. Zenuni-Idrizi (2019) menunjukkan bahwa evaluasi dan perencanaan berkelanjutan membantu guru memotivasi siswa dan meningkatkan keberhasilan proses belajar-mengajar. Guru yang merancang rencana pembelajaran dengan cermat dapat lebih mudah mengelola keterbatasan sumber daya dan waktu.

Selain itu, perencanaan pembelajaran memiliki karakteristik penting yang harus diperhatikan. Menurut van Diggele, Burgess, dan Mellis (2020), perencanaan yang baik mencakup elemen teoritis dan praktis, termasuk pemberian umpan balik yang efektif. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mempersiapkan mereka untuk hasil belajar yang lebih baik.

Perencanaan pembelajaran juga mendukung integrasi teknologi dan inovasi. Emidar dan Indriyani (2023) menyebutkan bahwa keterampilan dalam merancang bahan ajar dan rencana pembelajaran sangat memengaruhi kemampuan mengajar guru. Guru yang terampil dalam perencanaan dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi.

Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan pendekatan sistematis yang mencakup tahapan penting untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Proses ini dirancang untuk mendukung keberhasilan siswa dan memfasilitasi guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Vilkaste, 2018; Hartati & Hanafi, 2022; Farhang et al., 2023; Zenuni-Idrizi, 2019).

Dari berbagai pendapat tersebut, maka dapat dikatakan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan suatu pendekatan yang

BAB I

Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran

sistematis yang mencakup analisis kebutuhan pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi pembelajaran, pengembangan bahan ajar, serta pengembangan alat evaluasinya dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. Tiga Aktivitas Utama Perencanaan Pembelajaran

1. Analisis

Tahap analisis dalam perencanaan pembelajaran bertujuan untuk memahami kebutuhan dan konteks pembelajaran secara komprehensif. Proses ini melibatkan tiga aspek utama: lingkungan belajar, karakteristik siswa, dan tugas pembelajaran. Analisis yang mendalam membantu pendidik untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kondisi nyata.

a. **Analisis Lingkungan Belajar** Lingkungan belajar mencakup prosedur untuk mengidentifikasi kebutuhan akan proses pembelajaran dan tempat program pembelajaran akan diimplementasikan. Analisis ini penting untuk mengenali permasalahan yang mungkin muncul dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebagai contoh, faktor seperti fasilitas, teknologi, dan kondisi fisik ruang belajar dapat memengaruhi keberhasilan program pembelajaran (Smith & Ragan, 1999).



Gambar 1 Analisa lingkungan belajar

- b. Analisis Karakteristik Siswa** Karakteristik siswa meliputi aspek ekonomi, penguasaan materi pelajaran, dan gaya belajar. Memahami karakteristik ini membantu guru untuk menyesuaikan metode dan media pembelajaran. Sebagai contoh, siswa dari latar belakang ekonomi yang beragam mungkin membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan inklusif (Sanjaya, 2015).

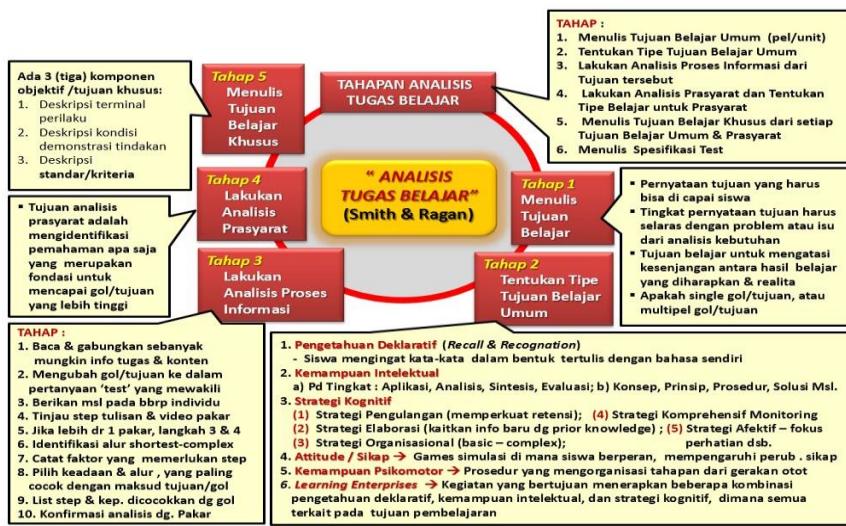


Gambar 2 Analisa Karakter Siswa

- c. Analisis Tugas Pembelajaran** Analisis tugas pembelajaran, atau *task analysis*, berfokus pada deskripsi tugas-tugas dan prosedur yang perlu dilakukan siswa untuk mencapai kompetensi tertentu. Langkah ini menetapkan tujuan pembelajaran yang spesifik dan jelas. Dengan analisis ini, guru dapat memastikan bahwa setiap tugas mendukung pencapaian kompetensi yang diinginkan (Soekamto, 1993).

BAB I

Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran



Gambar 3 Analisa Tugas Pembelajaran

2. Strategi

Strategi pembelajaran dirancang untuk membantu siswa mengelola proses pembelajaran mereka. Langkah-langkah ini melibatkan pengembangan metode, media, dan program pembelajaran yang efektif. Strategi yang baik memastikan bahwa pembelajaran bermakna dan relevan bagi siswa.

- Menentukan Strategi Pembelajaran** Langkah pertama dalam pengembangan strategi adalah menentukan siasat yang tepat untuk membantu siswa mencapai hasil belajar. Strategi ini mencakup pemilihan metode seperti diskusi kelompok, simulasi, atau pembelajaran berbasis proyek. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Bloom, 1956).
- Memproduksi Program Pembelajaran** Produksi program pembelajaran melibatkan penerjemahan desain ke dalam bahan ajar yang konkret. Proses ini mencakup deskripsi kompetensi atau tujuan, metode, media, strategi, dan materi pembelajaran. Evaluasi awal terhadap program ini dilakukan untuk memastikan efektivitas sebelum diimplementasikan secara luas.
- Implementasi Strategi** Setelah strategi dirancang, langkah selanjutnya adalah menerapkan strategi tersebut dalam proses pembelajaran. Implementasi ini mencakup pengelolaan media

pembelajaran dan pengawasan terhadap pelaksanaan metode yang dipilih. Keberhasilan strategi pembelajaran sangat bergantung pada keterpaduan antara desain dan pelaksanaannya di lapangan (Gardner, 1983).

3. **Evaluasi**

Evaluasi merupakan tahap penting dalam memastikan kualitas pembelajaran. Proses evaluasi membantu mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan dari program pembelajaran, sehingga perbaikan dapat dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.

- a. **Melakukan Evaluasi Formatif** Evaluasi formatif dilakukan selama pengembangan prototipe program pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menemukan kelemahan-kelemahan awal pada bahan ajar atau media pembelajaran. Misalnya, jika terdapat bagian materi yang sulit dipahami siswa, revisi segera dilakukan untuk meningkatkan efektivitas (Smith & Ragan, 1999).
- b. **Melakukan Evaluasi Sumatif** Evaluasi sumatif dilakukan setelah program pembelajaran diimplementasikan. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai keberhasilan program secara keseluruhan dan dampaknya terhadap siswa. Data dari evaluasi sumatif digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan program di masa mendatang.
- c. **Merevisi Program Pembelajaran** Revisi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi formatif dan sumatif. Proses ini melibatkan perbaikan pada aspek-aspek yang masih kurang, seperti metode pembelajaran, media, atau strategi evaluasi. Revisi yang tepat dapat menghasilkan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik bagi siswa (Sanjaya, 2015).

Dengan mengintegrasikan tiga aktivitas utama ini, perencanaan pembelajaran dapat menghasilkan pengalaman belajar yang optimal. Setiap tahap saling terkait dan berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

C. Pentingnya Perencanaan Pembelajaran

Bagi seorang profesional, perencanaan merupakan tahap esensial yang tidak dapat diabaikan dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya. Deshimer (1990) menyatakan bahwa perencanaan memiliki dua alasan utama. Pertama, manusia memiliki kemampuan untuk berkreasi dan membuat pilihan sesuai pandangannya. Dengan perencanaan, profesional dapat menentukan langkah dan waktu bertindak yang paling sesuai. Kedua, manusia hidup dalam kelompok sosial yang saling bergantung sehingga memerlukan koordinasi untuk menjalankan berbagai aktivitas. Perencanaan yang matang memastikan semua pihak menjalankan perannya secara efektif, meningkatkan keberhasilan tugas kolektif (Deshimer, 1990).

Guru sebagai profesional juga perlu menyusun perencanaan pembelajaran yang sistematis. Berikut adalah alasan utama pentingnya perencanaan pembelajaran:

- a. **Pembelajaran adalah proses yang bertujuan.** Pembelajaran selalu diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Semakin kompleks tujuan tersebut, semakin kompleks pula proses dan perencanaan yang dibutuhkan. Perencanaan yang matang membantu guru menyusun langkah-langkah strategis untuk memastikan keberhasilan pembelajaran (Jaleel & Anuroofa, 2017).
- b. **Pembelajaran adalah proses kolaboratif.** Proses pembelajaran melibatkan kerjasama harmonis antara guru dan siswa. Guru perlu merancang strategi untuk memastikan siswa memahami dan aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kolaborasi ini memerlukan perencanaan yang terstruktur agar proses pembelajaran berjalan efektif (Clark, 2018).
- c. **Pembelajaran bersifat kompleks.** Setiap siswa memiliki minat, bakat, dan gaya belajar yang berbeda. Kompleksitas ini memerlukan perencanaan pembelajaran yang memperhitungkan kebutuhan individu dan memungkinkan fleksibilitas dalam pendekatan pengajaran (Anderson, 2016).
- d. **Efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh sarana dan prasarana.** Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti

perangkat multimedia dan aplikasi pembelajaran, dapat meningkatkan efektivitas. Namun, penggunaan teknologi ini harus dirancang dan direncanakan dengan baik agar relevan dengan kebutuhan pembelajaran (Johnson et al., 2020).

Keberhasilan kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan. Jika perencanaan dilakukan secara sistematis, proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan terkendali. Selain itu, perencanaan berfungsi sebagai panduan bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien. Perencanaan yang fleksibel memungkinkan penyesuaian terhadap kebutuhan dan respons siswa selama pembelajaran berlangsung (Stern & Powell, 2021).

Perencanaan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Perencanaan yang sistematis memberikan beberapa manfaat (Smith et al., 2019) berikut:

- a. Mengurangi ketergantungan pada keberuntungan dan meningkatkan konsistensi hasil pembelajaran (.
- b. Menjadi alat untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah pembelajaran yang muncul
- c. Memaksimalkan penggunaan sumber belajar secara efektif

Perencanaan berbasis pendekatan sistem memberikan dua keuntungan utama(Deshimer, 1990):

- a. Mempermudah analisis dan pemecahan masalah secara spesifik.
- b. Meningkatkan daya prediksi dan kontrol dalam pelaksanaan pembelajaran melalui langkah-langkah berikut:
 - Merumuskan kebutuhan secara spesifik.
 - Menggunakan pendekatan logis dan bertahap untuk mencapai perubahan yang diinginkan.
 - Menyediakan umpan balik yang memadai untuk memantau kemajuan dan mengidentifikasi hambatan

Asumsi penting yang mendasari perencanaan pembelajaran meliputi(Jaleel & Anuroofa, 2017):

- a. Perencanaan memungkinkan pengajaran yang sistematis dan berbeda dari metode tradisional.
- b. Tujuan pembelajaran dapat diukur secara operasional.

BAB I

Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran

- c. Penilaian berbasis tujuan spesifik membantu mengevaluasi keberhasilan pembelajaran
- d. Untuk memastikan validitas pembelajaran, perangkat ajar harus diuji secara empiris sebelum digunakan.
- e. Desain pembelajaran didasarkan pada teori sistem untuk menjamin efektivitas proses belajar mengajar secara menyeluruh (Stern & Powell, 2021).

Referensi

- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longmans, Green.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (1999). *Instructional Design*. 2nd Ed. New York: Wiley.
- Soekamto, T. (1993). *Metodologi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Farhang, Q., Hashemi, S. S. A., & Ghorianfar, S. M. (2023). Lesson plan and its importance in teaching process. *International Journal of Current Science Research and Review*. <https://consensus.app/papers/lesson-plan-and-its-importance-in-teaching-process-farhang-hashemi/38a78420d00555aab4bfe4fa3ed73fa7/>
- Hartati, M., & Hanafi, A. H. (2022). Maharah al-Qira'ah learning planning and strategies in improving Islamic understanding. *Ruhama: Islamic Education Journal*. <https://consensus.app/papers/maharah-alqiraah-learning-planning-and-strategies-in-hartati-hanafi/dd27ea3623f35d3c9de2ac1ae4d209ed/>
- van Diggele, C., Burgess, A. W., & Mellis, C. (2020). Planning, preparing and structuring a small group teaching session. *BMC Medical Education*, 20. <https://consensus.app/papers/planning-preparing-and-structuring-a-small-group-teaching-diggele-burgess/c3274e4ba2e95df0b908f816c967d989/>

- Vilkaste, A. (2018). Teachers' skills of evaluation and planning as a prerequisite for managing effective learning. *Education Reform in Comprehensive School: Education Content Research and Implementation Problems*. <https://consensus.app/papers/teachers'-skills-of-evaluation-and-planning-as-a-vilkaste/7138cff08d1d5766b07d355112b9d180/>
- Anderson, L. W. (2016). *Instructional Design and Its Applications*. Journal of Educational Research, 10(3), 123-134.
- Clark, R. C. (2018). *Evidence-Based Training Methods*. San Francisco: Pfeiffer.
- Deshimer, S. (1990). *Planning in Professional Practice*. New York: McGraw-Hill.
- Jaleel, S., & Anuroofa, T. (2017). Effective Planning in Education: A Systematic Approach. *International Journal of Instructional Design*, 12(4), 45-58.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (2020). *Using Technology in the Classroom*. Educational Technology Research, 18(2), 56-72.
- Smith, P. L., Ragan, T. J., & Klein, J. D. (2019). *Instructional Design Models and Methods*. 4th Edition. London: Routledge.
- Stern, J., & Powell, K. (2021). Designing for Learning: Systematic Approaches. *Educational Leadership Quarterly*, 15(2), 89-101.

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran yang dirancang oleh guru berakar pada prinsip-prinsip dasar pengembangannya. Bagian ini membahas landasan filosofi, teori, dan praktik yang menjadi dasar dari perencanaan pembelajaran. Pemahaman ini sangat penting untuk memastikan bahwa perencanaan pembelajaran tidak hanya relevan tetapi juga dapat diterapkan secara efektif. Pembahasan ini didukung oleh literatur utama, termasuk pandangan Smith dan Ragan dalam *Instructional Design* (2nd Edition, University of Oklahoma), serta beberapa jurnal terkini yang relevan.

A. Pentingnya Dasar Filosofi, Teori, dan Praktis dalam Perencanaan Pembelajaran

Secara prinsip, filsafat adalah induk dari teori, memberikan dasar ontologi, epistemologi, dan aksiologi yang kuat dalam perencanaan pembelajaran. Ontologi membahas hakikat perencanaan, mencakup komponen dan tipe perencanaan. Epistemologi mendasari bagaimana perencanaan dilakukan, termasuk metode, langkah, dan modelnya. Aksiologi, di sisi lain, berfokus pada manfaat praktis, seperti efektivitas pembelajaran, efisiensi waktu, dan relevansi terhadap kebutuhan siswa (Kapur, 2018).

Landasan teori memberikan panduan yang konkret dalam merancang pembelajaran. Teori ini mencakup pemahaman tentang karakteristik peserta didik, kompetensi guru, penggunaan media, strategi pembelajaran, serta hasil belajar yang diinginkan (Reigeluth, 2020). Prinsip ini menjadi dasar akademik yang memungkinkan perencanaan pembelajaran dilakukan dengan standar yang jelas.

Secara praktis, filosofi dan teori harus diintegrasikan ke dalam aktivitas sehari-hari guru. Perencanaan pembelajaran harus

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

dirancang sedemikian rupa sehingga fleksibel untuk disesuaikan dengan berbagai konteks. Hal ini memastikan bahwa teori yang kompleks dapat diterapkan secara nyata di dalam kelas (Merrill, 2021).

Dasar filosofi, teori, dan praktik saling terkait erat. Filsafat memberikan arah, teori menjelaskan fenomena, dan praktik menerjemahkan teori ke dalam tindakan nyata. Hubungan ini menjamin bahwa perencanaan pembelajaran yang dirancang memiliki keandalan, akuntabilitas, dan manfaat praktis. Keandalan berarti bahwa dasar filosofisnya dapat diterima secara logis, sementara akuntabilitas menjamin bahwa teori yang digunakan dapat dibuktikan melalui praktik yang relevan (Smith & Ragan, 2019).

Sebagai contoh, perencanaan berbasis konstruktivisme yang mengedepankan kolaborasi harus didukung oleh teori pembelajaran sosial dan diterapkan melalui kegiatan kelompok di kelas. Hubungan antara filsafat, teori, dan praktik ini menjadikan perencanaan pembelajaran lebih komprehensif dan mendalam (Jonassen, 1999).

Pengembangan perencanaan pembelajaran bertujuan menciptakan pembelajaran yang efektif, hasil belajar optimal, dan kompetensi siswa yang dapat diukur. Untuk mencapai tujuan ini, filosofi, teori, dan praktik membantu guru memahami mengapa dan bagaimana desain pembelajaran dibuat. Guru yang memahami landasan ini dapat membuat keputusan yang lebih baik terkait strategi pengajaran, pemilihan media, dan metode evaluasi (Stern & Powell, 2021).

Smith dan Ragan (2019) menjelaskan bahwa dasar filosofi dan teori dalam desain pembelajaran memberikan tiga manfaat utama:

- Menyediakan kerangka kerja untuk pengambilan keputusan yang terinformasi.
- Menghubungkan teori dengan praktik sehingga relevan dengan kebutuhan siswa.
- Membantu guru menjelaskan dan mempertanggungjawabkan keputusan mereka.

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

1. Filosofi Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

Filosofi pendidikan yang memengaruhi perencanaan pembelajaran meliputi konstruktivisme, empirisme, dan pragmatisme. Setiap filosofi memberikan perspektif unik yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi pembelajaran.

a. Konstruktivisme

Konstruktivisme menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman. Jean Piaget menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses asimilasi dan akomodasi, di mana siswa mengintegrasikan informasi baru ke dalam skema pengetahuan yang sudah ada (Piaget, 1977). Sementara itu, Vygotsky menambahkan bahwa pembelajaran terjadi dalam konteks sosial, di mana interaksi dengan orang lain memainkan peran penting (Vygotsky, 1978).

Dalam desain pembelajaran, konstruktivisme mendorong penggunaan metode seperti pembelajaran berbasis proyek dan diskusi kelompok. Guru bertindak sebagai fasilitator, membantu siswa mengeksplorasi, menganalisis, dan memecahkan masalah secara mandiri atau kolaboratif (Jonassen, 1999).

b. Empirisme

Empirisme menyatakan bahwa semua pengetahuan berasal dari pengalaman. John Locke memperkenalkan konsep "tabula rasa," di mana pikiran manusia dianggap sebagai kertas kosong yang diisi melalui pengalaman inderawi (Locke, 1690). Dalam konteks pembelajaran, empirisme mendorong pendekatan berbasis bukti, seperti eksperimen, pengamatan, dan praktik langsung.

Teori ini relevan dalam pembelajaran berbasis laboratorium, di mana siswa belajar melalui pengamatan langsung terhadap fenomena atau proses tertentu. Guru dapat merancang aktivitas yang memungkinkan siswa mengeksplorasi dan menguji konsep yang dipelajari (Reigeluth, 2020).

c. Pragmatism

Pragmatisme merupakan jalan tengah antara konstruktivisme dan empirisme. Filosofi ini menekankan bahwa kebenaran ditentukan oleh manfaat praktisnya. John Dewey menyatakan bahwa

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

pembelajaran harus relevan dengan kehidupan nyata dan berorientasi pada penyelesaian masalah (Dewey, 1938).

Dalam perencanaan pembelajaran, pragmatisme mendukung pendekatan yang fleksibel dan kontekstual. Guru didorong untuk mengadaptasi metode pengajaran berdasarkan kebutuhan siswa dan situasi kelas, memastikan bahwa pembelajaran selalu relevan dan bermakna (Smith et al., 2019).

2. Implikasi Filosofi terhadap Perencanaan Pembelajaran

Berbagai filosofi pendidikan memberikan dampak signifikan terhadap cara guru merancang pembelajaran. Filosofi-filosofi ini menyediakan kerangka berpikir yang memandu guru dalam memilih metode, strategi, dan pendekatan pembelajaran yang relevan dan efektif. Dengan landasan ini, pembelajaran dapat dirancang untuk lebih efektif dalam membangun keterampilan kritis, kreatif, dan praktis pada siswa.

a. Konstruktivisme

Filosofi konstruktivisme berfokus pada proses pembelajaran yang aktif dan partisipatif, di mana siswa secara mandiri membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka. Guru yang mengadopsi pendekatan ini merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa, dengan menggunakan metode seperti pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), atau studi kasus.

Dalam kelas yang menerapkan konstruktivisme, siswa didorong untuk mengeksplorasi konsep, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Sebagai contoh, siswa dapat diberikan proyek kelompok untuk mengatasi isu lingkungan seperti pengelolaan limbah plastik di komunitas mereka. Dalam proses ini, mereka mengidentifikasi masalah, mengeksplorasi solusi, dan mempresentasikan hasil mereka. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka untuk bekerja dalam tim dan berpikir inovatif (Jonassen, 1999).

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

Lebih jauh lagi, filosofi ini mendorong siswa untuk menghubungkan konsep-konsep baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki, menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Dalam proses ini, guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan bimbingan, sumber daya, dan dukungan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Vygotsky, 1978).

b. Empirisme

Empirisme menekankan bahwa pengetahuan berasal dari pengalaman langsung dan pengamatan yang dilakukan siswa. Filosofi ini sangat relevan dalam pembelajaran berbasis bukti dan data, di mana siswa diajak untuk melakukan investigasi, eksperimen, atau penelitian lapangan. Guru yang menggunakan pendekatan ini merancang kegiatan yang memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dengan materi pembelajaran, membantu mereka memahami konsep abstrak melalui pengalaman nyata.

Misalnya, dalam pelajaran sains, siswa dapat diminta untuk melakukan eksperimen untuk menguji hipotesis tentang siklus air. Mereka dapat mengamati proses penguapan, kondensasi, dan presipitasi secara langsung, lalu mencatat hasilnya untuk dianalisis. Aktivitas ini memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah sambil meningkatkan keterampilan analitis dan pengambilan keputusan mereka (Reigeluth, 2020).

Selain itu, empirisme mendorong pengembangan keterampilan observasi kritis dan evaluasi bukti. Dalam pelajaran sejarah, misalnya, siswa dapat diminta untuk menganalisis sumber-sumber primer, seperti dokumen atau artefak, untuk memahami peristiwa masa lalu. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan perspektif kritis sambil mempraktikkan keterampilan berpikir logis (Locke, 1690).

c. Pragmatisme

Pragmatisme menawarkan fleksibilitas dalam perencanaan pembelajaran, menekankan pentingnya relevansi dan manfaat praktis. Filosofi ini mendorong guru untuk memilih metode pengajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan dan situasi siswa. Dalam pendekatan ini, pembelajaran kontekstual menjadi fokus

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

utama, membantu siswa memahami bagaimana konsep-konsep yang dipelajari dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Misalnya, guru dapat merancang pembelajaran berbasis proyek yang menantang siswa untuk memecahkan masalah lokal, seperti meningkatkan kualitas air minum di lingkungan mereka. Siswa dapat melakukan penelitian, mengembangkan solusi, dan menyusun rencana implementasi. Aktivitas ini tidak hanya membantu siswa memahami teori di balik konsep ilmiah, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis seperti manajemen proyek, kerja tim, dan komunikasi (Dewey, 1938).

Pragmatisme juga membuka peluang bagi siswa untuk berkontribusi secara langsung pada masyarakat mereka. Dalam pelajaran ekonomi, siswa dapat diminta untuk membuat rencana bisnis sederhana yang dapat diterapkan di komunitas lokal. Pendekatan ini memberikan siswa wawasan tentang bagaimana teori ekonomi dapat diterapkan untuk memecahkan masalah nyata, menjadikan pembelajaran lebih relevan dan bermakna (Smith & Ragan, 2019).

Dengan menggunakan pragmatisme, guru juga dapat menyesuaikan strategi pembelajaran mereka berdasarkan umpan balik dari siswa, memastikan bahwa proses pembelajaran tetap fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan yang muncul selama kegiatan belajar berlangsung. Hal ini meningkatkan kualitas pembelajaran, membuatnya lebih adaptif dan efisien.

d. Integrasi Filosofi dalam Perencanaan Pembelajaran

Ketiga filosofi ini saling melengkapi dalam menciptakan perencanaan pembelajaran yang holistik dan berorientasi pada hasil. Konstruktivisme mendorong eksplorasi dan pengembangan keterampilan berpikir kritis, empirisme memperkuat pembelajaran berbasis bukti, dan pragmatisme memastikan relevansi dan aplikasi praktis dari pembelajaran. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen ini, guru dapat merancang pengalaman belajar yang tidak hanya berfokus pada teori tetapi juga pada pengembangan keterampilan praktis dan sikap positif terhadap pembelajaran sepanjang hayat.

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

Sebagai kesimpulan, filosofi pendidikan memberikan panduan yang esensial dalam merancang pembelajaran. Dengan memahami dan mengintegrasikan prinsip-prinsip konstruktivisme, empirisme, dan pragmatisme, guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang relevan, efektif, dan berorientasi pada kebutuhan siswa di dunia nyata.

Dasar filosofi, teori, dan praktik memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk pengembangan perencanaan pembelajaran. Dengan memahami hubungan antara filsafat, teori, dan praktik, guru dapat merancang pembelajaran yang tidak hanya relevan tetapi juga efektif dan efisien. Filosofi seperti konstruktivisme, empirisme, dan pragmatisme menawarkan perspektif yang berharga dalam mendukung pengembangan pembelajaran yang bermakna.

B. Peran Teoritik Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

1. Asumsi yang Mendasari

Proses desain instruksional berlandaskan asumsi-asumsi mendasar yang berfungsi sebagai pedoman konseptual untuk menciptakan pembelajaran yang terstruktur, relevan, dan efektif. Asumsi-asumsi ini tidak hanya membantu perancang dalam merumuskan tujuan pembelajaran, tetapi juga dalam memilih strategi, media, serta metode evaluasi yang paling tepat. Berikut adalah penjabaran yang lebih luas dari tujuh asumsi utama dalam desain instruksional:

a. Pemahaman yang Jelas tentang Hasil Pembelajaran

Perancang harus memiliki visi yang jelas tentang hasil akhir yang ingin dicapai peserta didik melalui pembelajaran. Ini mencakup keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang ingin dibentuk. Pemahaman ini penting untuk memastikan setiap komponen dalam desain pembelajaran—dari materi hingga evaluasi—selaras dengan tujuan tersebut. Misalnya, dalam pembelajaran berbasis proyek, tujuan seperti penguasaan keterampilan analitis dan kerja tim dapat menentukan metode pengajaran kolaboratif yang digunakan (Reigeluth, 2020).

b. Kualitas Instruksi yang Efektif, Efisien, dan Menarik

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

Instruksi yang baik tidak hanya ditentukan oleh pencapaian tujuan pembelajaran tetapi juga efisiensi waktu, sumber daya, dan daya tariknya bagi peserta didik. Sebagai contoh, materi pembelajaran berbasis video interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, sementara teknik pengajaran berbasis simulasi dapat mempercepat pemahaman konsep yang kompleks (Keller, 1987). Pendekatan ini memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya memenuhi tujuan tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

c. **Fleksibilitas Media Pembelajaran**

Asumsi bahwa peserta didik mampu belajar melalui berbagai media membuka peluang untuk diversifikasi metode pengajaran. Media seperti teks, video, simulasi, hingga aplikasi berbasis AI, memberikan fleksibilitas bagi perancang dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan preferensi peserta didik. Studi menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, terutama pada generasi digital-native (Merrill, 2021).

d. **Universalitas Prinsip Pembelajaran**

Prinsip-prinsip pembelajaran, seperti kebutuhan untuk keterlibatan aktif, penguatan positif, dan pemberian umpan balik, berlaku untuk semua kelompok usia dan bidang studi. Namun, implementasinya dapat disesuaikan dengan konteks dan karakteristik peserta didik. Sebagai contoh, penguatan verbal lebih cocok untuk anak-anak prasekolah, sementara simulasi berbasis masalah lebih relevan untuk peserta didik dewasa yang berorientasi pada konteks profesional (Schuell, 1986).

e. **Evaluasi yang Menyeluruh**

Evaluasi tidak hanya bertujuan untuk menilai hasil belajar peserta didik tetapi juga untuk menilai efektivitas proses pembelajaran itu sendiri. Evaluasi formatif memungkinkan revisi materi atau metode selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan evaluasi sumatif digunakan untuk mengukur keberhasilan secara keseluruhan. Penilaian yang komprehensif membantu

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan desain instruksional sehingga pembelajaran dapat terus ditingkatkan (Gagne, 1974).

f. **Fokus pada Pencapaian Tujuan Pembelajaran**

Penilaian dalam desain instruksional harus difokuskan pada sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pendekatan ini menghindari pembandingan antarindividu yang sering kali tidak relevan dan lebih menekankan pada perkembangan individu terhadap standar yang telah ditentukan. Misalnya, dalam pembelajaran berbasis kompetensi, peserta didik dievaluasi berdasarkan kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas spesifik daripada dibandingkan dengan kelompoknya (Bloom, 1984).

g. **Kesesuaian antara Tujuan, Kegiatan, dan Evaluasi**

Salah satu aspek kritis dari desain instruksional adalah konsistensi antara tujuan pembelajaran, metode yang digunakan, dan evaluasi yang dilakukan. Ketidaksesuaian di antara elemen-elemen ini dapat menyebabkan kebingungan dan mengurangi efektivitas pembelajaran. Sebagai contoh, jika tujuan pembelajaran adalah penguasaan keterampilan berpikir kritis, maka metode pengajaran berbasis diskusi atau studi kasus lebih sesuai dibandingkan metode ceramah tradisional. Evaluasi pun harus mencerminkan keterampilan ini melalui tugas-tugas analitis, bukan sekadar tes pilihan ganda (Smith & Ragan, 2019).

Asumsi-asumsi ini memberikan kerangka kerja yang solid untuk menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif dan relevan. Dengan memahami dan mengaplikasikan asumsi-asumsi ini, perancang dapat menciptakan program pembelajaran yang tidak hanya menginspirasi tetapi juga meningkatkan efektivitas transfer pengetahuan. Implementasi prinsip-prinsip ini, seperti pemilihan media yang relevan dan penyelarasan tujuan dengan metode, membantu memastikan bahwa pembelajaran bersifat inklusif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik yang beragam (Merrill, 2021).

Di dunia pendidikan yang semakin kompleks dan dinamis, fleksibilitas dan adaptasi berdasarkan asumsi-asumsi ini menjadi kunci keberhasilan desain pembelajaran. Perancang yang memahami

kerangka konseptual ini dapat dengan lebih mudah menavigasi tantangan dalam dunia pendidikan modern dan menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berdampak jangka panjang.

2. Definisi Teori dalam perencanaan Pembelajaran

Teori merupakan kumpulan konsep, prinsip, dan proposisi yang terstruktur untuk membantu menjelaskan, meramalkan, dan mengendalikan fenomena. Dalam konteks desain instruksional, teori berfungsi sebagai panduan bagi perancang untuk memahami proses pembelajaran dan merancang metode yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Teori dalam desain instruksional dapat dikelompokkan menjadi dua jenis utama:

a. Teori Deskriptif:

Teori ini menjelaskan bagaimana proses pembelajaran berlangsung secara alami. Misalnya, teori ini menggambarkan cara peserta didik memahami konsep baru, membangun pengetahuan dari pengalaman sebelumnya, atau memecahkan masalah. Contohnya, teori kognitif memberikan wawasan tentang bagaimana informasi diproses dalam otak, termasuk bagaimana individu memori, atensi, dan pemecahan masalah bekerja dalam pembelajaran (Schuell, 1986).

Teori deskriptif berfungsi sebagai landasan untuk memahami bagaimana peserta didik belajar. Dengan teori ini, perancang instruksional dapat mengenali faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran, seperti kondisi lingkungan belajar, karakteristik individu peserta didik, dan metode penyampaian materi.

Sebagai contoh, teori konstruktivisme menjelaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman pribadi. Mereka mengaitkan informasi baru dengan apa yang telah mereka ketahui sebelumnya, menciptakan makna baru melalui proses konstruksi aktif (Piaget, 1969). Dalam praktiknya, teori ini mendukung pendekatan pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa diajak untuk memecahkan masalah nyata dan bekerja secara kolaboratif.

Demikian pula, teori behaviorisme memberikan wawasan tentang bagaimana penguatan (reinforcement) dapat meningkatkan

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

pembelajaran. Misalnya, pemberian pujian setelah peserta didik menyelesaikan tugas dengan benar dapat memotivasi mereka untuk mengulang perilaku yang sama. Pendekatan ini sering digunakan dalam pembelajaran berbasis kompetensi, seperti pelatihan teknis atau modul berbasis keterampilan (Skinner, 1974).

b. **Teori Preskriptif:**

Memberikan panduan spesifik tentang langkah-langkah yang harus diambil untuk mencapai hasil yang diinginkan. Teori ini sangat relevan dalam menentukan strategi pembelajaran yang paling efektif (Reigeluth, 2020).

Teori preskriptif mengambil wawasan dari teori deskriptif dan mengubahnya menjadi langkah-langkah praktis yang dapat diterapkan dalam desain pembelajaran. Salah satu contohnya adalah teori Gagne, yang menyarankan sembilan peristiwa pembelajaran untuk memandu peserta didik melalui proses belajar secara sistematis. Langkah-langkah ini meliputi menarik perhatian, memberikan informasi tentang tujuan pembelajaran, menyajikan stimulus, memberikan umpan balik, dan menilai kinerja peserta didik (Gagne, 1974).

Teori preskriptif juga relevan dalam konteks teknologi pendidikan. Sebagai contoh, pendekatan berbasis data dalam pembelajaran adaptif menggunakan prinsip teori preskriptif untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan individu peserta didik. Sistem pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) dapat memberikan rekomendasi personal berdasarkan kemajuan dan preferensi peserta didik, memungkinkan pembelajaran yang lebih efisien dan efektif.

Kedua jenis teori ini saling melengkapi. Teori deskriptif memberikan wawasan tentang proses pembelajaran yang mendasari, sementara teori preskriptif menyediakan pedoman praktis untuk mendesain pembelajaran yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Mengintegrasikan teori deskriptif dan preskriptif dapat menghasilkan desain pembelajaran yang lebih holistik. Sebagai contoh, dalam merancang kursus online, perancang dapat

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

menggunakan teori deskriptif untuk memahami bagaimana peserta didik memproses informasi melalui media digital. Kemudian, mereka dapat menerapkan teori preskriptif untuk mengembangkan modul yang mencakup elemen-elemen seperti interaktivitas, evaluasi formatif, dan penguatan positif.

Misalnya, teori kognitif dapat digunakan untuk menjelaskan pentingnya chunking, yaitu pengelompokan informasi menjadi unit-unit kecil agar lebih mudah diingat. Berdasarkan wawasan ini, perancang dapat menggunakan teori preskriptif untuk menyusun modul e-learning yang membagi materi menjadi bagian-bagian kecil dengan penilaian formatif di setiap akhir unit.

Dalam Pembelajaran Konstruktivis Seorang guru sains menggunakan pendekatan konstruktivis dengan memberikan tugas berbasis proyek kepada siswa. Siswa diminta untuk merancang eksperimen sederhana untuk menjawab pertanyaan ilmiah. Dalam proses ini, mereka membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan diskusi dengan teman sekelas.

3. Empat Basis Utama Teori dalam Desain Instruksional

Desain instruksional merupakan pendekatan yang dirancang berdasarkan empat landasan teori utama. Keempat basis teori ini saling melengkapi dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga relevan dan terukur. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai setiap teori beserta contoh penerapannya:

a. Teori Sistem

Teori sistem memandang pembelajaran sebagai sebuah sistem yang saling terkait, di mana setiap elemen—seperti tujuan, metode, dan evaluasi—berkontribusi secara sinergis. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran dirancang secara komprehensif, dengan mempertimbangkan bagaimana setiap elemen memengaruhi hasil akhir. Misalnya, dalam pembelajaran berbasis proyek, perancang dapat mengintegrasikan tujuan pembelajaran, sumber daya, metode kolaborasi, dan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan siswa memahami konsep secara mendalam. Dengan pendekatan sistem, perancang instruksional dapat mencegah terjadinya kekacauan

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

dalam pembelajaran akibat ketidaksesuaian antara elemen-elemen pembelajaran.

Penerapan teori sistem juga mencakup analisis mendalam terhadap konteks pembelajaran, seperti kebutuhan siswa dan keterbatasan sumber daya. Contohnya, dalam pembelajaran daring, perancang harus menyesuaikan metode penyampaian materi dengan teknologi yang tersedia agar sistem pembelajaran tetap berjalan efektif.

b. Teori Komunikasi

Teori komunikasi menekankan pentingnya media dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara pengajar dan peserta didik untuk menyampaikan informasi secara efektif. Dalam hal ini, media seperti video pembelajaran, infografis, simulasi, dan animasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak.

Proses komunikasi dalam pembelajaran bukan hanya tentang penyampaian informasi tetapi juga tentang bagaimana pesan tersebut dipahami oleh peserta didik. Contohnya, dalam pembelajaran sains, video eksperimen yang disertai dengan narasi dan visualisasi data memungkinkan siswa memahami proses ilmiah secara lebih jelas dibandingkan dengan hanya membaca teks. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan siswa.

Guru juga harus memahami karakteristik media yang digunakan untuk menghindari gangguan komunikasi. Misalnya, jika media yang dipilih terlalu kompleks atau tidak relevan dengan kebutuhan siswa, proses pembelajaran dapat menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, perancangan media harus mempertimbangkan kemampuan siswa serta tujuan pembelajaran.

c. Teori Pembelajaran

Teori pembelajaran memberikan wawasan tentang bagaimana individu memahami, memproses, dan menyerap informasi baru. Teori ini mencakup berbagai pendekatan seperti behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme yang membantu merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

Pendekatan behaviorisme, misalnya, dapat diterapkan dalam pembelajaran berbasis tugas, di mana penguatan positif digunakan untuk mendorong siswa menyelesaikan tugas dengan baik. Sebaliknya, pendekatan kognitivisme lebih menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun makna dari informasi yang mereka terima. Sebagai contoh, dalam pembelajaran berbasis masalah, siswa diajak untuk menganalisis kasus nyata dan mencari solusi, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, teori konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka dengan lingkungan. Guru yang menggunakan pendekatan ini cenderung menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan kolaborasi, seperti diskusi kelompok atau proyek penelitian.

Teori pembelajaran memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana peserta didik memproses informasi dan menginternalisasi pengetahuan. Tiga teori utama berikut ini sangat relevan untuk memahami proses pembelajaran:

1) Behaviorisme

Teori ini menekankan hubungan langsung antara stimulus dan respons. Dalam pandangan behaviorisme, pembelajaran terjadi ketika peserta didik memberikan respons yang sesuai terhadap stimulus tertentu. Skinner (1974) melalui konsep pengkondisian operan menjelaskan bahwa penguatan positif, seperti puji atau penghargaan, dapat digunakan untuk memotivasi dan membentuk perilaku yang diinginkan. Misalnya, dalam modul pembelajaran berbasis tugas, penguatan sistematis digunakan untuk memastikan bahwa keterampilan yang diajarkan dapat diingat dan diterapkan secara konsisten.

Behaviorisme juga relevan dalam desain pembelajaran berulang dan berbasis kompetensi. Contohnya adalah pembelajaran bahasa di mana peserta didik diajarkan pola-pola kalimat melalui pengulangan. Pendekatan ini membantu peserta didik menguasai keterampilan secara bertahap hingga mereka dapat menggunakannya dengan lancar.

2) Teori Kognitif

Teori kognitif menyoroti peran aktif peserta didik dalam mengolah informasi. Dalam kerangka ini, peserta didik dilihat sebagai pembangun makna yang mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya. Lima elemen penting dalam teori kognitif adalah:

- Pembelajaran sebagai proses aktif.
- Peran proses kognitif tingkat tinggi.
- Pengaruh pengetahuan sebelumnya pada pembelajaran baru.
- Organisasi informasi dalam memori.
- Analisis tugas dalam pembelajaran (Schuell, 1986).

Aplikasi teori ini dalam pembelajaran mencakup penggunaan alat bantu seperti peta konsep dan simulasi, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan kognitif peserta didik. Pendekatan berbasis masalah juga merupakan contoh implementasi teori kognitif, di mana peserta didik diminta memecahkan masalah nyata yang membutuhkan pemikiran kritis dan analisis mendalam.

3) Teori Perkembangan

Teori perkembangan menekankan pentingnya tahap-tahap pertumbuhan kognitif dalam proses pembelajaran. Piaget menguraikan proses ini melalui konsep asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi. Dalam pembelajaran, asimilasi terjadi ketika informasi baru cocok dengan skema pengetahuan yang sudah ada, sementara akomodasi terjadi saat skema tersebut perlu diubah untuk menyesuaikan dengan informasi baru. Ekuilibrasi menciptakan keseimbangan antara kedua proses ini.

Vygotsky (1978) menambahkan dimensi sosial melalui konsep "zona perkembangan proksimal" (ZPD), yaitu jarak antara apa yang dapat dilakukan peserta didik secara mandiri dan apa yang dapat mereka capai dengan bimbingan dari orang lain yang lebih berpengetahuan. Konsep ini mendasari pentingnya scaffolding, yaitu dukungan bertahap yang diberikan kepada peserta didik hingga mereka mampu mandiri.

Aplikasi teori perkembangan terlihat dalam model pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan kolaborasi. Peserta didik diajak

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang kompleks, sehingga mereka dapat belajar dari pengalaman dan bimbingan rekan mereka. Mentoring dan pendampingan juga merupakan praktik yang berakar pada teori ini.

Dengan memahami ketiga teori utama ini, perancang pembelajaran dapat menciptakan strategi yang tidak hanya efektif tetapi juga relevan dengan kebutuhan kognitif, emosional, dan sosial peserta didik. Integrasi teori ini memungkinkan pengalaman belajar yang lebih holistik dan bermakna bagi semua pihak yang terlibat.

Menggunakan teori deskriptif dan preskriptif dalam desain instruksional memberikan sejumlah manfaat. Pertama, teori deskriptif membantu perancang memahami kebutuhan peserta didik dan bagaimana mereka mempelajari informasi baru. Kedua, teori preskriptif menyediakan alat dan strategi untuk merancang pembelajaran yang efektif dan efisien. Kombinasi ini memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya relevan secara teoritis tetapi juga praktis dalam pelaksanaannya.

Sebagai contoh, pendekatan berbasis teori telah membantu institusi pendidikan meningkatkan hasil belajar melalui integrasi teknologi digital, seperti pembelajaran adaptif dan simulasi interaktif. Dengan memahami prinsip-prinsip yang mendasari pembelajaran, perancang dapat menciptakan pengalaman yang memotivasi dan memberdayakan peserta didik.

Teori-teori pembelajaran memberikan kontribusi besar terhadap perencanaan pembelajaran dengan beberapa cara, seperti:

- Memahami perkembangan kognitif peserta didik untuk merancang kegiatan belajar yang sesuai.
- Menggunakan pendekatan kolaboratif untuk membangun komunitas belajar.
- Menyesuaikan metode pembelajaran dengan motivasi dan kebutuhan unik peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran dewasa (Rice, 1995).
- Mengintegrasikan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan dan keberhasilan pembelajaran. Teknologi memungkinkan pengayaan pengalaman belajar

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

melalui simulasi, pembelajaran adaptif, dan akses sumber daya yang lebih luas.

d. Teori Instruksional

Teori instruksional berfokus pada cara merancang elemen-elemen pembelajaran agar mendukung pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien. Salah satu model yang terkenal adalah model Gagne, yang mencakup sembilan peristiwa pembelajaran mulai dari menarik perhatian siswa hingga mengevaluasi hasil belajar. Model ini membantu guru merancang pembelajaran yang terstruktur dan mudah diikuti oleh siswa.

Contoh penerapan teori instruksional adalah dalam pembelajaran matematika, di mana guru dapat memulai dengan memberikan konteks yang relevan, seperti bagaimana konsep matematika digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sebelum masuk ke dalam penjelasan teori dan latihan soal. Strategi ini memastikan siswa memahami relevansi materi sebelum mendalamai konsep yang lebih kompleks.

Teori instruksional juga mencakup pengembangan tujuan pembelajaran yang spesifik, pemilihan metode pengajaran yang sesuai, dan evaluasi untuk memastikan bahwa tujuan tersebut tercapai. Dalam pembelajaran berbasis teknologi, misalnya, perancang instruksional dapat menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, di mana siswa memperoleh poin atau penghargaan untuk setiap tugas yang mereka selesaikan.

Teori instruksional menawarkan kerangka kerja yang penting bagi perancang dan pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal. Melalui pendekatan berbasis teori, pembelajaran dirancang agar relevan, efisien, dan berpusat pada kebutuhan peserta didik. Berikut adalah teori-teori instruksional utama yang memandu praktik pembelajaran:

a. Teori Gagne

Robert Gagne mengembangkan sembilan peristiwa pembelajaran yang berfungsi sebagai langkah sistematis untuk merancang pembelajaran yang efektif. Langkah-langkah ini meliputi:

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

- Menarik perhatian peserta didik (reception): Menggunakan elemen visual atau aktivitas yang memicu minat awal.
- Menginformasikan tujuan pembelajaran (expectancy): Menjelaskan hasil yang diharapkan agar peserta didik memiliki gambaran yang jelas.
- Merangsang ingatan akan pengetahuan sebelumnya (retrieval): Mengaitkan informasi baru dengan konsep yang sudah dikenal.
- Menyajikan materi baru (selective perception): Memberikan penjelasan atau demonstrasi yang jelas dan terfokus.
- Memberikan panduan belajar (semantic encoding): Menggunakan alat bantu seperti peta konsep atau simulasi.
- Memfasilitasi latihan dan demonstrasi (responding): Memberikan tugas yang melibatkan aplikasi langsung materi yang dipelajari.
- Memberikan umpan balik (reinforcement): Mengoreksi kesalahan dan menguatkan pemahaman.
- Menilai kinerja peserta didik (retrieval): Menggunakan tes atau evaluasi untuk menilai keberhasilan.
- Meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan (generalization): Memberikan latihan tambahan yang memungkinkan peserta didik menerapkan pengetahuan di berbagai konteks.

Sebagai contoh, dalam pembelajaran sains, pendidik dapat memulai dengan eksperimen menarik yang merangsang perhatian dan kemudian memberikan umpan balik berkelanjutan untuk memperkuat pemahaman peserta didik.

b. Teori Bloom

Benjamin Bloom memperkenalkan taksonomi pembelajaran yang membagi tujuan pembelajaran ke dalam tiga domain utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif terdiri dari enam tingkatan:

- Mengingat (recall)
- Memahami (comprehension)
- Menerapkan (application)
- Menganalisis (analysis)
- Mengevaluasi (evaluation)
- Mencipta (creation)

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

Bloom menekankan pentingnya umpan balik dan koreksi sebagai alat untuk memastikan peserta didik mencapai penguasaan materi. Dalam praktik, teori ini sering digunakan untuk merancang kurikulum yang berjenjang. Misalnya, dalam pembelajaran matematika, peserta didik mulai dari mengingat rumus dasar hingga menciptakan solusi inovatif untuk masalah kompleks.

c. Model Elaborasi Reigeluth

Charles Reigeluth mengusulkan bahwa konten pembelajaran harus disusun secara bertahap dari konsep sederhana ke kompleks. Model ini memungkinkan peserta didik membangun pemahaman secara progresif tanpa merasa kewalahan. Elemen kunci dari model ini adalah:

- Menyusun informasi dalam urutan logis.
- Menyediakan konteks yang bermakna untuk mempermudah pemahaman.
- Menggunakan analogi dan contoh konkret untuk menjelaskan konsep baru.

Dalam pembelajaran teknologi informasi, misalnya, peserta didik pertama-tama diajarkan dasar-dasar pemrograman sebelum diperkenalkan pada algoritma yang lebih rumit.

d. Model ARCS Keller

John Keller mengembangkan model ARCS untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Model ini terdiri dari empat elemen:

- Attention: Menarik perhatian melalui metode kreatif seperti video, cerita, atau pertanyaan menarik.
- Relevance: Menghubungkan materi dengan kebutuhan atau minat peserta didik.
- Confidence: Memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.
- Satisfaction: Memberikan penguatan positif untuk meningkatkan rasa pencapaian.

Dalam pembelajaran berbasis proyek, model ARCS terbukti efektif karena peserta didik termotivasi oleh relevansi tugas dengan dunia nyata dan penghargaan atas usaha mereka.

e. Teori Inquiry Collins

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

Teori ini menekankan pembelajaran berbasis penemuan yang mendorong peserta didik untuk melakukan eksplorasi mandiri dan pemecahan masalah. Elemen-elemen utamanya meliputi:

- Menyediakan data atau kasus untuk dianalisis oleh peserta didik.
- Mendorong pengajuan pertanyaan dan hipotesis.
- Memberikan bimbingan minimal untuk mendorong kreativitas.

Contohnya, dalam pembelajaran geografi, peserta didik dapat diminta untuk menganalisis pola migrasi manusia berdasarkan data statistik dan menyampaikan temuan mereka dalam bentuk laporan atau presentasi interaktif.

Teori pembelajaran dan instruksional adalah fondasi dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna. Dengan memahami konsep seperti behaviorisme, kognitivisme, teori perkembangan, serta model instruksional seperti Gagne, Bloom, dan Keller, perancang dapat menciptakan pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga relevan bagi peserta didik. Integrasi yang harmonis antara teori, metode, dan evaluasi memastikan bahwa proses pembelajaran mencapai tujuannya secara optimal.

C. Praktik Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

1. Dasar Hukum dan Regulasi dalam Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

Pengembangan perencanaan pembelajaran tidak terlepas dari landasan hukum yang telah ditetapkan. Di Indonesia, dasar pengembangan ini merujuk pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menetapkan standar pendidikan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) memberikan panduan lebih rinci, seperti standar isi, proses, penilaian, dan kompetensi lulusan.

Regulasi penting yang mendasari pengembangan perencanaan pembelajaran meliputi:

- Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Mengatur proses pembelajaran berbasis pendekatan

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

ilmiah, seperti observasi, eksperimen, dan diskusi, untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.

- Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan Menekankan pentingnya evaluasi autentik untuk mengukur kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 Memberikan arahan tentang pelaksanaan kurikulum 2013 dengan pendekatan tematik dan integratif.
- Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Memperjelas pedoman teknis penilaian berbasis kompetensi untuk semua jenjang pendidikan.

2. Perubahan dan Penyelarasian Regulasi

Dalam beberapa tahun terakhir, regulasi pendidikan di Indonesia mengalami banyak perubahan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan zaman. Salah satu perubahan besar adalah penerapan program Merdeka Belajar, yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Kebijakan ini bertujuan memberikan fleksibilitas kepada guru dan sekolah untuk mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Beberapa regulasi baru yang mendukung kebijakan Merdeka Belajar adalah pada Permendikbud Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengahyang mana Menggantikan regulasi sebelumnya, standar ini mendorong pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital.

Selin itu Permendikbud Nomor 22 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan Menekankan pentingnya penilaian formatif untuk membantu peserta didik memahami proses belajar mereka. Dan adri permendikbud tersebut diperkenalkan Kurikulum Merdeka (2022). Kurikulum ini memperkenalkan struktur yang lebih fleksibel dengan fokus pada pembelajaran berbasis tema dan kebutuhan lokal. Regulasi baru ini memperkuat konsep pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memberikan ruang bagi guru untuk lebih kreatif,

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

dan memungkinkan sekolah untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Pengembangan perencanaan pembelajaran yang baik harus mencakup tahap-tahap seperti analisis kebutuhan, perumusan tujuan, strategi pembelajaran, dan evaluasi. Namun, tantangan yang sering dihadapi mencakup: Keterbatasan sumber daya yang mana Beberapa sekolah masih kekurangan fasilitas teknologi. Selain itu semua guru memahami regulasi baru atau memiliki keterampilan teknologi yang memadai. Dan juga Guru atau sekolah yang terbiasa dengan metode tradisional sering kali kesulitan mengadopsi inovasi baru.

Akhirnya, perubahan regulasi, seperti penerapan Kurikulum Merdeka dan kebijakan Merdeka Belajar, menunjukkan komitmen pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pengembangan perencanaan pembelajaran harus mengintegrasikan regulasi ini dengan pendekatan yang fleksibel dan inovatif. Dengan memahami regulasi yang berlaku, menggunakan data untuk perbaikan, dan melibatkan kolaborasi semua pihak, perencanaan pembelajaran dapat menjadi alat yang kuat untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

Referensi

- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Jonassen, D. H. (1999). *Designing Constructivist Learning Environments*. Educational Technology Research and Development.
- Kapur, R. (2018). Philosophical Foundations of Education. *Journal of Education Research*.
- Locke, J. (1690). *An Essay Concerning Human Understanding*.
- Merrill, M. D. (2021). *First Principles of Instruction: A Synthesis of Five Instructional Design Theories*. Routledge.
- Piaget, J. (1977). *The Development of Thought: Equilibration of Cognitive Structures*. Viking Press.
- Reigeluth, C. M. (2020). *Instructional-Design Theories and Models: Building a Common Knowledge Base*. Routledge.
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (2019). *Instructional Design*. 4th Ed. Wiley.
- Stern, J., & Powell, K. (2021). Designing for Learning: Systematic Approaches. *Educational Leadership Quarterly*.
- Bloom, B. S. (1984). *The Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Collins, A. (1991). Inquiry Teaching and Learning: Pedagogical Strategies. Cambridge University Press.
- Gagne, R. M. (1974). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.
- Merrill, M. D. (2021). *First Principles of Instruction: A Synthesis of Five Instructional Design Theories*. Routledge.
- Reigeluth, C. M. (2020). *Instructional-Design Theories and Models: Building a Common Knowledge Base*. Routledge.
- Rice, M. (1995). Adult Learning Theories: Implications for Instructional Design. *Adult Education Quarterly*, 45(2), 105-118.
- Schuell, T. J. (1986). Cognitive Psychology and Instruction. *Annual Review of Psychology*, 37, 271-303.

BAB II

Dasar Pengembangan Perencanaan Pembelajaran

- Skinner, B. F. (1974). About Behaviorism. New York: Alfred A. Knopf.
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (2019). Instructional Design. 4th Ed. Wiley.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.
- Kemendikbudristek. (2022). Permendikbud Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kemendikbudristek. (2022). Permendikbud Nomor 22 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kemendikbudristek. (2022). Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan.

BAB III

ANALISIS DAN

PENGEMBANGAN TUJUAN

PEMBELAJARAN

Pada bab ini akan dibahas tentang analisis tujuan pembelajaran dan pengembangan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dalam sistem pendidikan Indonesia terdiri dari tujuan pendidikan Nasional, Standar Kompetensi Lulusan, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran. Semua tujuan itu akan dibahas berdasarkan pada tulisan karya Wes Williams dkk.; *Instructional Goals and Objectives: Learning Activities*

A. Hakikat Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah komponen krusial dalam sistem pembelajaran, yang berfungsi sebagai pedoman untuk mengarahkan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Williams et al. (2006) menegaskan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang terarah, sehingga setiap tindakan dalam pembelajaran harus fokus pada pencapaian tujuan yang ditetapkan. Dalam merancang pembelajaran, perumusan tujuan menjadi langkah pertama yang harus dilakukan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

Perumusan tujuan pembelajaran Menurut Williams et al., (2006).memiliki berbagai manfaat penting dalam merancang program pembelajaran. Berikut adalah alasan-alasan utama:

1. *Instructional Goals*

Instructional goals memiliki dua elemen utama, yaitu *observable* dan *contextual*. Elemen *observable* merujuk pada perilaku peserta didik yang dapat diamati selama proses pembelajaran, sedangkan elemen *contextual* menekankan relevansi perilaku tersebut dengan situasi tertentu, seperti di sekolah, rumah, atau lingkungan lainnya. Dalam konteks kurikulum

BAB III

Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

Indonesia, Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD) merupakan bagian dari *instructional goals* (Permendikbud, 2013). Misalnya, kemampuan untuk memahami konsep matematika dasar adalah tujuan umum yang harus dicapai melalui berbagai aktivitas pembelajaran.

2. *Instructional Objectives*

Instructional objectives terdiri dari tiga elemen utama, yaitu *condition*, *behavior*, dan *criterion*. *Condition* mencakup spesifikasi materi ajar, *behavior* menggambarkan perilaku yang dapat diamati dan diukur, sementara *criterion* menetapkan kriteria keberhasilan berdasarkan waktu, tempat, atau tingkat kesempurnaan tertentu. Dalam kurikulum Indonesia, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran di kelas termasuk dalam *instructional objectives*. Sebagai contoh, indikator pembelajaran dalam mata pelajaran biologi dapat berupa kemampuan siswa untuk mengidentifikasi struktur sel melalui observasi mikroskop.

Selain itu, Perumusan tujuan pembelajaran juga memiliki berbagai manfaat yang signifikan dalam merancang program pembelajaran. Berikut adalah alasan utama:

1. Evaluasi Keberhasilan Pembelajaran

Tujuan yang dirumuskan dengan jelas memungkinkan evaluasi keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran diukur berdasarkan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, guru dapat menentukan sejauh mana metode yang digunakan efektif dalam mendukung pembelajaran (Bloom, 1984).

2. Panduan untuk Aktivitas Belajar

Tujuan pembelajaran memberikan arahan kepada siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar. Dengan panduan ini, siswa dapat lebih fokus dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Guru juga dapat merencanakan langkah-langkah yang diperlukan untuk membantu siswa mencapai tujuan tersebut (Gagne, 1974).

3. Desain Sistem Pembelajaran

Tujuan pembelajaran menjadi acuan dalam merancang sistem pembelajaran yang efektif. Melalui tujuan yang jelas, guru dapat menentukan materi ajar, metode, media pembelajaran, dan alat evaluasi yang relevan (Reigeluth, 2020).

4. Kontrol Kualitas Pembelajaran

Tujuan pembelajaran membantu guru mengontrol batas-batas serta kualitas pembelajaran. Guru dapat memastikan bahwa siswa menguasai

BAB III

Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

keterampilan tertentu sesuai tuntutan kurikulum, sehingga daya serap siswa terhadap materi menjadi indikator kualitas pendidikan di sekolah (Merrill, 2021).

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, tujuan pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan individual siswa dan memastikan relevansi dengan standar pendidikan nasional. Kurikulum ini memberikan fleksibilitas kepada guru untuk mengembangkan tujuan pembelajaran yang kontekstual. Sebagai contoh, dalam mata pelajaran sains, *instructional goals* dapat mencakup penguasaan konsep dasar ekosistem, sementara *instructional objectives* dapat berfokus pada kemampuan siswa untuk menganalisis interaksi antarorganisme melalui pengamatan langsung.

Tujuan yang dirumuskan dengan baik juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Guru didorong untuk mengintegrasikan elemen-elemen ini dalam tujuan pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks dunia nyata.

Tujuan pembelajaran adalah landasan penting dalam setiap aktivitas pendidikan. Dengan perumusan yang jelas, guru dapat menciptakan sistem pembelajaran yang terarah, efektif, dan relevan. Selain itu, tujuan ini memungkinkan evaluasi yang objektif terhadap hasil belajar siswa, memastikan bahwa proses pembelajaran memenuhi standar kualitas yang diharapkan. Dalam sistem pendidikan Indonesia, integrasi antara *instructional goals* dan *instructional objectives* memberikan arah yang holistik untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

B. Hirarki Tujuan Pendidikan dan Pembelajaran

Dalam sistem pendidikan, tujuan pendidikan dan pembelajaran diklasifikasikan mulai dari yang bersifat sangat umum hingga tujuan khusus yang spesifik dan terukur. Hirarki ini mencakup empat tingkatan utama: tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional, tujuan kurikuler, dan tujuan instruksional (*instructional objectives*).

1. Tujuan Pendidikan Nasional (TPN)

Tujuan Pendidikan Nasional (TPN) adalah sasaran strategis yang mencerminkan visi besar suatu bangsa dalam pendidikan. Sebagai fondasi utama, TPN menjadi pedoman bagi semua kebijakan, program, dan aktivitas pendidikan di Indonesia. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, TPN berfungsi untuk

BAB III

Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab sebagai warga negara yang demokratis. TPN ini tidak hanya menjadi kerangka ideal untuk pembangunan karakter bangsa, tetapi juga mencerminkan sistem nilai yang bersumber dari Pancasila.

Namun, implementasi TPN sering menghadapi tantangan, terutama karena sifatnya yang sangat umum dan sulit diukur secara langsung. Untuk menjembatani kesenjangan ini, TPN diterjemahkan ke dalam tujuan yang lebih spesifik melalui jenjang hierarkis berikutnya, seperti tujuan institusional, kurikuler, dan instruksional. Selain itu, tujuan nasional ini juga berfungsi sebagai tolok ukur evaluasi keberhasilan pendidikan secara nasional, misalnya melalui pencapaian indikator yang terukur seperti Human Development Index (HDI) atau tingkat literasi (Haryono et al., 2023).

2. Tujuan Institusional

Tujuan institusional adalah sasaran pendidikan yang dirancang oleh lembaga tertentu untuk memastikan bahwa lulusan memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan lokal, nasional, atau global. Tujuan ini biasanya berbasis pada visi dan misi lembaga pendidikan, sehingga setiap jenjang pendidikan memiliki keunikan tersendiri dalam menentukan sasaran lulusan mereka. Misalnya, sekolah dasar berfokus pada penguasaan literasi dasar, sementara perguruan tinggi menekankan pengembangan kemampuan kritis, analitis, dan profesional.

Pada sekolah kejuruan, tujuan institusional sering diarahkan pada penguasaan keterampilan teknis tertentu yang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja. Sebagai contoh, SMK bidang teknologi mungkin menetapkan tujuan agar lulusannya mampu mengoperasikan perangkat lunak desain atau mesin otomatisasi industri (Rahmawati et al., 2021). Dalam konteks pendidikan tinggi, tujuan institusional juga mencakup pembentukan lulusan yang mampu berinovasi dan beradaptasi dalam era revolusi industri 4.0.

3. Tujuan Kurikuler

Tujuan kurikuler merujuk pada kompetensi yang diharapkan dari siswa setelah menyelesaikan mata pelajaran atau bidang studi

BAB III

Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

tertentu. Tujuan ini lebih spesifik dibandingkan tujuan institusional dan menjadi jembatan antara kurikulum yang ditetapkan dan pembelajaran di kelas. Sebagai contoh, tujuan kurikuler mata pelajaran sains mungkin mencakup kemampuan siswa untuk menganalisis fenomena alam menggunakan metode ilmiah atau memahami prinsip dasar termodinamika.

Dalam sistem pendidikan berbasis kompetensi, tujuan kurikuler dirancang untuk memastikan bahwa setiap siswa tidak hanya memahami konsep tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks dunia nyata. Misalnya, tujuan kurikuler dalam bidang matematika dapat mencakup kemampuan siswa untuk memecahkan masalah aljabar dengan menggunakan logika dan analisis yang sistematis (Susanti & Marini, 2020). Selain itu, tujuan ini juga menjadi acuan utama dalam pengembangan silabus, metode pengajaran, dan alat evaluasi untuk masing-masing mata pelajaran.

4. Tujuan Instruksional (Tujuan Pembelajaran)

Tujuan instruksional adalah sasaran spesifik yang diharapkan tercapai setelah siswa menyelesaikan pembelajaran pada topik atau subjek tertentu. Tujuan ini dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu *tujuan pembelajaran umum* (TPU) dan *tujuan pembelajaran khusus* (TPK). TPU biasanya bersifat lebih luas dan abstrak, sementara TPK dirancang agar lebih spesifik, dapat diamati, dan diukur. Pendekatan TPK sering menggunakan model ABCD, yang akan di bahas di sub Bab Berikutnya

Sebagai contoh, dalam pembelajaran biologi, TPK dapat mencakup kemampuan siswa untuk mengidentifikasi bagian-bagian sel dan menjelaskan fungsinya dengan akurasi 95%. Tujuan instruksional ini tidak hanya membantu dalam merancang kegiatan pembelajaran yang spesifik, tetapi juga menjadi dasar dalam pengembangan alat evaluasi yang valid dan reliabel.

Keempat tingkatan tujuan pendidikan ini tidak berdiri sendiri, melainkan saling mendukung untuk menciptakan sistem pendidikan yang terintegrasi dan efektif. TPN memberikan arah strategis yang bersifat makro, sementara tujuan institusional, kurikuler, dan instruksional memberikan panduan yang lebih spesifik untuk

BAB III

Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

memastikan bahwa visi besar tersebut tercapai di tingkat mikro. Misalnya, tujuan pembelajaran di kelas harus mendukung pencapaian tujuan kurikuler, yang pada gilirannya berkontribusi pada pencapaian tujuan institusional dan akhirnya merefleksikan TPN (Haryono et al., 2023).

Hirarki tujuan memberikan kerangka kerja yang terstruktur dalam perencanaan pendidikan. Setiap tingkatan memiliki peran penting untuk memastikan bahwa tujuan pendidikan tercapai secara holistik, mulai dari visi makro hingga hasil mikro yang terukur (Setiawan, 2021). Misalnya, TPN menjadi arah utama bagi kebijakan pendidikan, sedangkan TPK membantu guru untuk mendesain aktivitas kelas yang spesifik.

1. Kesesuaian dengan Kebijakan Nasional

Tujuan pendidikan nasional menjadi landasan bagi penyusunan kurikulum dan kebijakan pendidikan lainnya. Ini memastikan bahwa semua lembaga pendidikan bekerja menuju arah yang sama dalam membangun karakter bangsa (Haryono et al., 2023).

2. Relevansi dengan Kebutuhan Lokal

Tujuan institusional memungkinkan lembaga pendidikan untuk menyesuaikan programnya dengan kebutuhan lokal dan regional. Sebagai contoh, sekolah di daerah agraris mungkin memasukkan keterampilan pertanian dalam program pendidikan mereka (Rahmawati et al., 2021).

3. Peningkatan Efektivitas Pembelajaran

Dengan adanya tujuan kurikuler dan instruksional, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih fokus dan efektif. Guru dapat memilih metode dan alat evaluasi yang relevan dengan hasil yang ingin dicapai (Susanti & Marini, 2020).

Tujuan pembelajaran, terutama TPK, sangat penting dalam merancang evaluasi yang valid. Tes atau penilaian formatif dan sumatif dirancang berdasarkan perilaku yang ditentukan dalam TPK. Sebagai contoh, jika tujuan pembelajaran mencakup kemampuan untuk menganalisis laporan keuangan, evaluasi dapat berupa tes analisis data keuangan dengan kriteria tertentu (Nurhadi et al., 2022).

BAB III

Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

Hirarki tujuan pendidikan juga memastikan bahwa penilaian tidak hanya berfokus pada domain kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Pendekatan ini mendukung pengembangan siswa secara holistik, seperti yang diusulkan oleh Bloom dalam taksonomi pembelajaran (Kusumawati, 2020).

Hirarki tujuan pendidikan dan pembelajaran memberikan panduan yang jelas untuk mengarahkan proses pendidikan di berbagai tingkatan. Dengan memadukan visi nasional, institusional, kurikuler, dan instruksional, sistem pendidikan dapat dirancang untuk memenuhi kebutuhan individu, masyarakat, dan bangsa secara keseluruhan. Penerapan kerangka kerja ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga memastikan bahwa pendidikan tetap relevan dengan tantangan zaman.

C. Pengembangan Tujuan Pembelajaran

Pengembangan tujuan pembelajaran sebagai instructional objective merupakan salah satu langkah penting dalam merancang pembelajaran yang efektif. Terdapat tiga model yang umum digunakan dalam pengembangan tujuan pembelajaran, yaitu model CBC (Condition, Behaviour, dan Criterion), model SMART (Spesifik, Measurable, Achievable/Attainable, Relevance/Realistic, dan Time Specific/Time Bound), dan model ABCD (Audience, Behaviour, Condition, dan Degree) (Sanjaya, 2021; Suparman, 2019; Uno, 2020).

1. Model CBC (Condition, Behaviour, dan Criterion)

Model CBC (Condition, Behaviour, dan Criterion) Model CBC menekankan pada tiga aspek utama dalam pengembangan tujuan pembelajaran yang terukur (Sanjaya, 2021): a. Condition: Mengacu pada segala hal yang mendukung pencapaian kompetensi, seperti media, strategi, metode, dan lingkungan yang kondusif. b. Behaviour: Merujuk pada kompetensi yang berupa perilaku operasional dan teramat pada peserta didik, yang memuat kata kerja dan inti dari materi ajar. c. Criterion: Merupakan batasan kedalaman dan keluasan materi ajar yang direncanakan untuk dikuasai oleh peserta didik.

Contoh tujuan pembelajaran yang memenuhi kriteria CBC: "Dengan menggunakan media visual kartun, peserta didik dapat

BAB III

Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

menjelaskan ciri-ciri lingkungan hidup sehat pada lingkungan sekolah secara lengkap" selain itu bisa melalui diskusi kelompok, siswa SMA dapat menganalisis 3 faktor penyebab terjadinya Perang Dunia II secara kritis dan komprehensif

2. Model SMART (Spesifik, Measurable, Achievable/Attainable, Relevance/Realistic dan Time specific/Time Bound)

Model SMART bertujuan untuk mengembangkan tujuan pembelajaran yang cerdas dan mencerdaskan peserta didik (Suparman, 2019): a. Spesifik: Keluasan dan kedalaman materi ajar dibatasi pada spesifikasi yang jelas. b. Measurable: Kompetensi dapat diamati dalam bentuk kata kerja operasional dan tidak bermakna ganda, serta keluasan dan kedalaman materi ajar terukur. c. Achievable/Attainable: Menyuratkan capaian hasil belajar yang dapat membedakan capaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. d. Relevance/Realistic: Tujuan pembelajaran dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar. e. Time Specific/Time Bound: Merujuk pada alokasi waktu yang jelas dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

Contoh tujuan pembelajaran dengan model SMART: seperti menjelaskan lima anggota tubuh yang berfungsi sebagai pancaindera secara lengkap. Selain itu, Siswa dapat juga dengan mengidentifikasi dan menjelaskan 5 jenis sumber daya alam yang dapat diperbaharui dalam waktu 30 menit .

3. Model ABCD (Audience, Behaviour, Condition, dan Degree)

Model ABCD (Audience, Behaviour, Condition, dan Degree) Model ABCD mempertimbangkan empat aspek dalam pengembangan tujuan pembelajaran (Uno, 2020): a. Audience: Mengacu pada peserta didik sebagai pembelajar yang sedang menduduki kelas dan jenjang tertentu. b. Behaviour: Merupakan kompetensi yang tersirat dalam kata kerja operasional dan keluasan serta kedalaman materi ajar yang dapat diamati. c. Condition: Merujuk pada aspek lingkungan belajar, media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan aspek kontekstual lainnya yang mendukung pencapaian hasil belajar. d. Degree: Berarti batasan keluasan dan kedalaman materi ajar yang hendak dikuasai peserta didik dalam kurun waktu tertentu.

BAB III

Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

Contoh tujuan pembelajaran dengan model ABCD seperti, Peserta didik pada kelas 4 jenjang pendidikan dasar MI/SD semester 2, dapat menjelaskan dua macam gaya secara lengkap dengan menggunakan media audio visual dengan berkelompok. Contoh lain seperti, siswa kelas 1 SD (Audience) dapat membaca (Behaviour) 20 kata benda sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat (Degree) setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode phonics selama 2 minggu (Condition).

Contoh-contoh tujuan pembelajaran di atas menunjukkan bagaimana model CBC, SMART, dan ABCD dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, serta dalam pelatihan profesional. Penerapan model-model tersebut membantu guru dan instruktur dalam merancang tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, relevan, dan dapat dicapai oleh peserta didik dalam jangka waktu tertentu.

D. Klasifikasi dan Penulisan Tujuan Pembelajaran

Bloom's Taxonomy, yang diperkenalkan dalam buku "Taxonomy of Educational Objectives" (1965), mengklasifikasikan tujuan pendidikan dan pembelajaran ke dalam tiga domain utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik (Bloom, 1965).

1. Domain kognitif

Domain kognitif, yang berfokus pada kemampuan intelektual dan berpikir, terdiri dari enam tingkatan hierarkis: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Anderson, 2001; Bloom, 1965)..

- Mengingat (Pengetahuan) Mengingat merupakan tingkatan terendah dalam domain kognitif. Tingkatan ini melibatkan kemampuan untuk mengingat kembali informasi yang telah dipelajari sebelumnya, seperti fakta, istilah, konsep, dan teori. Pada tingkatan ini, siswa diharapkan dapat mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. Contoh tujuan pembelajaran pada tingkat mengingat mencakup mengucapkan definisi, menyebutkan langkah-langkah suatu proses, atau menyebutkan tokoh utama dalam sebuah cerita.

BAB III

Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

- Memahami (Pemahaman) Memahami adalah tingkatan kedua dalam domain kognitif. Tingkatan ini melibatkan kemampuan untuk menangkap makna dari informasi dan menafsirkan, menerjemahkan, atau menjelaskannya dengan kata-kata sendiri. Pada tingkatan ini, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi daripada sekadar mengingat fakta. Tujuan pembelajaran pada tingkat pemahaman dapat mencakup meringkas teks, menjelaskan konsep dengan bahasa sendiri, atau memberikan contoh penerapan suatu prinsip.
- Menerapkan (Penerapan) Menerapkan adalah tingkatan ketiga dalam domain kognitif. Tingkatan ini melibatkan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari dalam situasi baru atau konkret. Pada tingkatan ini, siswa dapat menerapkan konsep, teori, atau prosedur untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas. Contoh tujuan pembelajaran pada tingkat penerapan mencakup menggunakan rumus matematika untuk menyelesaikan soal, merancang eksperimen berdasarkan prinsip-prinsip ilmiah, atau membuat presentasi menggunakan keterampilan komunikasi yang efektif.
- Menganalisis (Analisis) Menganalisis adalah tingkatan keempat dalam domain kognitif. Tingkatan ini melibatkan kemampuan untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan antara bagian-bagian tersebut. Pada tingkatan ini, siswa dapat mengidentifikasi elemen-elemen kunci, mengenali pola, dan menarik kesimpulan berdasarkan analisis. Contoh tujuan pembelajaran pada tingkat analisis mencakup menganalisis argumen dalam sebuah esai, membandingkan dan membedakan teori-teori yang berbeda, atau mengevaluasi kelebihan dan kekurangan suatu pendekatan.
- Mengevaluasi (Evaluasi) Mengevaluasi adalah tingkatan kelima dalam domain kognitif. Tingkatan ini melibatkan kemampuan untuk membuat penilaian berdasarkan kriteria dan standar tertentu. Pada tingkatan ini, siswa dapat mengevaluasi kualitas, efektivitas, atau nilai dari suatu produk, proses, atau ide. Contoh tujuan pembelajaran pada tingkat evaluasi mencakup menilai

BAB III

Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

validitas suatu argumen, mengevaluasi efektivitas suatu strategi, atau memberikan umpan balik konstruktif terhadap karya orang lain.

- Mencipta (Sintesis) Mencipta adalah tingkatan tertinggi dalam domain kognitif. Tingkatan ini melibatkan kemampuan untuk menggabungkan elemen-elemen untuk membentuk sesuatu yang baru atau orisinal. Pada tingkatan ini, siswa dapat merancang, merencanakan, atau menghasilkan produk, proses, atau solusi yang unik. Contoh tujuan pembelajaran pada tingkat mencipta mencakup menulis esai orisinal, merancang proyek penelitian, atau mengembangkan strategi inovatif untuk memecahkan masalah kompleks.

Dari keenam pembagian di atas, Bloom mengelompokkan tiga tingkatan pertama (pengetahuan, pemahaman, dan penerapan) sebagai tujuan kognitif tingkat rendah, sedangkan tiga tingkatan terakhir (analisis, sintesis, dan evaluasi) sebagai tujuan kognitif tingkat tinggi (Bloom, 1965). Revisi terhadap Taksonomi Bloom kemudian dilakukan oleh David R. Kratwohl, yang memasukkan unsur metakognitif sebagai bagian tertinggi dari domain kognitif, menggantikan posisi evaluasi dan menarik sintesis (Anderson, 2001).

Taksonomi Bloom dan revisinya memberikan kerangka yang jelas untuk mengklasifikasikan tujuan pembelajaran dan membantu pendidik dalam merancang aktivitas pembelajaran yang efektif. Dengan memahami tingkatan kognitif dan aspek pengetahuan, pendidik dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan

Revisi tersebut juga mengubah istilah menjadi kata kerja, seperti pengetahuan menjadi mengingat (remembering) dan pemahaman menjadi memahami (understanding) (Anderson, 2001). Selain itu, aspek pengetahuan ditarik dari tingkatan kognitif menjadi empat aspek pengetahuan terpisah. Dengan demikian, kedudukan aspek knowledge terhadap tingkatan domain kognitif seperti dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

BAB III
Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

Tabel 3. Revisi Taksonomi Bloom

ASPEK PENGETAHU- AN	DIMENSI KOGNITIF					
	Men- ging- at	Memah- ami	Menera- pkan	Menga- nal- Isis	Menge- valuasi	Men- cipt- a
Pengetahuan Fakta						
Pengetahuan Konsep						
Pengetahuan Procedural						
Pengetahuan Metakognitif						

2. Domain Afektif

Domain afektif dalam Taksonomi Bloom berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, dan apresiasi. Domain ini merupakan kelanjutan dari domain kognitif, yang berarti seseorang hanya akan memiliki sikap tertentu terhadap suatu objek apabila telah memiliki kemampuan kognitif tingkat tinggi. Menurut Krathwohl et al. (1964) dalam buku "Taxonomy of Educational Objectives: Affective Domain," domain afektif terdiri dari lima tingkatan: penerimaan, respons, menghargai, mengorganisasi, dan karakterisasi.

Penerimaan adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan, atau suatu masalah. Seseorang memiliki perhatian yang positif terhadap gejala-gejala tertentu apabila memiliki kesadaran tentang gejala, kondisi, atau objek yang ada. Kemudian, mereka menunjukkan kerelaan untuk menerima, bersedia untuk memperhatikan gejala atau kondisi yang diamatinya, yang pada akhirnya memiliki kemauan untuk mengarahkan segala perhatiannya terhadap objek tersebut (Krathwohl et al., 1964).

Merespons atau menanggapi ditunjukkan oleh kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu. Hal ini meliputi kemauan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu, kemauan untuk mengikuti diskusi, kemauan untuk membantu orang lain, dan lain sebagainya.

BAB III

Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

Respons biasanya diawali dengan diam-diam, kemudian dilakukan dengan penuh kegembiraan dan kepuasan (Krathwohl et al., 1964).

Menghargai berkaitan dengan kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau objek tertentu. Menghargai terdiri dari penerimaan suatu nilai dengan keyakinan tertentu, seperti menerima adanya kebebasan atau persamaan hak antara laki-laki dan perempuan, mengutamakan suatu nilai seperti memiliki keyakinan akan kebenaran suatu ajaran tertentu, serta komitmen akan kebenaran yang diyakininya dengan aktivitas (Krathwohl et al., 1964).

Mengorganisasi atau menata diri merupakan tujuan yang berhubungan dengan pengembangan nilai ke dalam sistem organisasi tertentu, termasuk hubungan antar nilai dan tingkat prioritas nilai-nilai tersebut. Tujuan ini terdiri dari mengconceptualisasi nilai, yaitu memahami unsur-unsur abstrak dari suatu nilai yang telah dimiliki dengan nilai-nilai yang datang kemudian, serta mengorganisasi suatu sistem nilai, yaitu mengembangkan suatu sistem nilai yang saling berhubungan, konsisten, dan bulat, termasuk nilai-nilai yang lepas-lepas (Krathwohl et al., 1964).

Karakterisasi nilai atau pola hidup merupakan tujuan yang berkenaan dengan mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam. Nilai-nilai yang dibangun dijadikan pandangan (falsafah) hidup serta pedoman dalam bertindak dan berperilaku. Pada tingkatan ini, individu telah mengembangkan sistem nilai yang konsisten dan menjadikannya sebagai bagian integral dari kepribadiannya (Krathwohl et al., 1964).

3. Domain psikomotorik

Domain psikomotorik dalam Taksonomi Bloom berfokus pada keterampilan motorik dan penggunaan otot serta syaraf tubuh (Bloom, 1956). Domain ini sering dikaitkan dengan bidang studi yang menekankan pada gerakan atau keterampilan, seperti seni lukis, musik, pendidikan jasmani dan olahraga, serta pendidikan agama yang melibatkan gerakan-gerakan tertentu. Tujuan dalam domain psikomotorik berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam mengembangkan dan mendemonstrasikan keterampilan fisik.

BAB III

Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

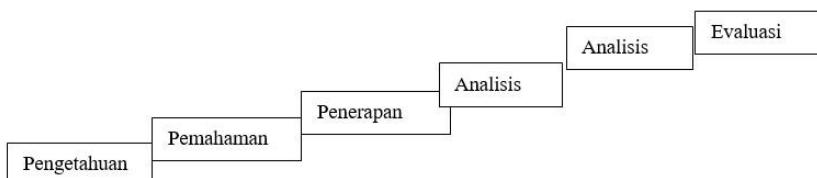
Domain psikomotorik terdiri dari lima tingkatan hierarkis: keterampilan meniru, menggunakan, ketepatan, merangkaikan, dan keterampilan naturalisasi (Simpson, 1972). Keterampilan meniru melibatkan kemampuan untuk mengamati dan mengulangi tindakan yang didemonstrasikan. Tingkat menggunakan mengacu pada kemampuan untuk melakukan tindakan tanpa bantuan atau demonstrasi. Ketepatan melibatkan kemampuan untuk melakukan tindakan dengan presisi dan akurasi. Merangkaikan melibatkan kemampuan untuk menggabungkan beberapa tindakan menjadi urutan yang koheren. Keterampilan naturalisasi merupakan tingkat tertinggi, di mana individu dapat melakukan tindakan secara otomatis, tanpa perlu berpikir atau berkonsentrasi.

Klasifikasi tujuan dalam Taksonomi Bloom bersifat berjenjang, yang berarti setiap tujuan yang ada di bawahnya merupakan prasyarat untuk tujuan berikutnya (Bloom, 1956). Hal ini menunjukkan adanya hubungan hierarkis antara tingkatan-tingkatan dalam setiap domain. Untuk mencapai tujuan pada tingkat yang lebih tinggi, individu harus terlebih dahulu menguasai tujuan pada tingkat yang lebih rendah. Misalnya, dalam domain psikomotorik, seorang individu harus menguasai keterampilan meniru sebelum dapat menggunakan keterampilan tersebut secara mandiri.

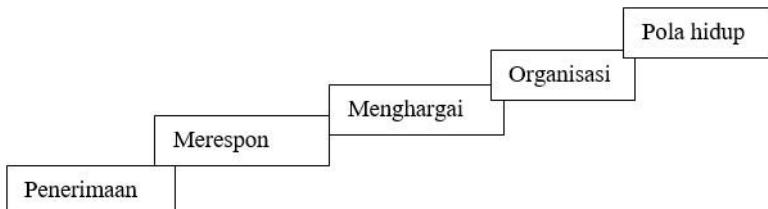
Ketiga domain dalam Taksonomi Bloom (kognitif, afektif, dan psikomotorik) dapat dianalogikan dengan "3H": "Head" (kepala), "Heart" (hati), dan "Hand" (tangan) (Bloom, 1956). "Head" mengacu pada pengembangan kemampuan intelektual dalam domain kognitif. "Heart" berkaitan dengan pengembangan sikap dan nilai-nilai dalam domain afektif. "Hand" merujuk pada pengembangan keterampilan motorik dalam domain psikomotorik. Analogi ini menekankan pentingnya pengembangan holistik individu, yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

BAB III

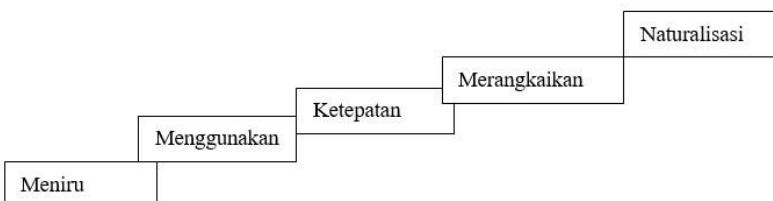
Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4 Tujuan Aspek Kognitif



Gambar 5 tujuan aspek afektif



Gambar 6 tujuan Aspek Psikomotorik

Penulisan tujuan pembelajaran yang efektif memerlukan perhatian pada tata bahasa dan struktur. Tujuan pembelajaran harus dinyatakan dengan jelas agar dapat dipahami oleh guru dan siswa tanpa memerlukan penjelasan tambahan. Robert F. Mager, seorang pionir dalam bidang desain instruksional, mengusulkan agar tujuan pembelajaran mencakup tiga elemen utama (Mager, 1962):

1. Menyatakan apa yang seharusnya dapat dikerjakan siswa selama belajar dan kemampuan apa yang sebaiknya dikuasainya pada akhir pelajaran.
2. Menyatakan kondisi dan hambatan yang ada pada saat mendemonstrasikan perilaku tersebut.

BAB III

Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

3. Memberikan petunjuk yang jelas tentang standar penampilan minimum yang dapat diterima. Berdasarkan pada uraian dan elemen tersebut, tujuan pembelajaran sebaiknya menghunakan model CBC (Condition, Behaviour, dan Criterion), model SMART (Spesifik, Measurable, Achievable/Attainable, Relevance/Realistic, dan Time Specific/Time Bound), dan model ABCD (Audience, Behaviour, Condition, dan Degree) sebagaimana sub bab sebelumnya.

Dalam merumuskan tujuan pembelajaran, penggunaan kata kerja yang operasional sangat penting. Kata kerja operasional memungkinkan guru untuk mengukur kegiatan siswa dan mempermudah penyusunan tes. Sebaliknya, kata kerja yang tidak operasional dapat menyulitkan guru dalam membuat tes untuk mengukur keberhasilan tujuan karena sifatnya yang luas dan tidak jelas. Berikut adalah tabel yang membandingkan kata kerja operasional dan kata kerja tidak operasional:

tabel 4 perbandingan KKO dan KKNO

Kata Kerja Operasional	Kata Kerja Tidak Operasional
Menjumlahkan	Mengetahui
Memecahkan	Mengerti
Menulis	Mengerti sekali
Menyatakan	Menghargai
Menilai	Sangat menghargai
Mendaftar	Percaya
Menggambar	Memperdalam
Mengenali	Menikmati
Tersenyum	Memerangi
Mendorong	Memahami

Kata kerja operasional dapat digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dalam tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotor. Taksonomi Bloom memberikan kerangka kerja yang berguna untuk mengklasifikasikan kata kerja operasional berdasarkan tingkat kompleksitas kognitif (Bloom, 1956). Dengan menggunakan kata kerja operasional yang sesuai, guru dapat

BAB III

Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

merancang tujuan pembelajaran yang jelas, terukur, dan selaras dengan hasil belajar yang diinginkan

Penuangan kata kerja yan operasional dan nonoperasional ini sangat berpengaruh pada proses penilaian guru. Dalam hal ini jika kata kerja operasional yan dirumuskan, maka dapat memudahkan guru untuk mengukur kegiatan siswa serta, mempermudah penyusunan tes. Sementara kalau kata kerja yang nonoperasional, sangat banyak menyulitkan guru dalam membuat tes untuk mengukur keberhasilan tujuan, mengingat kata kerja nonoperasional sifatnya lugs cakupanya dan tidak jelas.

Berikut ini akan dipaparkan kata - kata kerja operasional dari tiga domai afektif, psikomotorik dan kognitif Sebagaimana disebutkan diatas:

Tabel 5. KKO afektif, psikomotorik dan kognitif

RANAH AFEKTIF
Menerima (A1) : Memilih, Mempertanyakan, Mengikuti, Memberi, Menganut, Mematuhi, Meminati
Menanggapi (A2) : Menjawab, Membantu, Mengajukan, Mengkompromikan, Menyenangi, Menyambut, Mendukung, Menyetujui, Menampilkkan, Melaporkan, Memilih, Mengatakan, Memilah, Menolak.
Menilai (A3) : Mengasumsikan, Meyakini, Melengkapi, Meyakinkan, Memperjelas, Memprakarsai, Mengimani, Mengundang, Menggabungkan, Mengusulkan, Menekankan, Menyumbang.
Mengelola (A4) : Menganut, Mengubah, Menata, Mengklasifikasikan, Mengombinasikan, Mempertahankan, Membangun, Membentuk pendapat, Memadukan, Mengelola, Menegosiasi, Merembuk.
Menghayati (A5) : Mengubah perilaku, Berakhhlak mulia, Mempengaruhi, Mendengarkan, Mengkualifikasi, Melayani, Menunjukkan, Membuktikan, Memecahkan
RANAH PSIKOMOTORIK

BAB III

Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

Menirukan (P1) : Menyalin, Mengikuti, Mereplikasi, Mengulangi, Mematuhi
Memanipulasi (P2) : Mendemonstrasikan, Memanipulasi, Membuat kembali, Membangun, Melakukan, Melaksanakan, Menerapkan, Mempraktikkan.
Presisi (P3) : Menunjukkan, Melengkapi, Menyempurnakan, Mengkalibrasi, Mengendalikan.
Artikulasi (P4) : Mempertajam, Membentuk, Menseketsa, Membangun, Mengatasi, Menggabungkan, Koordinat, Mengintegrasikan, Beradaptasi, Mengembangkan, Merumuskan, Memodifikasi.
Pengalamianah (P5) : Memproduksi, Mencampur, Mengoperasikan, Mengemas, Mendesain, Menentukan, Mengelola, Menciptakan.
RANAH KOGNITIF
Mengingat (C1) : Membilang, Mendaftar, Menunjukkan, Menamai, Menandai, Membaca, Menghafal, Mengulang, Memilih, Melafalkan, Menuliskan, Menyebutkan.
Memahami (C2) : Menjelaskan, Mengkategorikan, Mengasosiasikan, Membandingkan, Menghitung, Menguraikan, Membedakan, Mendiskusikan, Mencontohkan, Mengemukakan, Menyimpulkan, Merangkum, Menjabarkan, Mengidentifikasi, Mengartikan, Menghitung.
Menerapkan (C3) : Menerapkan, Menggunakan, Menyelidiki, Mengoperasikan, Melaksanakan, Memproduksi, Memproses, Melakukan, Mengimplementasikan.
Menganalisis (C4) : Menganalisis, Mendiagnosis, Menyeleksi, Merinci, Mendiagramkan, Membagangkan, Menelaah, Mengedit, Mengaitkan, Memilah.
Mengevaluasi (C5) : Membandingkan, Menyimpulkan, Menilai, Mengkritik, Memprediksi, Menafsirkan, Mempertahankan, Membuktikan, Memvalidasi, Mengetes, Memproyeksikan.
Menciptakan (C6) : Mengabstraksi, Menganimasi, Mengombinasikan, Mengarang, Membangun, Menciptakan, Mengkreasikan, Merancang, Merencanakan, Membentuk, Merumuskan, Menggabungkan, Memadukan, Mereparasi, Memproduksi, Merekonstruksi, Memodifikasi

BAB III

Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

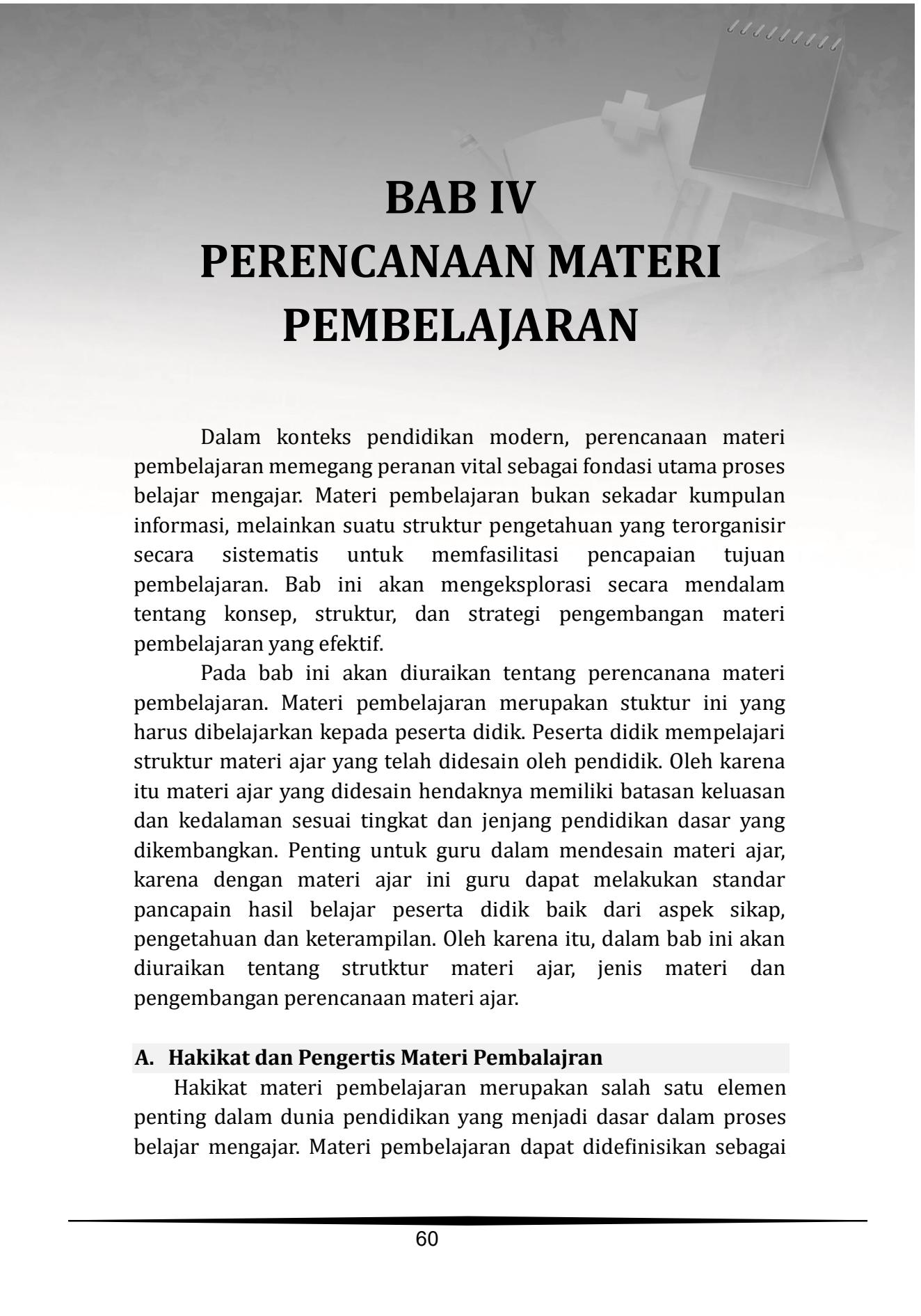
Referensi

- Bloom, B. S. (1984). *The Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Anderson, L. W. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. Longman.
- Bloom, B. S. (1965). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. David McKay Company, Inc.
- Gagne, R. M. (1974). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Merrill, M. D. (2021). *First Principles of Instruction: A Synthesis of Five Instructional Design Theories*. Routledge.
- Reigeluth, C. M. (2020). *Instructional-Design Theories and Models: Building a Common Knowledge Base*. Routledge.
- Williams, W., Schuman, L., & Anderson, C. (2006). *Instructional Goals and Objectives: Learning Activities*. Educational Technology Publications.
- Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan.
- Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan.
- Haryono, T., Nugroho, S., & Putri, A. D. (2023). National Education Goals and Their Implications for Policy Making in Indonesia. *Journal of Educational Policy Studies*, 10(2), 45-56.
- Kusumawati, E. (2020). Holistic Education Framework in Indonesian Context. *Asian Journal of Educational Research*, 8(3), 112-125.
- Nurhadi, S., Lestari, D., & Wahyuni, R. (2022). The Role of ABCD Model in Designing Measurable Learning Objectives. *International Journal of Instructional Design*, 14(4), 78-89.

BAB III

Analisis dan Pengembangan Tujuan Pembelajaran

- Rahmawati, T., Susilo, A., & Pratama, R. (2021). Institutional Educational Objectives and Their Relevance to Local Development Needs. *Indonesian Journal of Educational Planning*, 9(1), 25-39.
- Susanti, I., & Marini, R. (2020). The Role of Curricular Goals in Achieving Institutional Objectives. *Journal of Curriculum Studies*, 12(3), 67-80.
- Mager, R. F. (1965). *Preparing Instructional Objectives*. Fearon Publishers.
- Setiawan, B. (2021). Hierarchical Framework of Educational Goals in Curriculum Development. *Educational Science and Practice*, 6(2), 90-104.
- Sanjaya, W. (2021). Perencanaan dan desain sistem pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Suparman, M. A. (2019). Desain instruksional modern: Panduan para pengajar dan inovator pendidikan. Jakarta: Erlangga.
- Uno, H. B. (2020). Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif. Jakarta: Bumi Aksara
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook II: Affective domain. David McKay Company.



BAB IV

PERENCANAAN MATERI PEMBELAJARAN

Dalam konteks pendidikan modern, perencanaan materi pembelajaran memegang peranan vital sebagai fondasi utama proses belajar mengajar. Materi pembelajaran bukan sekadar kumpulan informasi, melainkan suatu struktur pengetahuan yang terorganisir secara sistematis untuk memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran. Bab ini akan mengeksplorasi secara mendalam tentang konsep, struktur, dan strategi pengembangan materi pembelajaran yang efektif.

Pada bab ini akan diuraikan tentang perencanaan materi pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan struktur ini yang harus dibelajarkan kepada peserta didik. Peserta didik mempelajari struktur materi ajar yang telah didesain oleh pendidik. Oleh karena itu materi ajar yang didesain hendaknya memiliki batasan keluasan dan kedalaman sesuai tingkat dan jenjang pendidikan dasar yang dikembangkan. Penting untuk guru dalam mendesain materi ajar, karena dengan materi ajar ini guru dapat melakukan standar pencapaian hasil belajar peserta didik baik dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu, dalam bab ini akan diuraikan tentang struktur materi ajar, jenis materi dan pengembangan perencanaan materi ajar.

A. Hakikat dan Pengertian Materi Pembelajaran

Hakikat materi pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam dunia pendidikan yang menjadi dasar dalam proses belajar mengajar. Materi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai

segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum dan harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Tujuan utama dari materi pembelajaran adalah untuk membantu siswa mencapai standar kompetensi yang telah dirancang dalam setiap mata pelajaran. Dalam pendekatan pembelajaran yang berpusat pada materi (subject-centered teaching), materi pembelajaran menjadi inti dari seluruh kegiatan belajar mengajar, sehingga keberadaannya sangat menentukan keberhasilan proses pendidikan (Sanjaya, 2015).

Materi pembelajaran tidak hanya sekadar kumpulan informasi, tetapi juga merupakan struktur pengetahuan yang dirancang secara sistematis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Materi ini mencakup berbagai aspek yang melibatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh siswa. Pengetahuan mengacu pada informasi yang harus dihafal dan dipahami oleh siswa, sehingga mereka dapat mengungkapkan kembali informasi tersebut ketika diperlukan. Sementara itu, keterampilan mencakup tindakan-tindakan fisik maupun nonfisik yang dilakukan secara kompeten untuk mencapai tujuan tertentu. Sikap, di sisi lain, mencakup nilai-nilai, keyakinan, dan perasaan yang ingin ditanamkan kepada siswa melalui proses pembelajaran (Merrill, 1977).

Menurut Merrill (1977), materi pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis utama, yaitu fakta, konsep, prosedur, dan prinsip. Fakta adalah informasi spesifik yang dapat diamati dan diuji kebenarannya, seperti data atau peristiwa tertentu. Fakta ini sering kali menjadi dasar dari pembelajaran awal karena sifatnya yang konkret dan mudah dipahami. Konsep, di sisi lain, adalah abstraksi dari kesamaan atau keterhubungan antara sekelompok objek atau fenomena. Pemahaman konsep memerlukan pengenalan terhadap atribut-atribut yang membedakan satu konsep dengan konsep lainnya. Misalnya, konsep "pasar" memiliki atribut tertentu yang berbeda dengan konsep "kompleks perumahan."

Prosedur dalam materi pembelajaran mengacu pada langkah-langkah sistematis yang harus diikuti untuk mencapai tujuan tertentu. Contohnya adalah prosedur dalam melakukan eksperimen ilmiah atau langkah-langkah dalam menyusun sebuah laporan.

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

Prinsip, sebagai jenis materi pembelajaran lainnya, adalah hubungan antara dua atau lebih konsep yang telah teruji secara empiris. Prinsip ini sering digunakan untuk menjelaskan fenomena atau aturan tertentu, seperti prinsip keseimbangan ekosistem atau prinsip hukum gravitasi. Keempat jenis materi ini saling melengkapi dan menjadi dasar dalam penyusunan kurikulum yang efektif.

Selain itu, Hilda Taba (1962) mengklasifikasikan materi pembelajaran ke dalam empat tingkatan, yaitu fakta khusus, ide-ide pokok, konsep, dan sistem berpikir. Fakta khusus adalah bentuk materi pembelajaran yang paling sederhana dan biasanya memiliki tingkat kegunaan yang rendah. Contohnya adalah data statistik sederhana seperti jumlah penduduk miskin di suatu wilayah. Ide-ide pokok, di sisi lain, mencakup prinsip atau generalisasi yang memungkinkan siswa untuk menjelaskan sejumlah gejala spesifik. Konsep, menurut Taba, memiliki tingkat yang lebih tinggi dibandingkan ide pokok karena sifatnya yang abstrak dan mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam. Sistem berpikir, sebagai tingkatan tertinggi, berhubungan dengan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah secara empiris, sistematis, dan terkontrol.

Materi pembelajaran juga memiliki peran penting dalam membentuk keterampilan siswa. Keterampilan ini dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu keterampilan intelektual dan keterampilan fisik. Keterampilan intelektual mencakup kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengevaluasi informasi. Contohnya adalah kemampuan siswa untuk menyusun program kegiatan atau mengevaluasi suatu objek. Sementara itu, keterampilan fisik mencakup kemampuan motorik seperti mengoperasikan komputer, mengemudi, atau memperbaiki alat. Kedua jenis keterampilan ini saling melengkapi dan menjadi bagian integral dari proses pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan modern, materi pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pemahaman, mengembangkan keterampilan, dan membentuk karakter siswa. Materi pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu

siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan secara lebih mendalam dan relevan dengan kehidupan nyata. Misalnya, materi yang mengintegrasikan konteks kehidupan sehari-hari dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif.

Namun, pengembangan materi pembelajaran tidak terlepas dari berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah memastikan bahwa materi pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Hal ini memerlukan pemahaman yang mendalam tentang tujuan pendidikan dan kebutuhan siswa. Selain itu, dengan berkembangnya teknologi, materi pembelajaran harus mampu mengintegrasikan media digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan teknologi seperti video interaktif, simulasi, dan platform pembelajaran daring dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Tantangan lainnya adalah memastikan bahwa materi pembelajaran relevan dengan konteks kehidupan siswa. Materi yang tidak relevan cenderung sulit dipahami dan kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, pendidik perlu berupaya untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata yang dihadapi siswa. Misalnya, dalam pembelajaran tentang konsep ekonomi, pendidik dapat menggunakan contoh-contoh yang relevan dengan kondisi ekonomi lokal atau global.

Hakikat materi pembelajaran juga mencakup aspek fleksibilitas dan adaptabilitas. Dengan diperkenalkannya Kurikulum Merdeka, terdapat penekanan pada fleksibilitas yang memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan konteks spesifik siswa. Pendekatan ini memberikan kebebasan kepada pendidik untuk mengembangkan materi yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Secara keseluruhan, hakikat materi pembelajaran mencerminkan kompleksitas dan dinamika sistem pendidikan yang terus berkembang. Materi pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat untuk memfasilitasi proses

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

belajar yang efektif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era modern. Dengan memahami hakikat materi pembelajaran secara mendalam, pendidik dapat merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

B. Kriteria Materi Pembelajaran

Pemilihan materi pelajaran harus mengikuti pedoman kurikulum yang berlaku. Karena itu, ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi untuk memastikan bahwa materi yang dipilih sejalan dengan kurikulum dan dapat diintegrasikan ke dalam sistem instruksional serta strategi pengajaran. Menurut Harjanto. (2010). setidaknya ada 7 kriteria:

1. Tujuan Instruksional Materi pelajaran yang dipilih harus mendukung pencapaian tujuan instruksional spesifik atau tujuan perilaku yang telah ditetapkan. Tujuan instruksional sering kali dirumuskan dalam bentuk yang jelas dan dapat diukur, sehingga guru dapat mengarahkan proses pembelajaran ke arah yang tepat. Misalnya, jika tujuan instruksional adalah agar siswa dapat mengidentifikasi komponen utama dari suatu sistem ekologi, maka materi pelajaran harus mencakup informasi yang relevan dan detail mengenai ekologi.

Selain itu, tujuan instruksional yang jelas memungkinkan evaluasi efektivitas pengajaran dan pembelajaran. Dengan memiliki tujuan yang terdefinisi dengan baik, guru dapat menentukan apakah siswa telah mencapai kompetensi yang diharapkan. Penggunaan tujuan instruksional juga membantu dalam mengorganisir materi pelajaran secara logis dan sistematis, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan menginternalisasi materi yang diajarkan.

2. Penjabaran Materi Pelajaran Materi pelajaran harus dirinci berdasarkan pada tuntutan di mana setiap Tujuan Instruksional Khusus (TIK) harus dirumuskan secara spesifik, dapat diamati, dan terukur. Penjabaran yang detail ini penting agar tidak ada bagian dari tujuan yang terabaikan dan setiap aspek dari pembelajaran dapat dicapai. Materi yang terperinci juga memungkinkan siswa untuk

memfokuskan perhatian mereka pada bagian-bagian penting dan membantu guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang tepat.

Dengan merinci materi pelajaran, hubungan antara tujuan instruksional dan materi yang diajarkan menjadi lebih jelas. Hal ini memastikan bahwa setiap bagian dari materi pelajaran memiliki relevansi langsung dengan tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, penjabaran materi juga membantu dalam proses penilaian, karena setiap bagian dari materi yang diajarkan dapat diuji untuk melihat apakah siswa telah mencapai pemahaman yang diinginkan.

3. Relevansi dengan Kebutuhan Siswa Materi pelajaran harus relevan dengan kebutuhan siswa, membantu mereka berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki. Setiap siswa memiliki kebutuhan yang berbeda-beda, oleh karena itu, materi pelajaran harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan tersebut. Relevansi ini dapat mencakup berbagai aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotor, yang semuanya penting untuk perkembangan siswa yang seimbang.

Ketika materi pelajaran relevan dengan kebutuhan siswa, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Materi yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, guru perlu memahami latar belakang, minat, dan aspirasi siswa untuk dapat menyusun materi pelajaran yang relevan dan bermakna bagi mereka.

4. Kesesuaian dengan Kondisi Masyarakat Materi pelajaran harus membantu siswa untuk menjadi warga masyarakat yang berguna dan mampu hidup mandiri. Oleh karena itu, materi tersebut harus memberikan pengalaman edukatif yang bermakna, sehingga siswa dapat menyesuaikan diri dengan kondisi dan tuntutan masyarakat. Ini berarti bahwa materi pelajaran harus mengajarkan nilai-nilai sosial dan budaya yang penting bagi komunitas di mana siswa tinggal.

Kesesuaian dengan kondisi masyarakat juga berarti bahwa materi pelajaran harus mencerminkan perubahan dan perkembangan dalam masyarakat. Siswa perlu memahami isu-isu kontemporer dan bagaimana mereka dapat berkontribusi positif dalam masyarakat. Dengan demikian, materi pelajaran harus selalu diperbarui agar tetap relevan dan mencerminkan realitas sosial yang ada.

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

5. Aspek Etik Pemilihan materi pelajaran harus mempertimbangkan perkembangan moral siswa. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari materi pelajaran harus diarahkan untuk mengembangkan siswa menjadi individu yang beretika sesuai dengan sistem nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Hal ini penting agar siswa tidak hanya pintar secara akademis, tetapi juga memiliki karakter yang baik dan bertanggung jawab.

Aspek etik dalam materi pelajaran dapat mencakup berbagai hal seperti kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, dan penghormatan terhadap orang lain. Dengan memasukkan aspek-aspek ini ke dalam materi pelajaran, siswa dapat belajar untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Ini juga membantu mereka untuk menjadi individu yang lebih baik dan lebih siap menghadapi tantangan moral di masa depan.

6. Susunan yang Sistematis dan Logis Materi pelajaran harus disusun secara sistematis dan logis, dengan ruang lingkup yang terbatas dan fokus pada satu topik tertentu. Susunan yang baik akan memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Misalnya, materi yang diurutkan dari konsep dasar ke konsep yang lebih kompleks akan membantu siswa untuk membangun pemahaman yang mendalam secara bertahap.

Penyusunan materi secara sistematis juga memudahkan guru dalam mengajar dan mengelola kelas. Dengan materi yang disusun secara logis, guru dapat merencanakan aktivitas pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Selain itu, susunan yang baik juga memungkinkan siswa untuk melihat keterkaitan antara berbagai konsep yang diajarkan, sehingga mereka dapat mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada.

7. Sumber Materi Pelajaran Materi pelajaran harus berasal dari buku sumber yang resmi, guru yang ahli, dan masyarakat. Buku sumber biasanya disusun oleh para ahli di bidangnya dan sesuai dengan Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) yang berlaku. Guru yang ahli sangat penting karena mereka adalah sumber utama dalam menyampaikan materi. Mereka dapat memberikan penjelasan yang mendalam dan menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa.

Selain buku dan guru, masyarakat juga merupakan sumber pembelajaran yang luas dan penting. Pengalaman nyata dari masyarakat dapat memberikan konteks yang relevan bagi materi pelajaran. Misalnya, kunjungan lapangan ke berbagai institusi atau partisipasi dalam kegiatan masyarakat dapat memperkaya pembelajaran siswa dan membuat materi pelajaran lebih hidup dan menarik.

Selain tujuh alasan di atas, Materi pelajaran harus selaras dengan mata pelajaran lain yang dipelajari siswa. Hal ini penting untuk menciptakan integrasi pengetahuan yang koheren dan membantu siswa melihat keterkaitan antara berbagai disiplin ilmu. Misalnya, konsep matematika yang diajarkan di kelas matematika dapat diintegrasikan dengan pelajaran sains untuk memperkuat pemahaman siswa. Keselarasan antar mata pelajaran memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan konsep yang sama dalam konteks yang berbeda, sehingga memperdalam pemahaman mereka.

Dengan adanya keselarasan antara berbagai mata pelajaran, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Mereka akan lebih mampu menghubungkan ide-ide dan konsep dari berbagai bidang studi, yang dapat membantu mereka dalam memecahkan masalah kompleks di dunia nyata (Drake & Reid, 2018). Keselarasan ini juga membantu guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran yang interdisipliner, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Selanjutnya, Materi pelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan dan kompetensi guru. Guru yang memahami materi dengan baik akan lebih mampu menjelaskan dan mengajarkannya dengan cara yang efektif. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru juga penting untuk memastikan bahwa mereka siap mengajar materi yang kompleks atau baru. Guru yang kompeten dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan menstimulasi, yang dapat meningkatkan pencapaian akademis siswa.

Selain itu, kemampuan guru dalam mengadaptasi materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa juga sangat penting. Guru yang memiliki kompetensi tinggi dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran untuk memenuhi berbagai gaya belajar dan

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

kebutuhan siswa (Darling-Hammond, 2017). Dengan demikian, materi pelajaran yang disusun sesuai dengan kemampuan guru dapat memastikan bahwa pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Dan juga, Materi pembelajaran harus kontekstual dan relevan dengan lingkungan dan pengalaman hidup siswa. Materi yang dikontekstualisasikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa akan lebih mudah dipahami dan diingat. Ini juga membantu siswa untuk melihat aplikasi praktis dari apa yang mereka pelajari dalam kehidupan nyata. Misalnya, mengajarkan konsep ekonomi dengan contoh-contoh dari kehidupan sehari-hari seperti belanja di pasar dapat membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.

Materi yang relevan dengan kehidupan siswa juga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Ketika siswa melihat bahwa materi pelajaran memiliki hubungan langsung dengan kehidupan mereka, mereka akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajarinya (Wiggins & McTighe, 2005). Relevansi ini juga membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja di masa depan.

Yang terakhir, Materi pelajaran harus selalu diperbarui dan mencerminkan inovasi terbaru dalam bidang pendidikan. Dengan demikian, siswa dapat mendapatkan informasi yang relevan dan terkini. Selain itu, penggunaan teknologi dan metode pengajaran inovatif dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan efektif. Misalnya, menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif atau simulasi virtual dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih baik.

Teknologi juga memungkinkan guru untuk mengakses berbagai sumber belajar yang bervariasi dan mutakhir. Dengan demikian, mereka dapat memperkaya materi pelajaran dan membuat pembelajaran lebih dinamis (Roblyer & Doering, 2013). Materi yang inovatif dan up-to-date juga membantu siswa untuk tetap relevan dalam dunia yang terus berkembang dan berubah.

Berikut tabel ringkasan kriteria pemilihan materi pembelajaran. Perhatikan tabel 6 di bawah ini

BAB IV
Perencanaan Materi Pembelajaran

Tabel. 6 Kriteria Pemilihan Materi Pembelajaran

Kriteria	Deskripsi
Tujuan Instruksional	Materi yang dipilih harus mendukung pencapaian tujuan instruksional spesifik atau tujuan tingkah laku yang telah ditetapkan.
Penjabaran Materi Pelajaran	Materi harus dirinci berdasarkan tuntutan di mana setiap Tujuan Instruksional Khusus (TIK) dirumuskan secara spesifik, dapat diamati, dan terukur.
Relevansi dengan Kebutuhan Siswa	Materi harus relevan dengan kebutuhan siswa, membantu mereka berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki.
Kesesuaian dengan Kondisi Masyarakat	Materi harus memberikan pengalaman edukatif yang bermakna, membantu siswa menyesuaikan diri dengan kondisi dan tuntutan masyarakat.
Aspek Etik	Materi harus mempertimbangkan perkembangan moral siswa dan membantu mereka berkembang sebagai individu beretika.
Susunan yang Sistematis dan Logis	Materi harus disusun secara sistematis dan logis, dengan ruang lingkup terbatas dan fokus pada satu topik tertentu.
Sumber Materi Pelajaran	Materi harus berasal dari buku sumber yang sah, guru yang ahli, dan masyarakat yang menjadi sumber belajar yang luas.
Keselarasan Antar Materi	Materi harus selaras dengan mata pelajaran lain yang dipelajari siswa untuk menciptakan integrasi pengetahuan yang koheren.
Kemampuan Guru	Materi harus disesuaikan dengan kemampuan dan kompetensi guru untuk memastikan pembelajaran berlangsung efektif.
Kontekstual dan Relevan	Materi harus relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mudah dipahami dan diingat.
Inovatif dan Up-to-Date	Materi harus selalu diperbarui dan mencerminkan inovasi terbaru dalam bidang pendidikan.

C. Jenis Materi Ajar

Materi ajar di jenjang pendidikan dasar disusun dalam tema-tema pembelajaran yang mencakup berbagai konten seperti IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, PKn, dan lainnya secara terintegrasi. Jenis materi ajar yang diajarkan disesuaikan dengan tema yang telah direncanakan untuk setiap tingkatan pendidikan. Pengintegrasian berbagai disiplin ilmu ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang holistik kepada siswa, memungkinkan mereka untuk melihat keterkaitan antar mata pelajaran (Drake & Reid, 2018).

Tema pembelajaran yang berbeda pada setiap kelas disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan serta tingkat pemahaman siswa. Hal ini penting agar materi yang diajarkan relevan dan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Dengan begitu, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan (Darling-Hammond, 2017).

Berdasarkan tema-tema pembelajaran ini, guru dapat mengembangkan materi ajar secara mendalam atau meluas untuk mendukung pemahaman siswa di jenjang pendidikan berikutnya. Materi ajar yang baik harus mampu memberikan dasar pengetahuan yang kuat sekaligus memungkinkan eksplorasi lebih lanjut bagi siswa yang ingin mendalami topik tertentu (Wiggins & McTighe, 2005).

1. Jenis Materi Ajar Tematik

Jenis materi ajar tematik mendasari pembelajarannya pada tema-tema yang kemudian dikembangkan dan diuraikan lebih lanjut. Materi tematik ini mencakup berbagai aspek terkait tema utama, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang komprehensif. Misalnya, tema tentang lingkungan hidup mencakup pelajaran tentang ekosistem, daur ulang, dan peran manusia dalam menjaga alam (Kaufman, Glass, & Pineau, 2018).

Pendekatan tematik ini memungkinkan penggabungan berbagai disiplin ilmu dalam satu pembelajaran yang utuh. Misalnya, ketika membahas tema energi, siswa dapat mempelajari konsep fisika

tentang energi, implikasi sosial dari penggunaan energi, dan bahkan ekspresi artistik tentang energi dalam seni (Roblyer & Doering, 2013).

2. Jenis Materi Ajar Bidang Studi

Jenis materi ajar bidang studi mendasari pembelajarannya pada muatan disiplin ilmu tertentu. Materi ini lebih spesifik dan terfokus pada satu bidang studi seperti Matematika, Bahasa Indonesia, atau IPA. Tujuannya adalah untuk memberikan pengetahuan mendalam dalam bidang tersebut agar siswa dapat menguasai konsep dan keterampilan yang diperlukan (Darling-Hammond, 2017).

Materi ajar bidang studi juga penting untuk membangun dasar pengetahuan yang kokoh yang diperlukan untuk pembelajaran pada jenjang pendidikan lebih tinggi. Misalnya, konsep-konsep dasar matematika yang diajarkan di jenjang pendidikan dasar akan menjadi dasar bagi pembelajaran matematika yang lebih kompleks di pendidikan menengah (Drake & Reid, 2018).

3. Jenis Materi Pengayaan

Jenis materi pengayaan adalah materi yang melampaui batasan kedalaman dan keluasan yang telah ditetapkan dalam kompetensi dasar. Materi ini dirancang untuk memberikan wawasan tambahan sehingga siswa dapat memperluas pengetahuan dan keterampilannya. Materi pengayaan sering mencakup topik yang tidak secara eksplisit tercakup dalam kurikulum wajib tetapi sangat relevan (Winthrop et al., 2019).

Materi pengayaan juga berfungsi untuk menantang siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi atau minat khusus dalam bidang tertentu. Misalnya, siswa yang tertarik pada sains dapat diberikan materi pengayaan tentang eksperimen ilmiah yang lebih kompleks (Zeleke et al., 2020).

Dengan memahami jenis-jenis materi ajar ini, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih efektif dan menyeluruh serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Materi ajar yang baik adalah yang mampu menyeimbangkan antara kedalaman pengetahuan, relevansi, dan kemampuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut (Wiggins & McTighe, 2005).

D. Pengemasan Materi Pembelajaran

1. Prinsip Pengemasan

Materi pelajaran pada dasarnya adalah pesan-pesan yang ingin kita sampaikan kepada siswa agar mereka dapat menguasainya. Pesan ini bisa berupa ide, data, fakta, konsep, atau informasi lain yang dapat disampaikan melalui kalimat, tulisan, gambar, peta, atau simbol. Pesan dapat disampaikan melalui bahasa verbal atau nonverbal. Penting bagi siswa untuk memahami pesan ini, karena jika tidak, pesan tersebut tidak akan menjadi informasi yang bermakna dan pembelajaran tidak akan efektif (Sanjaya, 2015).

Agar pesan yang disampaikan bermakna sebagai bahan ajar, terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan. Pertama, Novelty; pesan akan lebih bermakna jika bersifat baru atau mutakhir. Pesan yang usang atau sudah diketahui oleh siswa dapat mengurangi tingkat motivasi dan perhatian mereka. Oleh karena itu, guru perlu selalu mengikuti perkembangan terbaru dalam bidang ilmunya, misalnya melalui jurnal atau sumber informasi lainnya. Kedua, Proximity; pesan harus sesuai dengan pengalaman siswa. Pesan yang jauh dari pengalaman siswa cenderung kurang diperhatikan. Ketiga, Conflict; pesan yang menggugah emosi cenderung lebih efektif. Meskipun sulit, guru harus berusaha mengemas materi sedemikian rupa. Keempat, Humor; pesan yang disampaikan dengan humor cenderung lebih menarik perhatian (Sanjaya, 2015).

Novelty mengacu pada kebaruan dari pesan yang disampaikan. Pesan yang bersifat baru atau mutakhir lebih mungkin menarik perhatian dan minat siswa. Pesan yang sudah lama atau sering didengar oleh siswa mungkin tidak akan membangkitkan antusiasme yang sama. Oleh karena itu, guru harus selalu memperbarui materi ajarnya dan mengikuti perkembangan terbaru di bidangnya agar dapat menyampaikan informasi yang relevan dan menarik (Drake & Reid, 2018).

Proximity berarti pesan yang disampaikan harus dekat dengan pengalaman siswa. Pesan yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa akan lebih mudah dipahami dan diingat. Misalnya, mengajarkan konsep matematika dengan menggunakan

contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa akan membuat konsep tersebut lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Guru harus mengenal latar belakang dan pengalaman siswa agar dapat menyampaikan pesan yang relevan dan bermakna (Wiggins & McTighe, 2005).

Conflict dalam konteks pengemasan materi ajar berarti bahwa pesan yang disampaikan harus menggugah emosi siswa. Pesan yang menimbulkan konflik atau tantangan dapat merangsang rasa ingin tahu dan motivasi siswa untuk belajar lebih lanjut. Namun, tidak semua materi pelajaran dapat dikemas dengan cara ini. Guru harus kreatif dalam mencari cara untuk membuat materi pelajaran menarik dan menantang bagi siswa (Roblyer & Doering, 2013).

Humor adalah elemen penting dalam pengemasan materi ajar. Pesan yang disampaikan dengan humor cenderung lebih menarik perhatian dan diingat lebih lama. Humor dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan mengurangi stres yang mungkin dirasakan siswa. Namun, penggunaan humor harus tepat dan tidak berlebihan agar tidak mengganggu proses pembelajaran (Kaufman, Glass, & Pineau, 2018).

2. Bentuk-bentuk Pengemasan

Bentuk yang oertama adalah Materi Pelajaran Terprogram. Materi pelajaran terprogram adalah salah satu bentuk penyajian materi pembelajaran secara individual, sehingga siswa dapat mempelajarinya secara mandiri. Ciri-ciri materi terprogram meliputi: pertama, materi disajikan dalam bentuk unit atau bagian terkecil; siswa mempelajari materi secara bertahap dari awal hingga akhir. Kedua, materi ini menuntut aktivitas siswa, artinya siswa harus aktif dan tidak hanya bergantung pada orang lain. Ketiga, siswa dapat segera mengetahui keberhasilannya setelah mempelajari materi, biasanya melalui tes yang diberikan setelah setiap unit (Sanjaya, 2015).

Materi terprogram memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami setiap bagian materi secara mendalam sebelum melanjutkan ke bagian berikutnya. Model ini sangat efektif

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

untuk memastikan bahwa semua siswa mencapai pemahaman yang sama sebelum melanjutkan ke topik yang lebih kompleks (Darling-Hammond, 2017). Selain itu, materi terprogram dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar sesuai dengan waktu dan tempat yang mereka inginkan (Drake & Reid, 2018).

Selanjutnya bentuk kedua adalah Pengemasan Materi Pelajaran melalui Modul. Modul adalah satu kesatuan program pembelajaran yang lengkap dan dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri. Modul dirancang agar siswa dapat belajar di luar kelas dan sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Dalam sebuah modul, terdapat beberapa elemen yang harus disertakan, seperti tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, kegiatan belajar, rangkuman materi, tugas dan latihan, sumber bacaan, item tes, kriteria keberhasilan, dan kunci jawaban (Sanjaya, 2015).

Penggunaan modul memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Hal ini sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang membutuhkan lebih banyak waktu untuk memahami materi atau yang ingin memperdalam pengetahuan mereka di luar jam pelajaran. Modul juga memungkinkan guru untuk menyediakan bahan ajar yang terstruktur dan sistematis, yang dapat membantu siswa belajar secara lebih efektif. Pengemasan materi pelajaran dalam bentuk modul juga memudahkan evaluasi karena setiap bagian dari modul dapat diukur keberhasilannya melalui tes yang disertakan (Wiggins & McTighe, 2005).

Tekahir, bentuk ketiga adalah Pengemasan Materi Pelajaran Kompilasi. Kompilasi adalah bahan ajar yang disusun dengan mengambil bagian-bagian yang relevan dari berbagai sumber dan menggabungkannya menjadi satu kesatuan untuk dipelajari siswa. Sumber belajar yang digunakan dalam kompilasi biasanya berasal dari buku teks yang langka atau sulit ditemukan. Keuntungan dari pengemasan materi kompilasi adalah siswa dapat belajar dari sumber-sumber yang telah diseleksi, sehingga dapat menghemat waktu dan biaya (Sanjaya, 2015).

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

Untuk menyusun materi kompilasi yang sistematis, ada beberapa langkah yang harus diikuti: pertama, tentukan tujuan yang ingin dicapai dari materi kompilasi; kedua, sampaikan secara ringkas tentang bahan yang dikompilasikan; ketiga, jelaskan petunjuk dalam mempelajari bahan kompilasi; keempat, buat alat tes untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mempelajari kompilasi; kelima, beri penyekat antara satu bahan dari satu sumber dengan sumber lainnya (Roblyer & Doering, 2013). Pengemasan materi pelajaran kompilasi membantu siswa belajar secara efektif dari bahan-bahan yang relevan dan terstruktur dengan baik (Wiggins & McTighe, 2005).

- Darling-Hammond, L. (2017). *The Right to Learn: A Blueprint for Creating Schools that Work*. Jossey-Bass.
- Drake, S. M., & Reid, J. L. (2018). *Integrated Curriculum: Increasing Relevance while Improving Learning Outcomes*. ASCD.
- Harjanto. (2010). *Pengembangan Materi Pelajaran*. Jakarta: Penerbit ABC.
- Jossey-Bass. Drake, S. M., & Reid, J. L. (2018). *Integrated Curriculum: Increasing Relevance while Improving Learning Outcomes*. ASCD
- Kaufman, K. A., Glass, C. R., & Pineau, T. R. (2018). *Mindful Sport Performance Enhancement: Mental Training for Athletes and Coaches*. American Psychological Association.
- Merrill, M. D. (1977). *Instructional Strategies and Learning Styles*. New York: Educational Technology Publications.
- Roblyer, M. D., & Doering, A. H. (2013). *Integrating Educational Technology into Teaching*. Pearson.
- Sanjaya, W. (2015). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Taba, H. (1962). *Curriculum Development: Theory and Practice*. New York: Harcourt, Brace & World.

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*. ASCD.
- Winthrop, R., Ziegler, L., Handa, R., & Fakoya, F. (2019). How playful learning can help leapfrog progress in education. Center for Universal Education at Brookings.
https://www.brookings.edu/wp-content/uploads/2019/04/how_playful_learning_can_help_leapfrog_progress_in_education.pdf
- World Health Organization. (2014). Comprehensive implementation plan on maternal, infant and young child nutrition.
https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/113048/WHO_NMH_NHD_14.1_eng.pdf?ua=1
- Zeleke, W. A., Hughes, T. L., & Drozda, N. (2020). Home-school collaboration to promote mind-body health. In C. Maykel & M. A. Bray (Eds.), Promoting mind-body health in schools: Interventions for mental health professionals (pp. 11–26). American Psychological Association.

BAB IV

PERENCANAAN SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Dalam konteks pendidikan modern, perencanaan materi pembelajaran memegang peranan vital sebagai fondasi utama proses belajar mengajar. Materi pembelajaran bukan sekadar kumpulan informasi, melainkan suatu struktur pengetahuan yang terorganisir secara sistematis untuk memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran. Bab ini akan mengeksplorasi secara mendalam tentang konsep, struktur, dan strategi pengembangan materi pembelajaran yang efektif.

Pada bab ini akan diuraikan tentang perencanaan materi pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan struktur ini yang harus dibelajarkan kepada peserta didik. Peserta didik mempelajari struktur materi ajar yang telah didesain oleh pendidik. Oleh karena itu materi ajar yang didesain hendaknya memiliki batasan keluasan dan kedalaman sesuai tingkat dan jenjang pendidikan dasar yang dikembangkan. Penting untuk guru dalam mendesain materi ajar, karena dengan materi ajar ini guru dapat melakukan standar pencapaian hasil belajar peserta didik baik dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu, dalam bab ini akan diuraikan tentang struktur materi ajar, jenis materi dan pengembangan perencanaan materi ajar.

A. Sumber Belajar

1. Pengertian dan Manfaat Sumber Belajar

Sumber belajar mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran, baik

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

berupa benda, data, maupun individu. Dalam konteks pendidikan formal, sumber belajar sering diasosiasikan dengan buku teks atau bahan ajar lainnya. Pandangan tradisional ini menjadikan buku sebagai komponen utama dalam kurikulum (Cahyadi, 2019). Namun, pendekatan modern menunjukkan bahwa sumber belajar memiliki cakupan yang jauh lebih luas.

Selain buku, sumber belajar mencakup media audio-visual, aplikasi komputer, lingkungan fisik, dan individu seperti guru, teman sekelas, atau profesional di bidang tertentu. Merrill dan Drob (2012) menjelaskan bahwa sumber belajar juga mencakup media seperti video pembelajaran, program komputer, dan paket belajar multimedia yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis.

Sanjaya (2015) menegaskan bahwa sumber belajar mencakup segala sesuatu di sekitar peserta didik yang dapat membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Ini mencakup tidak hanya alat bantu fisik, tetapi juga elemen sosial dan lingkungan yang memengaruhi proses belajar. Dalam era digital, sumber belajar telah berkembang menjadi lebih beragam, mencakup platform pembelajaran daring, aplikasi mobile, dan perangkat lunak pendidikan yang memungkinkan siswa mengakses berbagai jenis sumber belajar kapan saja dan di mana saja.

Sumber belajar, menurut Cahyadi (2019), adalah semua sumber yang berupa data, orang, atau wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau kompetensi tertentu. Dalam pemahaman sederhana, sumber belajar sering diartikan sebagai buku-buku atau bahan-bahan tercetak lainnya. Pemahaman ini masih banyak dipahami oleh guru, di mana dalam program pengajaran yang mereka susun, komponen sumber belajar biasanya diisi dengan buku teks atau buku wajib yang dianjurkan. Ananda (2014) menambahkan bahwa dalam arti luas, sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar diri peserta didik yang memungkinkan memudahkan terjadinya proses belajar.

Merrill dan Drob menambahkan bahwa sumber belajar terkait dengan alat-alat yang dijadikan sumber belajar, termasuk audio, televisi, bahan grafis untuk paparan individual dan kelompok, bahan pembelajaran yang direkam, serta orang-orang yang membantu guru dan siswa dalam proses belajar. Dorel menegaskan bahwa sumber belajar termasuk video, buku, kaset audio, program video pembelajaran, dan program pembelajaran berbasis komputer, atau paket belajar yang menggabungkan berbagai media (Merrill & Drob, 2012).

Sanjaya (2015) menambahkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar namun juga dari proses interaksi siswa dengan berbagai sumber yang merangsang mereka untuk belajar dan mempercepat pemahaman serta penguasaan bidang ilmu yang dipelajarinya.

Lebih jauh, sumber belajar tidak terbatas pada media atau alat, tetapi juga mencakup pengalaman. Peserta didik dapat belajar melalui observasi, eksperimen, atau interaksi langsung dengan lingkungan mereka, memberikan mereka kesempatan untuk mengaitkan konsep-konsep teoretis dengan aplikasi dunia nyata.

Pentingnya sumber belajar juga tercermin dalam perannya dalam meningkatkan motivasi belajar. Ketika siswa memiliki akses ke sumber yang relevan dan menarik, mereka lebih mungkin untuk tetap terlibat dalam proses belajar dan mencapai hasil yang optimal. Guru memiliki peran penting dalam mengintegrasikan sumber belajar ke dalam proses pembelajaran. Dengan memilih dan memanfaatkan sumber yang sesuai, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna bagi siswa. Kesimpulan pengertian sumber belajar telah berevolusi dari sekadar bahan ajar cetak menjadi konsep yang lebih luas yang mencakup berbagai elemen, termasuk teknologi, interaksi sosial, dan lingkungan fisik.

Selanjutnya, Sumber belajar memainkan peran penting dalam memfasilitasi dan memperkaya proses belajar siswa. Dengan

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

memanfaatkan berbagai sumber belajar, siswa dapat mendapatkan informasi yang lebih luas dan mendalam tentang suatu topik, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam (Ananda, 2014). Sumber belajar juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah.

Manfaat utama dari sumber belajar adalah memberikan akses ke informasi yang lebih kaya dan beragam. Misalnya, penggunaan internet sebagai sumber belajar memungkinkan siswa untuk mengakses data dan artikel dari seluruh dunia, yang dapat memperluas wawasan mereka tentang topik tertentu. Penelitian oleh Chen et al. (2006) menemukan bahwa akses ke sumber belajar digital dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membuat mereka lebih siap menghadapi ujian.

Sumber belajar juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Ketika siswa terpapar pada berbagai pandangan dan informasi, mereka didorong untuk menganalisis dan mengevaluasi materi tersebut secara kritis. Hal ini dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sangat berguna dalam kehidupan akademis dan profesional mereka (Paul & Elder, 2006).

Penggunaan sumber belajar yang bervariasi juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Misalnya, penggunaan video pembelajaran dapat membantu visualisasi konsep yang sulit dipahami hanya melalui teks. Penelitian oleh Mayer (2009) menunjukkan bahwa multimedia learning dapat meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Manfaat lainnya adalah meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sumber belajar yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa dapat membuat mereka lebih tertarik untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Merrill & Drob, 2012). Guru dapat memanfaatkan sumber belajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Misalnya, penggunaan game edukasi dapat membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar sambil bermain (Gee, 2003).

Penggunaan sumber belajar juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan hidup lainnya, seperti kemampuan bekerja dalam tim dan mengelola waktu. Ketika siswa bekerja bersama dalam proyek kelompok yang memanfaatkan berbagai sumber belajar, mereka belajar untuk berkolaborasi dan mengatur tugas mereka secara efektif (Johnson et al., 2000).

Terakhir, sumber belajar yang beragam dapat membantu siswa mempersiapkan diri untuk dunia kerja. Dengan mengakses informasi terbaru dan berlatih menggunakan alat-alat teknologi yang relevan, siswa dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam lingkungan kerja modern (Griffin et al., 2012). Ini membuat mereka lebih kompetitif dan siap menghadapi tantangan profesional setelah lulus.

2. Jenis-jenis Sumber Belajar

Menurut Sanjaya (2015), sumber belajar dapat dibagi menjadi dua jenis utama yaitu sumber belajar yang dirancang (learning resources by design) dan sumber belajar yang dimanfaatkan (learning resources by utilization). Sumber belajar yang dirancang adalah sumber yang sengaja disiapkan dan digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, seperti buku, ensiklopedia, film, video, dan slide. Sumber belajar yang dimanfaatkan adalah sumber yang ditemukan di lingkungan sekitar, seperti toko, museum, taman, gedung, dan lembaga negara.

Sumber belajar yang dirancang adalah bahan-bahan yang disiapkan dengan tujuan khusus untuk mendukung proses pembelajaran. Contohnya adalah buku teks yang dirancang sesuai kurikulum, video pembelajaran yang dibuat untuk menjelaskan konsep tertentu, dan modul pembelajaran yang disusun untuk pelajaran mandiri. Menurut penelitian oleh Gagne et al. (2005), sumber belajar yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mereka menyediakan struktur yang jelas dan materi yang relevan bagi siswa.

Sumber belajar yang dimanfaatkan, di sisi lain, adalah bahan-bahan yang ditemukan di lingkungan sekitar dan kemudian

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

digunakan untuk mendukung pembelajaran. Ini termasuk tempat-tempat seperti museum yang menawarkan pameran edukatif, taman yang menyediakan kesempatan untuk belajar tentang alam, dan lembaga-lembaga yang dapat memberikan wawasan praktis tentang topik tertentu. Penelitian oleh Hein (1998) menunjukkan bahwa belajar di lingkungan yang kaya dengan sumber daya dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa karena mereka dapat melihat aplikasi praktis dari konsep-konsep yang dipelajari di kelas.

Selain dua jenis utama ini, AECT (2016) mengidentifikasi enam jenis sumber belajar(ihat Gambar 7) berdasarkan klasifikasi yang lebih spesifik, yaitu orang, teknik, metode, dan kondisi lingkungan. Orang termasuk guru, ahli, dan mentor yang dapat memberikan pengetahuan dan bimbingan langsung kepada siswa. Teknik mencakup alat-alat seperti komputer dan proyektor yang mendukung penyajian materi secara lebih menarik. Metode belajar meliputi berbagai pendekatan pedagogis seperti simulasi, permainan peran, dan diskusi kelompok yang dapat membuat pembelajaran lebih interaktif. Kondisi lingkungan mengacu pada setting fisik tempat pembelajaran berlangsung, seperti ruang kelas yang nyaman dan laboratorium yang lengkap.



Gambar 7 Jenis-Jenis Suber belajar

Orang sebagai sumber belajar sangat penting karena mereka dapat menyediakan pengetahuan dan pengalaman yang tidak bisa didapatkan dari bahan cetak atau digital. Guru, misalnya, dapat memberikan penjelasan yang lebih jelas dan langsung merespons pertanyaan siswa. Mentor dari industri dapat memberikan wawasan praktis yang berguna bagi siswa yang ingin mengejar karir di bidang tertentu (Lave & Wenger, 1991).

Teknik dan alat-alat seperti komputer, proyektor, dan perangkat lunak pembelajaran juga memainkan peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Teknologi ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan dinamis, serta memberikan siswa akses ke informasi dan sumber daya yang lebih luas (Roblyer & Doering, 2013). Metode pedagogis seperti simulasi dan permainan peran dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Ruang kelas yang nyaman, perpustakaan yang lengkap, dan laboratorium yang memadai dapat menciptakan lingkungan yang kondusif bagi belajar. Penelitian oleh Fraser (2012) menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang baik dapat meningkatkan konsentrasi siswa dan mempercepat proses belajar.

B. Media Pembelajaran

a. Media sebagai Pengembangan Materi Pelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "medius" yang berarti "tengah," "perantara," atau "pengantar." Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 1997), media dalam konteks pendidikan dapat dipahami sebagai manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dapat dianggap sebagai media. Secara lebih khusus, media pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

The Association for Educational Communications and Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sebagai sistem penyampai atau pengantar, media seringkali digantikan dengan kata mediator. Menurut Fleming (1987), media berfungsi sebagai penyebab atau alat yang menghubungkan dua pihak dan mendamaikannya. Dengan demikian, media menunjukkan fungsinya dalam mengatur hubungan yang efektif antara siswa dan isi pelajaran. Semua sistem pembelajaran yang berperan sebagai mediator, mulai dari guru hingga alat-alat paling canggih, dapat disebut media. Oleh karena itu, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Proses pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, serta perubahan sikap dan perilaku, terjadi melalui interaksi antara pengalaman baru dan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Bruner (1966) mengemukakan bahwa ada tiga tingkatan utama modus belajar: pengalaman langsung (enactive), pengalaman gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic). Pengalaman langsung melibatkan tindakan nyata, seperti membuat simpul untuk memahami arti kata "simpul." Pada tingkatan kedua, iconic, siswa mempelajari konsep melalui gambar, lukisan, foto, atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat simpul, mereka dapat memahaminya melalui gambar atau film. Pada tingkatan symbolic, siswa membaca atau mendengar kata "simpul" dan mencoba mencocokkan dengan pengalaman membuat simpul. Ketiga tingkat pengalaman ini berinteraksi untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru.

Dale (1969) menggambarkan (lihat Gambar 7) tingkatan pengalaman dalam pemerolehan hasil belajar sebagai proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa untuk dikuasai disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (encoding), dan siswa sebagai penerima pesan menafsirkan simbol-simbol tersebut (decoding). Untuk memastikan proses belajar mengajar berhasil, siswa harus memanfaatkan semua inderanya. Guru harus

menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses oleh berbagai indera. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dipahami dan dapat diingat. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menerima dan menyerap materi yang disajikan dengan mudah dan baik.

Levie dan Levie (dalam Arsyad, 1997) menjelaskan bahwa belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata (visual dan verbal) menghasilkan pembelajaran yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat kembali, mengenali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Stimulus verbal lebih efektif untuk pembelajaran yang melibatkan ingatan yang berurutan (sequential). Hal ini mendukung konsep dual coding hypothesis dari Pavio (1971), yang menyatakan bahwa ada dua sistem ingatan manusia: satu untuk mengolah simbol verbal dan menyimpannya dalam bentuk verbal, dan satu lagi untuk mengolah simbol visual dan menyimpannya dalam bentuk visual.

Belajar menggunakan dua indera - pandang dan dengar - memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak ketika materi disajikan dengan stimulus visual dan auditory dibandingkan dengan salah satu saja. Perbedaan ini sangat signifikan, di mana sekitar 90% hasil belajar diperoleh melalui indera pandang, 5% melalui indera dengar, dan 5% melalui indera lainnya (Baugh dalam Achin, 1986). Edgar Dale menggambarkan peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar melalui Kerucut Pengalaman (Cone of Experience).

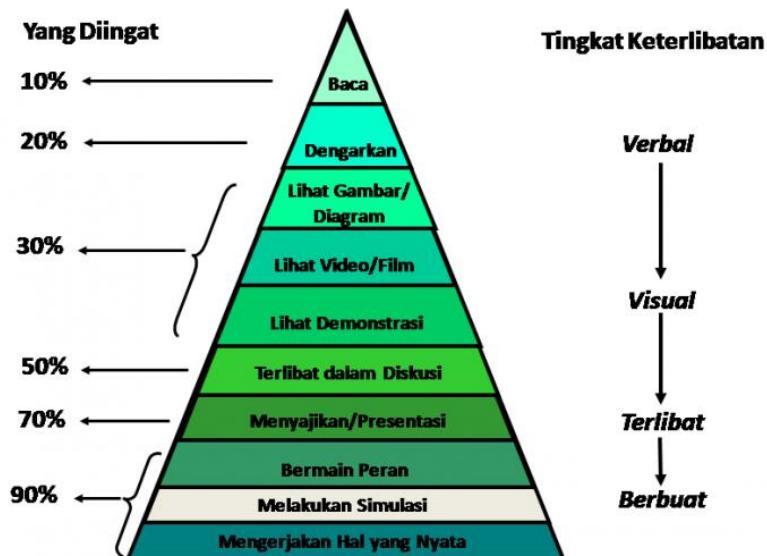
Kerucut Pengalaman Dale menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa melalui tindakan langsung atau mengalami sendiri lebih konkret dibandingkan dengan pengalaman yang diperoleh melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan ajaran, semakin banyak pengalaman yang diperoleh. Sebaliknya, semakin abstrak pengalaman, semakin sedikit pengalaman yang diperoleh.

Dasar pengembangan Kerucut Pengalaman Dale adalah tingkat keabstrakan - jumlah jenis indera yang terlibat selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung memberikan kesan

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

paling utuh dan bermakna karena melibatkan penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini dikenal sebagai Learning by Doing, seperti dalam menyiapkan makanan, membuat perabot rumah tangga, mengumpulkan perangko, dan melakukan percobaan di laboratorium. Kesemuanya memberikan dampak langsung terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Gambar Kerucut Pengalaman Edgar Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman langsung, tiruan, drama, wisata, televisi, pameran, radio, tape recorder, dan gambar, serta lambang-lambang visual dan verbal, semuanya merupakan bagian dari pengalaman belajar.



Gambar 7. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Pengalaman langsung diperoleh siswa melalui aktivitas sendiri, memungkinkan mereka untuk merasakan segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan tanpa perantara. Pengalaman tiruan melibatkan benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya. Pengalaman melalui drama diciptakan melalui skenario yang sesuai dengan tujuan belajar. Pengalaman wisata diperoleh melalui kunjungan ke objek yang ingin dipelajari. Pengalaman melalui televisi adalah pengalaman tidak langsung karena TV berfungsi sebagai perantara. Pengalaman

melalui pameran mencakup hal-hal yang ingin dipelajari seperti karya seni dan benda bersejarah. Pengalaman melalui radio, tape recorder, dan gambar lebih abstrak karena hanya mengandalkan satu indera. Pengalaman melalui lambang-lambang visual seperti grafik, gambar, dan bagan memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa. Pengalaman melalui lambang verbal lebih abstrak karena diperoleh melalui bahasa tertulis atau lisan.

Secara keseluruhan, media pembelajaran memainkan peran penting dalam mengembangkan materi pelajaran. Penggunaan berbagai jenis media dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar, dan membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Dengan demikian, pengembangan dan penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa dengan tujuan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Dalam dunia pendidikan modern, media pembelajaran berfungsi untuk menyederhanakan konsep, memotivasi siswa, dan memperkaya pengalaman belajar. Berikut ini adalah karakteristik dan kelebihan beberapa jenis media pembelajaran, yaitu media visual, audio, audio-visual, dan berbasis komputer.

a. Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan pembelajaran melalui elemen grafis seperti gambar, diagram, poster, grafik, atau bahan cetak lainnya. Media ini merupakan salah satu media yang paling umum digunakan karena sifatnya yang mudah diakses dan efektif dalam menyajikan informasi. Menurut Arsyad (2019), media visual membantu siswa memahami materi kompleks melalui representasi visual yang konkret.

Media visual dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain, seperti kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

keseimbangan. Kesederhanaan elemen visual memudahkan siswa memahami informasi. Penekanan dapat dicapai dengan warna mencolok, ukuran yang besar, atau posisi strategis, sementara keseimbangan menciptakan tampilan yang estetis dan menarik perhatian.

Keunggulan utama dari media visual adalah daya tariknya. Penggunaan warna, tata letak, dan desain grafis yang menarik mampu menangkap perhatian siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, media visual memungkinkan siswa untuk melihat representasi visual dari materi yang diajarkan, seperti gambar organ tubuh dalam pelajaran biologi atau diagram alur dalam pelajaran fisika. Hal ini membantu siswa untuk menghubungkan konsep abstrak dengan representasi nyata, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman mereka (Daryanto, 2016).

Namun, efektivitas media visual sangat bergantung pada kualitas desainnya. Media yang dirancang dengan elemen visual terlalu banyak atau tidak sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan dapat membuat siswa bingung. Oleh karena itu, prinsip desain seperti kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan harus diterapkan. Sebagai contoh, diagram alur yang baik harus menggunakan teks yang ringkas, warna yang kontras, dan elemen visual yang saling terkait untuk menyampaikan pesan dengan jelas.

Kelemahan lain dari media visual adalah sifatnya yang cenderung statis. Siswa hanya menjadi penerima informasi tanpa adanya interaksi aktif. Untuk mengatasi keterbatasan ini, media visual dapat dikombinasikan dengan aktivitas seperti diskusi kelompok atau eksperimen langsung agar pembelajaran menjadi lebih dinamis.

Kelebihan media visual dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa untuk memahami informasi yang sulit dengan cara yang sederhana dan menarik. Sebuah studi oleh Mayer (2020) menunjukkan bahwa visualisasi yang efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa hingga 30% dibandingkan dengan pembelajaran hanya menggunakan teks. Media ini juga cocok untuk menjelaskan materi yang membutuhkan representasi konkret, seperti gambar anatomi tubuh dalam ilmu biologi.

Namun, media visual juga memiliki batasan. Jika tidak dirancang dengan baik, elemen visual bisa menjadi pengganggu alih-alih mendukung proses pembelajaran. Selain itu, media ini kurang efektif dalam menjelaskan konsep dinamis atau proses yang memerlukan penjelasan secara rinci. Keterbatasan lainnya adalah kurangnya interaktivitas, yang dapat membuat siswa pasif dalam menerima informasi.

Tabel 7. Contoh Media Visual dan Penggunaannya

Jenis Media	Deskripsi	Contoh Penggunaan
Gambar/Foto	Representasi visual dari objek nyata	Mengilustrasikan biota di buku biologi
Diagram	Konsep atau proses dalam bentuk grafis	Diagram alur sistem peredaran darah
Grafik	Visualisasi data kuantitatif	Grafik perkembangan populasi manusia
Poster	Informasi dalam bentuk gambar besar	Kampanye kesehatan di sekolah

b. Media Audio

Media audio menyampaikan pesan pembelajaran melalui suara. Contohnya meliputi rekaman pidato, siaran radio, atau laboratorium bahasa. Media ini sangat cocok untuk melatih kemampuan mendengarkan, seperti dalam pembelajaran bahasa asing. Menurut Munir (2020), media audio memungkinkan siswa mendengar pengucapan dari penutur asli, yang berguna untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengarkan.

Media audio juga mendukung pembelajaran fleksibel karena siswa dapat mendengarkan materi kapan saja dan di mana saja. Namun, sifatnya yang satu arah membuatnya kurang interaktif dibandingkan media lain. Untuk mengatasi kekurangan ini, media audio dapat dikombinasikan dengan aktivitas diskusi atau tugas refleksi.

Kelebihan utama media audio adalah fleksibilitasnya. Siswa dapat mendengarkan materi kapan saja dan di mana saja, memungkinkan pembelajaran yang lebih mandiri. Selain itu, media audio mendorong

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

pengembangan daya imajinasi siswa karena mereka harus membayangkan informasi yang didengar. Dalam pembelajaran bahasa, media ini memberikan model pengucapan dan kosakata yang autentik, yang sulit dicapai melalui media lain.

Media audio memberikan keleluasaan waktu dan tempat bagi siswa untuk belajar, membuatnya ideal untuk pembelajaran jarak jauh atau mandiri. Selain itu, media ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran keterampilan auditori seperti penguasaan bahasa asing. Sebagai contoh, siswa dapat melatih kemampuan berbicara dengan mendengarkan dan meniru pengucapan dari rekaman suara penutur asli (Yusuf & El-Khalili, 2020).

Namun, media audio juga memiliki beberapa kekurangan. Sifatnya yang satu arah membuatnya kurang interaktif dibandingkan dengan media lain. Siswa hanya mendengar informasi tanpa adanya dukungan visual atau aktivitas yang menyertainya. Selain itu, pemahaman materi tergantung pada kemampuan siswa dalam mendengarkan dan memahami bahasa yang digunakan. Oleh karena itu, media audio sebaiknya dikombinasikan dengan media visual atau audio-visual untuk meningkatkan efektivitasnya.

Selain itu, media ini memiliki keterbatasan pada sifatnya yang satu arah dan kurangnya dukungan visual. Dalam pembelajaran yang memerlukan pemahaman kompleks, media audio saja mungkin tidak cukup. Selain itu, siswa dengan gaya belajar visual mungkin mengalami kesulitan memahami materi yang hanya disampaikan melalui suara.

Tabel 8. Contoh Aktivitas Media Audio

Aktivitas	Deskripsi
Mendengar rekaman pidato	Siswa mendengar pidato lalu membuat ringkasan
Latihan pengucapan bahasa asing	Mendengarkan suara penutur asli
Diskusi setelah mendengar materi	Diskusi kelompok berdasarkan rekaman audio

c. Media Audio-Visual

Media audio-visual menggabungkan elemen visual dan audio untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh. Contohnya meliputi video pembelajaran, film edukasi, dan presentasi interaktif. Menurut Harjanto dan Sumarni (2021), media audio-visual sangat efektif dalam menyampaikan informasi karena memanfaatkan berbagai saluran sensorik siswa.

rubah lagi susunan katanya

Media ini memungkinkan siswa untuk melihat dan mendengar materi secara bersamaan, yang membantu mereka dalam memahami konsep yang kompleks. Selain itu, media audio-visual sesuai untuk berbagai gaya belajar, termasuk visual, auditori, dan kinestetik.

Untuk mengukur dan mengevaluasi perkembangan kemampuan siswa dalam mendengarkan, memahami, dan menghargai materi audio, beberapa metode berikut dapat digunakan:

- Menguji kemampuan siswa dalam memperoleh informasi dan pemahaman melalui materi audio dengan memberikan tugas mendengarkan rekaman pidato atau kuliah. Setelah itu, ajukan pertanyaan yang berkaitan dengan fakta atau interpretasi berdasarkan apa yang telah mereka dengar.
- Memutarkan bagian dari rekaman pidato atau drama yang belum dikenal oleh siswa, dan meminta mereka mengidentifikasi berbagai elemen seperti pembicara, jenis kesempatan, waktu, peristiwa sebelum atau sesudahnya, serta makna gagasan yang diungkapkan.
- Meminta siswa mendengarkan sebagian dari cerita yang diberikan, tetapi hentikan sebelum akhir cerita. Lalu, minta mereka menyelesaikan cerita berdasarkan prinsip-prinsip dan informasi yang relevan.
- Memutarkan hanya bagian akhir yang dramatis dari cerita terkenal, dan meminta siswa mengembangkan secara kreatif unsur-unsur dasar peristiwa yang mungkin terjadi sebelum akhir cerita tersebut.

Kegunaan lain dari media audio adalah dalam pembelajaran bahasa asing. Siswa dapat mendengarkan rekaman suara penutur asli

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

bahasa yang dipelajari sebagai model latihan pengucapan. Suara dan pengucapan siswa dapat direkam dan kemudian dibandingkan dengan model yang ada (rekaman suara penutur asli). Saat berlatih pidato, siswa dapat merekam suaranya sehingga mereka dapat mendengarkan kembali, menganalisis, dan memperbaiki aspek-aspek yang kurang. Laporan buku dan hasil kegiatan, baik kelompok maupun individu, seperti percobaan, kunjungan lapangan, atau hasil diskusi, dapat disajikan dalam bentuk rekaman untuk didengarkan di kelas.

Kelebihan utama dari media audio-visual adalah kemampuannya untuk menyampaikan konsep yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami. Siswa dapat melihat ilustrasi visual dari materi yang diajarkan sambil mendengarkan penjelasan audio, sehingga mereka dapat memahami konteks pembelajaran secara lebih baik. Media ini juga sangat efektif untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Namun, media audio-visual memerlukan persiapan yang cukup, termasuk pembuatan materi dan pengaturan alat seperti komputer atau proyektor. Selain itu, penggunaannya sering kali memerlukan keterampilan teknis dari guru untuk mengoperasikan peralatan dan menyajikan materi dengan efektif.

Media ini menciptakan pembelajaran yang menarik dan dinamis, membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks. Selain itu, media audio-visual mendukung berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Sebuah penelitian oleh Setiawan et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 40% dibandingkan dengan metode ceramah.

Namun, tantangan utama media ini adalah kebutuhan akan peralatan khusus dan biaya produksi yang tinggi. Selain itu, jika penggunaannya tidak disesuaikan dengan kebutuhan siswa, media ini bisa menjadi kurang efektif.

d. Media Berbasis Komputer

Media berbasis komputer menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Contohnya meliputi perangkat lunak pendidikan, simulasi, dan pembelajaran daring melalui internet. Media ini memberikan pengalaman belajar yang fleksibel dan interaktif, memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja. Yusuf dan El-Khalili (2020) menekankan bahwa media berbasis komputer meningkatkan motivasi belajar karena menawarkan visualisasi yang menarik dan keterlibatan langsung.

Penggunaan komputer sebagai media dalam pembelajaran dapat diterapkan dalam beberapa bentuk, di antaranya:

- Multimedia Presentasi: Media ini digunakan untuk menjelaskan materi yang bersifat teoritis dan biasanya digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan kelompok besar. Multimedia ini efektif untuk presentasi karena menggunakan proyektor dengan jangkauan pancar yang luas. Keunggulan dari multimedia ini adalah kemampuannya untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti teks, video, animasi, gambar, grafik, dan suara ke dalam satu kesatuan penyajian. Dengan demikian, media ini dapat mengakomodasi berbagai tipe gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik.
- CD Multimedia Interaktif: CD interaktif dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan dan mencakup unsur-unsur media seperti suara, animasi, video, teks, dan grafik. Beberapa model multimedia interaktif antara lain: (a) Model Drill: Merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan simulasi pengalaman yang mendekati keadaan sebenarnya. (b) Model Tutorial: Program pembelajaran menggunakan perangkat lunak komputer yang berisi materi pelajaran. Metode yang digunakan biasanya adalah pengajaran berprogram tipe Branching, di mana informasi disajikan dalam unit kecil dan diikuti dengan pertanyaan. Respons siswa dianalisis oleh komputer dan dibandingkan dengan jawaban yang telah disediakan, kemudian umpan balik yang benar diberikan. Model ini juga menuntut siswa

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

untuk mengaplikasikan ide dan pengetahuan mereka secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. (c) Model Simulasi: Strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan simulasi pengalaman nyata. (d) Model Game: Model permainan yang dikembangkan berdasarkan konsep "pembelajaran menyenangkan," di mana siswa dihadapkan pada petunjuk dan aturan permainan.

- Pemanfaatan Internet (Interconnection and Networking): Internet sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa belajar secara mandiri. Siswa dapat mengakses berbagai perpustakaan, museum, database, dan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi, rekaman, laporan, dan data statistik secara online. Informasi dari server komputer dapat berasal dari bisnis komersial (.com), layanan pemerintah (.gov), organisasi nirlaba (.org), institusi pendidikan (.edu), atau kelompok seni dan budaya (.art). Dengan Internet, siswa dapat berperan sebagai peneliti dan penganalisis, tidak hanya sebagai konsumen informasi. Kelebihan pemanfaatan Internet sebagai media pembelajaran meliputi: (a) distribusi pendidikan ke semua daerah tanpa batas geografis; (b) proses pembelajaran dapat terjadi di mana saja tanpa memerlukan kelas; (c) pembelajaran tidak dibatasi waktu; (d) siswa dapat memilih topik atau bahan ajar sesuai keinginan dan kebutuhan mereka; (e) lama waktu belajar tergantung pada kemampuan masing-masing siswa; (f) materi pembelajaran selalu akurat dan terkini; (g) pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, menarik siswa, dan memungkinkan orang tua serta guru memantau tugas yang dikerjakan siswa secara online

Salah satu keunggulan media berbasis komputer adalah kemampuan untuk mengakses informasi global melalui internet. Dengan ini, siswa dapat mencari referensi tambahan, mengikuti kursus daring, atau berdiskusi dengan siswa dari negara lain. Namun, media ini membutuhkan perangkat keras dan lunak yang memadai serta literasi digital dari siswa dan guru.

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

Kelebihan utama media berbasis komputer adalah kemampuannya untuk mendukung pembelajaran mandiri. Siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, serta belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Selain itu, internet membuka akses ke sumber belajar global, seperti perpustakaan digital dan kursus daring. Media ini juga memungkinkan personalisasi pembelajaran, di mana siswa dapat memilih topik yang sesuai dengan minat mereka.

Media ini memberikan akses tanpa batas ke informasi global, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Selain itu, media berbasis komputer menawarkan visualisasi yang menarik, seperti animasi dan simulasi, yang membantu siswa memahami materi lebih baik (Yusuf & El-Khalili, 2020).

Namun, media berbasis komputer juga memiliki beberapa tantangan. Tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat keras yang memadai atau koneksi internet yang stabil, terutama di daerah terpencil. Literasi digital juga menjadi kendala, karena tidak semua siswa atau guru memiliki keterampilan yang cukup untuk memanfaatkan media ini secara maksimal.

Namun, media ini memiliki keterbatasan pada kebutuhan perangkat keras, koneksi internet, dan keterampilan teknis. Ketergantungan pada teknologi juga bisa menjadi hambatan jika terjadi gangguan teknis atau masalah infrastruktur

Tabel 9. Jenis Media Berbasis Komputer

Jenis Media	Deskripsi	Contoh Penggunaan
Simulasi Animasi	Program memvisualisasikan konsep	Simulasi gerhana bulan dalam pelajaran IPA
E-Learning	Platform pembelajaran daring	Pembelajaran melalui Moodle atau Edmodo
Perangkat Lunak Interaktif	Program interaktif untuk latihan soal	Drill matematika dengan aplikasi GeoGebra

C. Pemanfaatan Media Berbasis IT sebagai Sumber Belajar

Media berbasis teknologi informasi (IT) telah menjadi salah satu elemen penting dalam dunia pendidikan saat ini. Dengan kemajuan teknologi, berbagai media seperti internet, aplikasi pembelajaran, dan platform digital semakin sering digunakan sebagai sumber belajar. Hal ini terjadi seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan cara pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan interaktif.

Pemanfaatan media berbasis IT memberikan akses kepada siswa dan guru terhadap sumber daya pembelajaran yang berlimpah. Teknologi memungkinkan materi pembelajaran yang sebelumnya sulit diakses menjadi tersedia secara mudah. Selain itu, media berbasis IT mendukung pembelajaran jarak jauh, khususnya pada masa pandemi COVID-19 yang memaksa pendidikan beralih ke mode daring (Basilaia & Kvavadze, 2020).

Namun, meskipun media berbasis IT menawarkan banyak manfaat, terdapat tantangan dalam implementasinya. Faktor-faktor seperti literasi digital, infrastruktur teknologi, dan ketersediaan perangkat sering kali menjadi kendala utama. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana media berbasis IT dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber belajar dalam konteks pendidikan modern.

Artikel ini akan membahas lebih lanjut mengenai berbagai bentuk media berbasis IT, manfaatnya dalam pembelajaran, tantangan yang dihadapi, serta strategi untuk mengoptimalkan pemanfaatannya di lingkungan pendidikan.

1. Bentuk-Bentuk Media Berbasis IT

Media berbasis IT mencakup berbagai platform dan teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu bentuknya adalah Learning Management Systems (LMS) seperti Moodle, Google Classroom, dan Edmodo. LMS memungkinkan guru untuk mengelola pembelajaran, menyampaikan materi, dan berinteraksi dengan siswa secara daring (Alkharang & Ghinea, 2013).

Selain LMS, terdapat pula media berbasis video seperti YouTube dan platform video conferencing seperti Zoom dan Microsoft Teams. Media ini memungkinkan interaksi visual yang mendekati

pengalaman tatap muka. Video pembelajaran di YouTube, misalnya, sering digunakan untuk memberikan penjelasan tambahan tentang materi tertentu (Kay, LeSage, & Knaack, 2009).

E-book dan jurnal elektronik juga merupakan bentuk lain dari media berbasis IT yang populer. Akses terhadap pustaka digital memberikan kesempatan kepada siswa dan guru untuk menjelajahi literatur ilmiah secara luas tanpa batasan geografis (Gikas & Grant, 2013). Hal ini mendukung pembelajaran berbasis penelitian dan pengembangan keterampilan literasi informasi.

Media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Twitter juga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran informal. Grup belajar di Facebook, misalnya, menjadi tempat untuk berbagi informasi, diskusi, dan kolaborasi (Manca & Ranieri, 2016). Sementara itu, platform berbasis aplikasi seperti Duolingo dan Khan Academy dirancang khusus untuk pembelajaran dengan pendekatan yang gamified.

Terakhir, simulasi dan augmented reality (AR) menjadi bentuk media berbasis IT yang semakin relevan, terutama dalam pembelajaran sains dan teknik. Simulasi memungkinkan siswa untuk melakukan eksperimen virtual, sedangkan AR memberikan pengalaman interaktif yang memperkaya pemahaman konsep (Wu et al., 2013).

2. Manfaat Pemanfaatan Media Berbasis IT dalam Pembelajaran

Penggunaan media berbasis IT dalam pembelajaran menawarkan banyak manfaat. Salah satunya adalah meningkatkan aksesibilitas terhadap pendidikan. Dengan media berbasis IT, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja selama mereka memiliki koneksi internet. Hal ini sangat penting dalam konteks pendidikan jarak jauh atau blended learning (Hrastinski, 2019).

Manfaat kedua adalah peningkatan keterlibatan siswa. Media berbasis IT cenderung lebih menarik karena sering kali bersifat interaktif dan visual. Misalnya, video pembelajaran atau simulasi virtual dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan (Mayer, 2009).

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

Selain itu, media berbasis IT mendukung pembelajaran yang bersifat personalisasi. Dengan bantuan algoritma dan analitik data, platform seperti Khan Academy dapat memberikan rekomendasi materi yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa (Luxton-Reilly et al., 2018). Hal ini memungkinkan setiap siswa untuk belajar dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.

Media berbasis IT juga mendorong kolaborasi yang lebih efektif. Platform seperti Google Workspace atau Microsoft Office 365 memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam proyek secara real-time meskipun berada di lokasi yang berbeda. Hal ini mendukung pengembangan keterampilan kolaboratif yang esensial dalam dunia kerja modern (Veletsianos & Kimmons, 2012).

Selain itu, media berbasis IT dapat meningkatkan kualitas pengajaran. Guru dapat mengakses berbagai sumber daya untuk memperkaya metode pembelajaran mereka, mulai dari video, artikel, hingga simulasi interaktif. Teknologi ini juga memudahkan guru untuk melacak perkembangan siswa dan memberikan umpan balik secara real-time (Alkharang & Ghinea, 2013).

Manfaat terakhir adalah mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, pemecahan masalah, dan berpikir kritis. Dengan menggunakan media berbasis IT, siswa tidak hanya mempelajari materi akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan yang relevan dengan era digital (Voogt et al., 2013).

3. Tantangan dalam Pemanfaatan Media Berbasis IT

Meskipun menawarkan banyak manfaat, pemanfaatan media berbasis IT juga menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah ketimpangan akses terhadap teknologi. Tidak semua siswa memiliki perangkat dan koneksi internet yang memadai, terutama di daerah terpencil atau keluarga dengan pendapatan rendah (Van Deursen & Helsper, 2015).

Tantangan kedua adalah literasi digital yang rendah. Banyak siswa dan bahkan guru yang belum memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi secara efektif. Literasi digital mencakup

kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang tersedia secara daring (Eshet-Alkalai, 2004).

Selain itu, terdapat risiko distraksi ketika menggunakan media berbasis IT. Platform digital sering kali menawarkan berbagai fitur yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari pembelajaran. Misalnya, media sosial atau iklan yang muncul selama proses belajar (Kirschner & van Merriënboer, 2013).

Aspek keamanan dan privasi data juga menjadi perhatian utama. Platform pembelajaran daring sering kali mengumpulkan data siswa, sehingga diperlukan langkah-langkah untuk melindungi privasi mereka. Kasus pelanggaran data dalam platform pendidikan telah menjadi isu yang serius di era digital ini (Livingstone & Third, 2017).

Tantangan lainnya adalah kurangnya dukungan teknis dan pelatihan bagi guru. Guru sering kali merasa kesulitan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran karena kurangnya pelatihan yang memadai. Tanpa dukungan yang cukup, teknologi yang tersedia tidak dapat dimanfaatkan secara optimal (Koehler & Mishra, 2005).

Terakhir, terdapat tantangan dalam hal evaluasi efektivitas pembelajaran berbasis IT. Meskipun teknologi menawarkan banyak alat dan data analitik, menentukan sejauh mana media berbasis IT meningkatkan hasil belajar tetap menjadi tugas yang kompleks (Means et al., 2009).

4. Strategi Optimalisasi Pemanfaatan Media Berbasis IT

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan strategi yang tepat dalam mengoptimalkan pemanfaatan media berbasis IT. Salah satu strategi adalah meningkatkan literasi digital, baik untuk siswa maupun guru. Program pelatihan dan workshop dapat dirancang untuk membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan (Bawden, 2008).

Pemerataan akses terhadap teknologi juga harus menjadi prioritas. Pemerintah dan institusi pendidikan dapat bekerja sama untuk menyediakan perangkat dan koneksi internet yang terjangkau bagi semua siswa, termasuk di daerah terpencil (Selwyn, 2010).

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

Selain itu, pengembangan kebijakan yang mendukung keamanan data sangat penting. Platform pembelajaran harus memastikan bahwa data siswa dilindungi dengan baik, dan siswa serta guru perlu diberi pemahaman tentang pentingnya menjaga privasi daring (Livingstone & Third, 2017).

Penting juga untuk memilih media berbasis IT yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran. Tidak semua teknologi cocok untuk semua jenis pembelajaran, sehingga guru perlu memahami kelebihan dan keterbatasan masing-masing media (Koehler & Mishra, 2005).

Dukungan teknis yang memadai harus disediakan untuk membantu guru dan siswa dalam mengatasi kendala teknis yang mungkin muncul. Hal ini bisa berupa layanan bantuan teknis atau panduan penggunaan platform tertentu (Hrastinski, 2019).

Terakhir, evaluasi dan penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memastikan efektivitas media berbasis IT dalam pembelajaran. Studi yang mendalam dapat membantu mengidentifikasi praktik terbaik dan inovasi yang diperlukan untuk masa depan pendidikan (Means et al., 2009).

Media berbasis IT memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran di era digital. Dengan berbagai bentuk seperti LMS, video pembelajaran, media sosial, dan simulasi, teknologi ini menawarkan manfaat berupa aksesibilitas, keterlibatan, personalisasi, kolaborasi, dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Namun, tantangan seperti ketimpangan akses, literasi digital, dan keamanan data perlu diatasi melalui strategi yang tepat.

Melalui literasi digital, pemerataan akses, pengembangan kebijakan keamanan, dan evaluasi yang berkelanjutan, media berbasis IT dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan demikian, teknologi tidak hanya menjadi alat, tetapi juga mitra strategis dalam pembelajaran modern.

Referensi:

- Alkharang, M. M., & Ghinea, G. (2013). E-learning in higher educational institutions in Kuwait: Experiences and challenges. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 4(4), 1-6.
- Ananda, R. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. AECT. (2016). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York: Routledge.
- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). Transition to online education in schools during a SARS-CoV-2 coronavirus (COVID-19) pandemic in Georgia. *Pedagogical Research*, 5(4), 1-9.
- Baugh, D. M. (1986). The importance of visual learning. *Journal of Visual Literacy*, 6(1), 85-98.
- Bawden, D. (2008). Origins and concepts of digital literacy. *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*, 30, 17-32.
- Bruner, J. S. (1966). Toward a Theory of Instruction. Harvard University Press.
- Cahyadi, A. (2019). *Sumber Belajar dalam Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Chen, C. S., Lee, H. T., & Majer, J. M. (2006). The impact of digital resources on student learning. *Journal of Educational Technology*, 28(3), 123-134.
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching*. Holt, Rinehart, and Winston.
- Daryanto, D. (2016). *Media Pembelajaran Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93-106.
- Fleming, M. L. (1987). The importance of visual and verbal learning. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 17(2), 27-36.

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

- Fraser, B. J. (2012). Classroom environment. *Educational Researcher*, 30(3), 33-40.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *The Internet and Higher Education*, 19, 18-26.
- Griffin, P., McGaw, B., & Care, E. (2012). *Assessment and teaching of 21st-century skills*. Springer Science & Business Media.
- Harjanto, H., & Sumarni, R. (2021). "Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 15(2), 45-56.
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the Museum*. Routledge.
- Hrastinski, S. (2019). What do we mean by blended learning? *TechTrends*, 63(5), 564-569.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2000). Cooperative learning returns to college: What evidence is there that it works? *Change: The Magazine of Higher Learning*, 30(4), 26-35.
- Kay, R. H., LeSage, A., & Knaack, L. (2009). Exploring student and faculty perceptions of a web-based tutorial program for improving learning. *Computers & Education*, 53(2), 547-553.
- Kirschner, P. A., & van Merriënboer, J. J. (2013). Do learners really know best? Urban legends in education. *Educational Psychologist*, 48(3), 169-183.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2005). What happens when teachers design educational technology? The development of technological pedagogical content knowledge. *Journal of Educational Computing Research*, 32(2), 131-152.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge University Press.

BAB IV
Perencanaan Materi Pembelajaran

- Levie, W. H., & Leve, D. M. (1997). The role of visual and verbal learning in education. *Educational Technology Research and Development*, 45(1), 55-70.
- Livingstone, S., & Third, A. (2017). Children and young people's rights in the digital age: An emerging agenda. *New Media & Society*, 19(5), 657-670.
- Luxton-Reilly, A., Denny, P., & Plimmer, B. (2018). Utilizing learning analytics to adapt teaching support. *ACM Inroads*, 9(2), 26-31.
- Manca, S., & Ranieri, M. (2016). Facebook and the others. Potentials and obstacles of Social Media for teaching in higher education. *Computers & Education*, 95, 216-230.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning: Principles and Applications*. Cambridge University Press.
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., & Jones, K. (2009). Evaluation of evidence-based practices in online learning: A meta-analysis and review of online learning studies. *US Department of Education*.
- Merrill, M. D., & Drob, S. (2012). *Instructional Design and Learning Technology*. New York: Routledge.
- Munir, M. (2020). Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran Era Digital. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Paul, R., & Elder, L. (2006). *Critical Thinking: Tools for Taking Charge of Your Learning and Your Life*. Prentice Hall.
- Pavio, A. (1971). *Dual Coding Theory*. Oxford University Press.
- Roblyer, M. D., & Doering, A. H. (2013). *Integrating Educational Technology into Teaching*. Pearson.
- Sanjaya, W. (2015). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Selwyn, N. (2010). Schools and schooling in the digital age: A critical analysis. *Routledge*.
- Van Deursen, A. J., & Helsper, E. J. (2015). A nuanced understanding of Internet use and non-use among the elderly. *European Journal of Communication*, 30(2), 171-187.

BAB IV

Perencanaan Materi Pembelajaran

- Veletsianos, G., & Kimmons, R. (2012). Networked participatory scholarship: Emergent techno-cultural pressures toward open and digital scholarship in online networks. *Computers & Education*, 58(2), 766-774.
- Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P. (2013). Challenges to learning and schooling in the digital networked world of the 21st century. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(5), 403-413.
- Wu, H. K., Lee, S. W., Chang, H. Y., & Liang, J. C. (2013). Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education. *Computers & Education*, 62, 41-49
- Yusuf, M., & El-Khalili, N. (2020). "The Role of Computer-Based Media in Enhancing Learning Outcomes." *International Journal of Education Technology*, 8(3), 152-160.



BAB V

PERENCANAAN MATERI PEMBELAJARAN

Bab ini membahas perencanaan materi pembelajaran, yang merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran dirancang agar dapat memberikan struktur yang jelas kepada peserta didik, memungkinkan mereka mempelajari konten yang telah ditentukan sesuai dengan tingkat dan jenjang pendidikan. Dalam prosesnya, guru bertanggung jawab untuk memastikan bahwa materi pembelajaran memiliki batasan keluasan dan kedalaman yang sesuai, sejalan dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik peserta didik.

Pentingnya perencanaan materi pembelajaran tidak hanya terletak pada penyampaian materi itu sendiri, tetapi juga pada bagaimana materi tersebut mendukung pencapaian hasil belajar. Aspek-aspek seperti sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi perhatian utama dalam proses ini. Oleh karena itu, perencanaan yang matang menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan efektif.

Dalam bab ini, pembahasan mencakup struktur materi ajar, jenis-jenis materi ajar, dan langkah-langkah pengembangan perencanaan materi pembelajaran. Setiap bagian diuraikan secara mendalam untuk membantu guru merancang materi ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

A. Struktur Materi Ajar: Analisis Kesulitan, Keluasan, dan Kedalaman

1. Definisi dan Ruang Lingkup

Struktur materi ajar merupakan kerangka fundamental yang menopang keseluruhan proses pembelajaran dalam sistem

BAB V

Perencanaan Materi Pembelajaran

pendidikan. Organisasi konten pembelajaran ini dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan secara spesifik. Pemahaman mendalam tentang struktur materi ajar memungkinkan pendidik mengembangkan pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik. Hal ini mencakup tidak hanya aspek konten tetapi juga metodologi penyampaian dan evaluasi pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan modern, struktur materi ajar mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran yang saling terkait. Aspek pedagogis dan psikologis menjadi pertimbangan utama dalam penyusunan dan pengembangan materi pembelajaran. Pendekatan ini memastikan bahwa materi tidak hanya informatif tetapi juga transformatif bagi peserta didik. Pengorganisasian materi mempertimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang.

Teori perkembangan kognitif menjadi landasan penting dalam menentukan struktur dan kompleksitas materi pembelajaran. Setiap tahap perkembangan kognitif memiliki karakteristik dan kebutuhan pembelajaran yang berbeda. Materi harus disusun dengan mempertimbangkan kemampuan abstraksi dan pemrosesan informasi peserta didik. Penyesuaian ini memastikan efektivitas proses pembelajaran.

Konteks sosio-kultural memainkan peran vital dalam pembentukan struktur materi ajar yang relevan. Pengintegrasian nilai-nilai budaya dan konteks sosial lokal memperkaya pengalaman pembelajaran peserta didik. Pendekatan ini memastikan materi pembelajaran tidak hanya bermakna secara akademis tetapi juga kultural. Relevansi kontekstual ini meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

2. Tingkat Kesulitan Materi

Analisis tingkat kesulitan materi melibatkan evaluasi multidimensi terhadap kompleksitas konten pembelajaran. Parameter ini mencakup tingkat abstraksi konsep, kerumitan prosedur, dan kedalaman analisis yang diperlukan. Pendidik harus mampu mengidentifikasi dan mengklasifikasikan tingkat kesulitan

setiap komponen materi. Stratifikasi ini memungkinkan pengembangan strategi pembelajaran yang tepat.

Pengetahuan prasyarat menjadi pertimbangan krusial dalam menentukan tingkat kesulitan materi pembelajaran. Evaluasi terhadap pemahaman dasar peserta didik membantu dalam merancang progression pembelajaran yang efektif. Materi yang terlalu sulit tanpa fondasi yang memadai dapat menimbulkan frustasi dan demotivasi. Pendekatan bertahap dalam peningkatan kesulitan materi menjadi solusi efektif.

Tingkat kesulitan materi ajar menggambarkan kompleksitas dari konten pembelajaran yang harus dipahami oleh siswa. Dalam menentukan tingkat kesulitan, guru perlu mempertimbangkan tiga dimensi utama: tingkat abstraksi konsep, kerumitan prosedur, dan kedalaman analisis yang dibutuhkan. Materi yang terlalu sulit dapat membuat siswa frustasi, sedangkan materi yang terlalu mudah akan menurunkan motivasi belajar. Oleh karena itu, tingkat kesulitan harus diukur dan disesuaikan dengan kemampuan prasyarat siswa.

Diferensiasi tingkat kesulitan memerlukan perancangan materi yang fleksibel dan adaptif. Pendidik harus menyediakan variasi aktivitas pembelajaran yang mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan. Program pengayaan dan remedial harus diintegrasikan dalam struktur materi. Pendekatan ini memastikan setiap peserta didik mendapat tantangan yang sesuai. Misalnya, siswa dengan kemampuan tinggi dapat diberi tugas yang membutuhkan analisis mendalam, sementara siswa yang memerlukan dukungan tambahan diberikan penjelasan lebih sederhana atau panduan langkah demi langkah.

Contoh Implementasinya seperti :

- Materi Matematika (SMP): Dalam pembelajaran persamaan linear, siswa dengan kemampuan tinggi diminta menyelesaikan soal cerita kompleks, sementara siswa lainnya diberikan soal latihan yang lebih langsung.
- Materi Biologi (SMA): Pada topik sistem pencernaan, guru menyediakan diagram sederhana untuk siswa dengan kesulitan belajar dan video interaktif untuk siswa yang lebih mahir.

BAB V

Perencanaan Materi Pembelajaran

Tabel 10 Tingkat Kesulitan Materi:

Tingkat Kesulitan	Karakteristik	Strategi Implementasi
Rendah	Materi konkret dan langsung	Penjelasan sederhana, alat bantu visual
Sedang	Kombinasi konsep dan aplikasi moderat	Latihan soal bertahap
Tinggi	Analisis mendalam dan abstrak	Studi kasus, tugas proyek

Kedalaman materi ajar berkaitan dengan tingkat penguasaan yang diharapkan. Hal ini dapat dirujuk melalui Taksonomi Bloom yang mencakup tingkat mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan. Selain itu, kedalaman juga mencakup struktur materi seperti fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan metakognisi (Anderson & Krathwohl, 2001).

3. Keluasan Materi

Keluasan materi pembelajaran mencerminkan cakupan dan kompleksitas topik yang perlu dikuasai peserta didik. Dimensi ini meliputi spektrum pengetahuan dari konsep dasar hingga aplikasi kompleks dalam berbagai konteks. Pendidik perlu mempertimbangkan keseimbangan antara breadth dan depth of knowledge dalam perencanaan pembelajaran. Analisis keluasan materi harus mempertimbangkan standar kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Misalnya, pada pembelajaran geografi, keluasan materi dapat mencakup berbagai ekosistem, tetapi pendalaman materi hanya berfokus pada ekosistem lokal yang relevan dengan kehidupan siswa.

Pengelolaan keluasan materi memerlukan strategi prioritisasi yang efektif dalam konteks keterbatasan waktu pembelajaran. Identifikasi konsep-konsep esensial menjadi langkah crucial dalam memastikan pencapaian kompetensi inti. Pendidik harus mampu membedakan antara konten yang wajib dikuasai dan konten pengayaan. Keseimbangan ini memungkinkan fleksibilitas dalam penyampaian materi sesuai dengan karakteristik kelas.. Sebagai

contoh, dalam pembelajaran sains, hubungan antara siklus air dan perubahan iklim dapat diajarkan secara bersamaan untuk memberikan wawasan yang lebih holistik.

Contoh Implementasi keluasan materi seperti

- Materi Fisika (SMA): Pada topik hukum Newton, fokus utama adalah hukum pertama, sementara hukum kedua dan ketiga diajarkan sebagai pendukung.
- Materi Sejarah (SMP): Guru menekankan peristiwa penting dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia, sedangkan peristiwa lainnya dijadikan materi tambahan.

Tabel11 Keluasan Materi:

Dimensi Materi	Deskripsi	Contoh Implementasi
Konsep Inti	Fokus pada topik utama	Hukum Newton dalam fisika
Pengayaan	Topik tambahan yang bersifat opsional	Contoh penerapan hukum Newton dalam olahraga
Integrasi	Hubungan antara berbagai konsep	Siklus air dan perubahan iklim

Integrasi antar topik dalam struktur materi membantu mengoptimalkan pemahaman komprehensif peserta didik. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik melihat keterkaitan antara berbagai konsep dan aplikasinya. Pemahaman hubungan antar konsep membantu dalam konstruksi pengetahuan yang lebih bermakna. Pendidik perlu merancang aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi pemahaman integratif ini.

Kontekstualisasi materi dalam kehidupan nyata menjadi aspek penting dalam menentukan keluasan pembelajaran. Pendidik perlu memilih contoh dan aplikasi yang relevan dengan pengalaman peserta didik. Pendekatan ini meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar melalui relevansi praktis. Materi yang dikontekstualisasikan membantu peserta didik melihat nilai praktis dari pembelajaran mereka.

4. Kedalaman Materi

Kedalaman materi berkaitan dengan tingkat pemahaman dan penguasaan yang diharapkan dari peserta didik. Aspek ini mencakup kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi terhadap konsep-konsep pembelajaran. Taksonomi Bloom menjadi kerangka acuan dalam menentukan tingkat kedalaman kognitif. Pendidik perlu merancang aktivitas pembelajaran yang mendorong pemikiran tingkat tinggi. Kedalaman materi yang baik harus dirancang secara bertahap, dimulai dari konsep dasar menuju penguasaan yang kompleks.

Pengembangan kedalaman materi memerlukan strategi scaffolding yang sistematis dan terstruktur. Pendekatan ini membantu peserta didik bergerak dari pemahaman superfisial menuju pemahaman yang lebih mendalam. Aktivitas pembelajaran dirancang untuk mendorong eksplorasi dan penemuan konsep. Proses ini membantu membangun pemahaman yang kokoh dan berkelanjutan.

Pendekatan scaffolding adalah strategi yang efektif dalam pengembangan kedalaman materi. Dalam scaffolding, siswa diberikan panduan awal yang kemudian dikurangi seiring meningkatnya pemahaman mereka. Misalnya, pada pembelajaran kimia tentang larutan, siswa awalnya diberikan latihan untuk menghitung molaritas dengan bantuan langkah-langkah, tetapi pada tahap lanjut diminta menyelesaikan soal tanpa panduan.

Contoh Implementasi kedalaman materi seperti

- Materi Ekonomi (SMA): Pada topik mekanisme pasar, siswa diminta memahami konsep dasar permintaan dan penawaran, kemudian menganalisis dampak perubahan harga terhadap keseimbangan pasar.
- Materi Sastra (SMP): Siswa membaca puisi sederhana, lalu menganalisis tema dan gaya bahasa, dan akhirnya diminta menciptakan puisi sendiri.

Tabel 12 Kedalaman Materi:

Tingkat Pemahaman	Deskripsi	Contoh Implementasi
Mengingat	Menghafal definisi atau fakta	Mengingat rumus molaritas
Menerapkan	Menggunakan konsep dalam situasi nyata	Menghitung molaritas larutan
Menciptakan	Merancang sesuatu berdasarkan konsep	Merancang eksperimen larutan kompleks

Evaluasi kedalaman pemahaman memerlukan instrumen penilaian yang komprehensif dan beragam. Pendidik perlu mengembangkan rubrik dan kriteria yang jelas untuk mengukur tingkat penguasaan. Penilaian formatif dan sumatif harus dirancang untuk mengukur berbagai aspek pemahaman. Umpan balik yang konstruktif menjadi elemen kunci dalam mendukung pengembangan pemahaman mendalam.

5. Implikasi dan implementasi Penyusunan Struktur Materi Ajar

Dengan memahami hubungan antara tingkat kesulitan, keluasan, dan kedalaman, guru dapat mengelola materi ajar secara lebih efektif. Evaluasi rutin terhadap efektivitas materi juga diperlukan untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Penyesuaian materi dapat dilakukan berdasarkan umpan balik dari peserta didik dan hasil evaluasi belajar.

Dengan memahami hubungan antara tingkat kesulitan, keluasan, dan kedalaman materi ajar, guru dapat menyusun strategi pembelajaran yang responsif dan efektif. Misalnya, evaluasi formatif rutin dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi dan menentukan apakah materi perlu disesuaikan. Guru juga dapat menggunakan teknologi seperti aplikasi pembelajaran interaktif untuk menyediakan materi tambahan yang relevan.

Pendekatan flipped classroom juga dapat diimplementasikan, di mana siswa mempelajari dasar-dasar materi di rumah melalui video atau modul online, lalu mendiskusikan aplikasi konsep di kelas.

BAB V

Perencanaan Materi Pembelajaran

Strategi ini memungkinkan guru untuk lebih fokus pada pendalaman materi dan pengembangan keterampilan analitis siswa.

Tabel 13 Strategi Implementasi

Strategi	Deskripsi	Manfaat
Evaluasi Formatif	Penilaian rutin untuk mengukur pemahaman siswa	Penyesuaian materi secara real-time
Flipped Classroom	Siswa mempelajari materi dasar secara mandiri	Waktu difokuskan pada aplikasi
Teknologi Interaktif	Penggunaan LMS atau aplikasi pembelajaran	Pengayaan dan remedial berbasis teknologi

Dengan pendekatan yang terstruktur dan sistematis, materi ajar dapat dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memenuhi kebutuhan beragam siswa.

B. Jenis Materi Ajar

1. Materi Ajar Tematik

Pada jenjang pendidikan dasar, materi ajar sering kali disusun berdasarkan tema pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran. Tema-tema ini memungkinkan pendekatan pembelajaran holistik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Fogarty, 1991). Misalnya, tema "Lingkungan Hidup" dapat mencakup konten IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia secara bersamaan.

Materi ajar tematik dirancang agar peserta didik dapat memahami hubungan antara berbagai konsep. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya mempelajari fakta-fakta terpisah, tetapi juga memahami bagaimana konsep-konsep tersebut saling terkait. Materi tematik juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

2. Materi Ajar Berdasarkan Bidang Studi

Jenis materi ajar ini mendasarkan uraian materinya pada mata pelajaran tertentu, seperti Matematika, IPA, dan IPS. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran yang lebih terfokus pada penguasaan bidang ilmu tertentu. Sebagai contoh, materi IPA dapat mencakup

topik seperti siklus air atau energi terbarukan yang dirancang sesuai kurikulum.

Pendekatan berbasis bidang studi sangat efektif untuk mendalami topik spesifik. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dan kedalaman materi dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, pendekatan ini juga membantu peserta didik mempersiapkan diri untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

3. Materi Pengayaan

Materi pengayaan adalah materi tambahan yang dirancang untuk melampaui batasan kompetensi dasar. Tujuan dari materi ini adalah untuk memberikan tantangan tambahan kepada peserta didik dan memperluas wawasan mereka. Contoh materi pengayaan meliputi eksperimen tambahan dalam IPA atau tugas analitis dalam IPS.

Materi pengayaan juga dapat diberikan dalam bentuk proyek berbasis penelitian, yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi topik secara mandiri. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperluas wawasan, tetapi juga mengembangkan keterampilan penelitian dan analisis data.

4. Materi Remedial

Selain materi pengayaan, guru juga dapat menyusun materi remedial untuk siswa yang membutuhkan pendalamannya lebih lanjut terhadap topik tertentu. Materi ini dirancang untuk mengatasi kesenjangan pemahaman siswa dan memastikan bahwa semua peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

5. Integrasi Tema dan Materi

Tema pembelajaran yang dirancang secara integratif memungkinkan peserta didik memahami hubungan antara berbagai bidang ilmu. Sebagai contoh, tema "Sumber Daya Alam" dapat mencakup aspek ekosistem dari IPA, pengelolaan sumber daya dari IPS, dan wawasan budaya dalam Bahasa Indonesia.

Pendekatan ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan pemahaman holistik peserta didik. Selain itu, integrasi tema juga membantu siswa melihat relevansi antara berbagai konsep dalam kehidupan nyata.

BAB V

Perencanaan Materi Pembelajaran

C. Pengembangan Perencanaan Materi Ajar

Pengembangan materi ajar mencakup langkah-langkah yang tergambar pada diagram alur pengembangan perencanaan materi ajar: di bawah ini



Gambar 8 alur pengembangan perencanaan

Diagram ini membantu guru memahami langkah-langkah penting dalam merancang materi ajar secara sistematis.

1. Tujuan Pembelajaran

Identifikasi Tujuan Pembelajaran Guru harus memahami tujuan pembelajaran yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ini menjadi dasar untuk menyusun materi yang relevan dan terarah

Menetapkan tujuan pembelajaran adalah langkah fundamental yang menentukan arah seluruh proses pendidikan. Tujuan yang dirumuskan dengan baik harus memenuhi kriteria SMART: Specific (Spesifik), Measurable (Terukur), Achievable (Dapat Dicapai), Relevant (Relevan), dan Time-bound (Berbatas Waktu) (Doran, 1981). Tujuan yang jelas memberi panduan bagi pengajar dalam

memilih metode dan materi yang sesuai, serta membantu peserta didik memahami apa yang diharapkan dari mereka. Menurut Taksonomi Bloom yang direvisi, tujuan pembelajaran juga harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk mengembangkan kompetensi secara komprehensif (Krathwohl, 2002).

Tahap ini merupakan landasan dari seluruh proses pembelajaran. Menetapkan tujuan pembelajaran adalah langkah krusial yang menentukan arah dan sasaran yang ingin dicapai. Tujuan harus jelas, spesifik, dan terukur, sehingga memudahkan dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Dengan tujuan yang terdefinisi dengan baik, pengajar dan peserta didik memiliki pemahaman yang sama mengenai kompetensi yang diharapkan. Ini juga membantu dalam memotivasi peserta didik karena mereka mengetahui manfaat dan relevansi materi yang dipelajari terhadap kebutuhan atau karier mereka di masa depan.

2. identifikasi Keluasan

Setelah menetapkan tujuan, langkah berikutnya adalah mengidentifikasi keluasan materi yang akan dibahas. Ini melibatkan pemetaan topik-topik utama dan subtopik yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Proses ini memastikan bahwa seluruh konten yang diperlukan tercakup dan tidak ada informasi penting yang terlewat. Identifikasi keluasan juga membantu dalam mengorganisir materi secara sistematis, sehingga alur pembelajaran menjadi lebih logis dan mudah diikuti oleh peserta didik. Selain itu, tahap ini memungkinkan pengajar untuk menyesuaikan cakupan materi dengan waktu dan sumber daya yang tersedia.

Pada tahap ini, penting untuk melakukan pemetaan kurikulum yang komprehensif. Identifikasi keluasan melibatkan penentuan topik dan subtopik yang akan dibahas, serta urutan penyampaian yang logis. Menurut Posner dan Rudnitsky (2006), pengorganisasian konten secara sistematis membantu peserta didik membangun skema pengetahuan yang efektif. Teknik seperti pemetaan konsep (concept mapping) dapat digunakan untuk memvisualisasikan hubungan antar

BAB V

Perencanaan Materi Pembelajaran

topik, mempermudah perencanaan dan penyesuaian materi sesuai kebutuhan peserta didik (Novak & Cañas, 2008).

Analisis Keluasan Materi Keluasan materi disesuaikan dengan cakupan topik yang ditetapkan dalam kurikulum. Guru perlu memastikan materi yang disusun tidak terlalu luas agar peserta didik dapat mempelajarinya dengan baik dalam waktu yang tersedia

3. Analisis Kedalaman

Setelah keluasan materi ditentukan, penting untuk melakukan analisis kedalaman pada setiap topik. Tahap ini bertujuan untuk menentukan sejauh mana detail dan kompleksitas yang diperlukan dalam pembahasan setiap materi. Analisis kedalaman mempertimbangkan tingkat pemahaman peserta didik, tujuan spesifik, dan relevansi materi terhadap keterampilan yang ingin dikembangkan. Dengan demikian, pengajar dapat menyesuaikan penyampaian materi agar tidak terlalu dangkal atau terlalu mendalam, sehingga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, tahap ini membantu dalam mengidentifikasi area yang mungkin memerlukan penekanan khusus atau pendekatan pengajaran yang berbeda.

Analisis kedalaman memerlukan evaluasi terhadap tingkat kompleksitas setiap materi. Pendekatan ini mempertimbangkan tingkat kognitif peserta didik dan prasyarat pengetahuan yang diperlukan. Model Kedalaman Pengetahuan (Depth of Knowledge) yang dikembangkan oleh Webb (1997) dapat digunakan untuk mengklasifikasikan materi berdasarkan tingkat pemahaman yang dibutuhkan, mulai dari pengenalan dasar hingga pemikiran strategis dan ekstensif. Dengan demikian, pengajar dapat menyesuaikan strategi pengajaran untuk mencapai kedalaman pemahaman yang diinginkan.

Analisis Kedalaman Materi Kedalaman materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Guru dapat merujuk pada struktur materi seperti fakta, konsep, dan prinsip untuk menentukan tingkat kedalaman yang sesuai (Biggs & Tang, 2011).

4. Desain Media

Memperkaya Sumber Belajar Materi ajar perlu dilengkapi dengan sumber belajar yang mendukung. Sumber belajar ini mencakup buku teks, media digital, video, dan modul tambahan. Desain media merupakan tahap di mana pengajar memilih dan mengembangkan alat bantu yang akan digunakan untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman, retensi informasi, dan keterlibatan peserta didik. Pilihan media bisa berupa presentasi visual, video, modul interaktif, hingga platform e-learning. Dalam mendesain media, penting untuk mempertimbangkan karakteristik peserta didik, seperti gaya belajar (visual, auditori, kinestetik), tingkat literasi teknologi, dan preferensi mereka. Pengintegrasian teknologi terkini, seperti virtual reality atau augmented reality, juga dapat menjadi inovasi dalam menyajikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Desain media pembelajaran yang efektif harus mempertimbangkan prinsip-prinsip desain instruksional dan teori kognitif. Menurut Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia oleh Mayer (2009), penggunaan kombinasi teks dan visual yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Pemilihan media harus sesuai dengan karakteristik materi dan gaya belajar peserta didik. Misalnya, animasi dan simulasi interaktif efektif untuk konsep yang kompleks atau abstrak (Clark & Mayer, 2016). Selain itu, prinsip Desain Universal untuk Pembelajaran (Universal Design for Learning) mendorong pembuatan media yang dapat diakses dan digunakan oleh semua peserta didik, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus (CAST, 2018).

Memperkaya Sumber Belajar Materi ajar perlu dilengkapi dengan sumber belajar yang mendukung. Sumber belajar ini mencakup buku teks, media digital, video, dan modul tambahan. Desain Materi Sesuai Media Pembelajaran Guru perlu menyesuaikan desain materi ajar dengan media yang akan digunakan, seperti modul cetak atau platform digital. Hal ini memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disajikan

5. Implementasi

Tahap implementasi adalah eksekusi dari perencanaan yang telah dilakukan. Di sini, pengajar menerapkan strategi dan menggunakan media yang telah dirancang dalam situasi pembelajaran nyata. Selama implementasi, fleksibilitas sangat penting karena pengajar perlu peka terhadap respons dan kebutuhan peserta didik yang mungkin memerlukan penyesuaian metode atau materi. Interaksi aktif antara pengajar dan peserta didik, seperti diskusi, tanya jawab, dan umpan balik, mendorong keterlibatan dan pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, pengajar harus memonitor kemajuan dan kesulitan yang dihadapi peserta didik untuk memberikan dukungan yang tepat waktu.

Implementasi adalah fase di mana rencana pembelajaran diterapkan dalam konteks nyata. Keberhasilan tahap ini bergantung pada kemampuan pengajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan adaptif terhadap dinamika kelas. Pendekatan pembelajaran aktif, seperti pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning) atau pembelajaran kolaboratif, dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik (Prince, 2004). Teknologi pendidikan, seperti Learning Management System (LMS) dan alat komunikasi digital, dapat mendukung implementasi dengan memungkinkan interaksi yang lebih fleksibel dan akses ke sumber daya belajar yang beragam (Boettcher & Conrad, 2016).

6. Evaluasi dan Umpan Balik

Setelah implementasi, evaluasi menjadi tahap esensial untuk menilai efektivitas pembelajaran. Evaluasi dapat berbentuk tes, kuis, tugas proyek, atau observasi partisipasi. Hasil evaluasi memberikan gambaran mengenai pencapaian tujuan pembelajaran dan area yang memerlukan perbaikan. Umpan balik dari peserta didik juga berharga untuk memahami persepsi mereka terhadap materi dan metode yang digunakan. Dengan demikian, pengajar dapat melakukan refleksi dan penyesuaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang.

Evaluasi berperan penting dalam mengukur efektivitas pembelajaran dan pencapaian tujuan. Model Evaluasi Kirkpatrick

(1996) mengidentifikasi empat level evaluasi: reaksi, pembelajaran, perilaku, dan hasil. Dengan melakukan evaluasi di setiap level, pengajar dapat mendapatkan gambaran menyeluruh tentang dampak pembelajaran. Umpan balik yang konstruktif dan tepat waktu membantu peserta didik mengenali area yang perlu diperbaiki dan memotivasi mereka untuk terus belajar (Hattie & Timperley, 2007). Penggunaan asesmen formatif dan sumatif secara seimbang memastikan evaluasi yang akurat dan berkelanjutan

D. Penerapan Teknologi dalam Desain Media Pembelajaran

Dalam era digital saat ini, teknologi memainkan peran penting dalam pendidikan. Penerapan teknologi dalam desain media pembelajaran tidak hanya membuat materi lebih menarik, tetapi juga memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan individu. Misalnya, platform belajar daring memungkinkan akses fleksibel ke materi, sementara aplikasi interaktif dapat menyesuaikan tingkat kesulitan berdasarkan kinerja peserta didik. Gamifikasi juga menjadi tren, di mana elemen permainan diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Pemanfaatan data analitik dari pembelajaran digital dapat membantu pengajar dalam memonitor kemajuan dan mengidentifikasi area yang memerlukan intervensi khusus.

Perkembangan teknologi memberikan peluang baru dalam desain media pembelajaran. Integrasi teknologi seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) memungkinkan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif, khususnya dalam bidang sains dan teknik (Radianti et al., 2020). Pembelajaran adaptif berbasis kecerdasan buatan (AI) dapat menyesuaikan konten dan kecepatan pembelajaran sesuai kebutuhan individu peserta didik (Holmes et al., 2019). Selain itu, penggunaan aplikasi mobile dan platform e-learning memperluas akses dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran (Alrasheedi & Capretz, 2015).

Selain desain media, strategi pengajaran juga penting untuk meningkatkan keterlibatan. Pendekatan seperti pembelajaran berbasis proyek, studi kasus, atau debat dapat mendorong peserta

BAB V

Perencanaan Materi Pembelajaran

didik untuk berpikir kritis dan menerapkan pengetahuan secara praktis. Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkolaborasi dalam kelompok kecil juga dapat meningkatkan interaksi dan pembelajaran sosial. Penggunaan pertanyaan terbuka dan reflektif menstimulasi diskusi dan memungkinkan peserta didik untuk mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi mereka. Penting bagi pengajar untuk menciptakan lingkungan yang mendukung, di mana peserta didik merasa nyaman untuk bereksperimen dan berpartisipasi aktif.

Keterlibatan peserta didik merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran. Teori Self-Determination oleh Ryan dan Deci (2000) menekankan pentingnya memenuhi kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan untuk meningkatkan motivasi intrinsik. Strategi seperti gamifikasi, yang mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi (Deterding et al., 2011). Selain itu, penerapan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) memungkinkan peserta didik mengembangkan keterampilan praktis dan kolaboratif (Thomas, 2000).

Selain itu, mengingat keragaman peserta didik, penting untuk memastikan bahwa pembelajaran bersifat inklusif dan menghargai perbedaan budaya, latar belakang, dan kemampuan. Dalam desain media dan implementasi, pengajar harus mempertimbangkan konten yang sensitif budaya dan menyediakan variasi dalam metode penyampaian untuk mengakomodasi kebutuhan khusus. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk berinteraksi dalam masyarakat global yang beragam.

Dalam masyarakat yang semakin global dan beragam, penting untuk mengintegrasikan prinsip-prinsip multikultural dan inklusif dalam pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman budaya tetapi juga mempromosikan rasa hormat dan toleransi (Banks, 2015). Pengajar harus memastikan bahwa materi dan media yang digunakan merefleksikan keragaman budaya dan tidak mengandung bias (Gay, 2018). Pembelajaran inklusif juga

menuntut adaptasi metode dan media untuk mendukung peserta didik dengan berbagai kebutuhan dan kemampuan (Florian, 2014).

Dalam pembelajaran inklusif, proses pembelajaran memiliki tantangan tersendiri. Dalam penetapan tujuan, misalnya, pengajar mungkin menghadapi kesulitan dalam membuat tujuan yang sesuai dengan standar kurikulum namun tetap relevan bagi peserta didik. Pemanfaatan kerangka kerja seperti Backward Design dapat membantu mengatasi hal ini dengan memulai perencanaan dari hasil belajar yang diharapkan (Wiggins & McTighe, 2005). Dalam desain media, keterbatasan sumber daya atau akses teknologi bisa menjadi hambatan. Solusinya adalah dengan memanfaatkan sumber daya terbuka (Open Educational Resources) yang dapat diakses secara gratis dan legal (Wiley et al., 2014).

Proses pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang terstruktur, namun fleksibel. Dengan memahami dan menerapkan setiap tahap—from penetapan tujuan hingga evaluasi—pengajar dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berdampak positif bagi peserta didik. Teknologi dan strategi inovatif membuka peluang baru dalam pendidikan, namun kunci keberhasilannya tetap terletak pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan potensi peserta didik.

Perencanaan materi pembelajaran adalah fondasi penting dalam proses pendidikan. Dengan struktur materi yang jelas, jenis materi yang relevan, dan strategi pengembangan yang sistematis, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna. Refleksi dan evaluasi yang terus-menerus akan memastikan perencanaan ini tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman.

Referensi

- Alrasheedi, M., & Capretz, L. F. (2015). Determination of critical success factors affecting mobile learning: A meta-analysis approach. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14(2), 41-51.

BAB V

Perencanaan Materi Pembelajaran

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Banks, J. A. (2015). *Cultural diversity and education: Foundations, curriculum, and teaching* (6th ed.). Routledge.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university*. Open University Press.
- Boettcher, J. V., & Conrad, R. M. (2016). *The online teaching survival guide: Simple and practical pedagogical tips* (2nd ed.). Jossey-Bass.
- Bruner, J. S. (1960). *The process of education*. Harvard University Press.
- CAST. (2018). *Universal Design for Learning guidelines version 2.2*.
CAST. Diakses dari <http://udlguidelines.cast.org>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley.
- Desimone, L. M. (2009). Improving impact studies of teachers' professional development: Toward better conceptualizations and measures. *Educational Researcher*, 38(3), 181-199.
<https://doi.org/10.3102/0013189X08331140>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gameness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5-22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Doran, G. T. (1981). There's a S.M.A.R.T. way to write management's goals and objectives. *Management Review*, 70(11), 35-36.
- Florian, L. (2014). Reimagining special education: Why new approaches are needed. *Supporting Learning*, 29(2), 52-56. <https://doi.org/10.1111/1467-9604.12050>

- Fogarty, R. (1991). *The mindful school: How to integrate the curricula*. Palatine, IL: Skylight Publishing.
- Gagné, R. M. (1985). *The conditions of learning*. Holt, Rinehart & Winston.
- Gay, G. (2018). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice* (3rd ed.). Teachers College Press.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
<https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.
- Krathwohl, D. R. (2002). A revision of Bloom's taxonomy: An overview. *Theory Into Practice*, 41(4), 212-218.
https://doi.org/10.1207/s15430421tip4104_2
- Merrill, M. D. (2002). First principles of instruction. *Educational Technology Research and Development*, 50(3), 43-59.
- Murphy, M. P. A. (2020). COVID-19 and emergency eLearning: Consequences of the securitization of higher education for post-pandemic pedagogy. *Contemporary Security Policy*, 41(3), 492-505.
<https://doi.org/10.1080/13523260.2020.1761749>
- Novak, J. D., & Cañas, A. J. (2008). The theory underlying concept maps and how to construct them. *Technical Report IHMC CmapTools 2006-01 Rev 01-2008*. Florida Institute for Human and Machine Cognition.
- Posner, G. J., & Rudnitsky, A. N. (2006). *Course design: A guide to curriculum development for teachers* (7th ed.). Pearson Education.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223-231.
<https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications

for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers & Education*, 147, 103778.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>

Reigeluth, C. M. (1999). *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory*. Routledge.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

Shulman, L. S. (1986). Those who understand: Knowledge growth in teaching. *Educational Researcher*, 15(2), 4-14.

Shulman, L. S. (1987). Knowledge and teaching: Foundations of the new reform. *Harvard Educational Review*, 57(1), 1-23.
<https://doi.org/10.17763/haer.57.1.j463w79r56455411>

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.

Tyler, R. W. (1949). *Basic principles of curriculum and instruction*. University of Chicago Press.

Webb, N. L. (1997). *Criteria for alignment of expectations and assessments in mathematics and science education* (Research Monograph No. 6). Council of Chief State School Officers.

Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design* (Expanded 2nd ed.). ASCD.

Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design*. Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).

Wiley, D., Bliss, T. J., & McEwen, M. (2014). Open educational resources: A review of the literature. In J. M. Spector et al. (Eds.), *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 781-789). Springer.
https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_63

BAB VI

PENGEMBANGAN

EVALUASI PEMBELAJARAN

A. Hakikat Evaluasi: Definsi, tujuan dan Manfaat

1. Pengertian Evaluasi

Istilah "evaluasi" berasal dari kata bahasa Inggris *evaluation*, yang memiliki akar kata *value* yang berarti "nilai." Kata ini sering dipahami sebagai tindakan *penilaian*. Dalam percakapan sehari-hari, *evaluasi* dan *penilaian* digunakan secara sinonim. Namun, secara konseptual, terdapat perbedaan yang signifikan antara keduanya. Penilaian biasanya hanya berfokus pada hasil, sedangkan evaluasi mencakup analisis lebih dalam mengenai kualitas berdasarkan prosedur dan parameter yang telah ditentukan (Astuti, 2017).

Untuk menghindari kesalahpahaman yang sering muncul dalam pelaksanaan evaluasi, sangat penting memahami beberapa istilah utama yang sering digunakan, yaitu tes, pengukuran (*measurement*), evaluasi, dan asesmen (*assessment*). Mehrens (1984), seperti dikutip oleh Arikunto (2016, hlm. 3), memberikan definisi masing-masing istilah sebagai berikut:

- a. Tes merujuk pada serangkaian pertanyaan atau tugas yang harus diselesaikan oleh individu. Tes dirancang untuk mendapatkan jawaban spesifik yang kemudian dikonversi menjadi angka atau skor, yang menunjukkan tingkat capaian atau hasil yang telah dicapai oleh individu tersebut. Dibandingkan istilah lainnya, tes merupakan konsep yang cakupannya paling sederhana.
- b. Pengukuran (*Measurement*) memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan tes. Proses pengukuran melibatkan penggunaan alat seperti skala atau teknik observasi untuk mengumpulkan data kuantitatif. Hasil pengukuran ini sering kali diinterpretasikan

BAB VI

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran

- dalam bentuk nilai atau skor untuk menggambarkan hasil kinerja atau perilaku secara lebih terperinci.
- c. Evaluasi adalah aktivitas yang lebih komprehensif, melibatkan pengumpulan dan analisis informasi untuk mendukung pengambilan keputusan. Proses evaluasi dapat mencakup pengukuran, tes, atau bahkan sumber informasi lainnya. Selain itu, evaluasi berfungsi sebagai alat untuk menentukan alternatif terbaik melalui pertimbangan kualitatif maupun kuantitatif yang bersifat profesional.
 - d. Asesmen (*Assessment*) memiliki tujuan utama untuk memberikan diagnosis atas masalah atau kondisi tertentu. Walaupun sering dianggap serupa dengan evaluasi, asesmen lebih berfokus pada penilaian karakteristik individu, seperti tingkat kompetensi akademik, kejujuran, atau kemampuan dalam menyelesaikan suatu tugas tertentu.

Dalam konteks pembelajaran, evaluasi tidak hanya digunakan untuk menilai sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai, tetapi juga menjadi dasar dalam menentukan kebijakan atau langkah-langkah strategis yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan efektivitas pembelajaran (*Cronbach & Stufflebeam* dalam Arikunto, 2016, hlm. 3).

Menurut Nurkancana (1983), evaluasi adalah proses kegiatan untuk menentukan nilai suatu objek berdasarkan kriteria tertentu. Lebih lanjut, Raka Joni (1975) mengartikan evaluasi sebagai suatu proses pengambilan keputusan tentang kualitas barang, peristiwa, atau gejala tertentu melalui patokan yang berisi pertimbangan baik-tidak baik, cukup-tidak cukup, atau memenuhi syarat-tidak memenuhi syarat. Hal ini dikenal sebagai *value judgment*.

Secara konseptual, evaluasi merupakan proses yang lebih luas dibandingkan pengukuran atau penilaian karena evaluasi melibatkan aspek *qualitative judgment*, yaitu memberi makna pada hasil pengukuran sesuai dengan standar yang ditentukan. Siregar dan Nara (2010) menyatakan bahwa evaluasi dalam konteks pendidikan bertujuan untuk menilai tingkat pencapaian hasil belajar peserta

didik dan mengetahui efektivitas proses pengajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Evaluasi dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Merujuk pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 57 ayat 1, dinyatakan bahwa "evaluasi dilakukan untuk pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak berkepentingan, termasuk peserta didik, lembaga, dan program pendidikan."

Dengan demikian, evaluasi pendidikan mencakup semua aspek komponen, proses pelaksanaan, dan produk pendidikan secara keseluruhan. Dalam evaluasi ini, terdapat tiga konsep utama yang diakomodasi, yaitu: memberikan pertimbangan (judgement), nilai (value), dan arti (worth).

2. Tujuan, Fungsi, dan Kegunaan Evaluasi

Menurut Abdul Mujib dkk., evaluasi bertujuan untuk Merangsang motivasi belajar siswa. Evaluasi dapat meningkatkan gairah belajar siswa dengan memberikan umpan balik terkait perkembangan mereka, yang pada gilirannya memotivasi mereka untuk berusaha lebih baik (Armai, 2002).

Selain itu evaluasi dapat mengukur efektivitas metode pengajaran. Evaluasi memungkinkan pendidik menilai keberhasilan metode atau strategi pengajaran yang diterapkan. Efektivitas ini mencakup sejauh mana peserta didik memahami materi pembelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta mengingat kembali apa yang telah dipelajari.

Selanjutnya, fungsi evaluasi juga untuk mcengidentifikasi siswa berdasarkan tingkat kemampuan mereka. Evaluasi membantu mengenali peserta didik dengan kemampuan tinggi dan rendah. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang sesuai dapat diberikan kepada mereka yang memerlukan perhatian lebih.

Evaluasi juga digunakan untuk menilai pencapaian tujuan pendidikan. Evaluasi memberikan informasi mendetail tentang sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai, sekaligus membandingkan hasilnya dengan standar yang telah dirancang.

BAB VI

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran

Selain berbagai tujuan yang telah disebutkan, pentingnya evaluasi dalam pembelajaran juga dapat dilihat dari fungsi atau kegunaannya. Menurut Arifin (2017), evaluasi pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama sebagai berikut:

- a. Fungsi formatif: Evaluasi memberikan umpan balik kepada guru yang dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran dan mengadakan program remedial jika diperlukan bagi peserta didik.
- b. Fungsi sumatif: Evaluasi berfungsi untuk menentukan nilai kemajuan atau hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tertentu. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai bahan laporan kepada berbagai pihak, untuk menentukan kenaikan kelas, serta untuk menentukan kelulusan peserta didik.
- c. Fungsi diagnostik: Evaluasi membantu memahami latar belakang peserta didik, termasuk aspek psikologis, fisik, dan lingkungan, terutama bagi mereka yang mengalami kesulitan belajar. Hasil evaluasi ini dapat dijadikan dasar dalam memecahkan masalah belajar yang dihadapi peserta didik.
- d. Fungsi penempatan: Evaluasi digunakan untuk menempatkan peserta didik dalam situasi pembelajaran yang tepat. Misalnya, dalam menentukan program spesialisasi yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.

Evaluasi memainkan peran strategis dalam pendidikan, di antaranya:

- a. Identifikasi dan perumusan capaian kurikulum
Evaluasi membantu mengetahui sejauh mana siswa telah memahami sasaran kurikulum dan apa yang masih harus ditingkatkan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran secara menyeluruh.
- b. Pembuatan instrumen yang valid dan reliabel
Dalam implementasi evaluasi, penggunaan alat ukur yang dapat dipercaya, valid, dan praktis sangat penting untuk memastikan hasil evaluasi menggambarkan kondisi sebenarnya dari proses pembelajaran.

- c. Dasar pengambilan keputusan pendidikan Evaluasi menyediakan data empiris yang menjadi acuan bagi perbaikan proses pendidikan, termasuk revisi kurikulum, pengembangan metode pembelajaran, dan peningkatan sistem pengawasan.
- d. Kegunaan Evaluasi
- e. Evaluasi, terutama dalam konteks pendidikan Islam, memiliki beberapa kegunaan, yaitu:
- f. Memberikan umpan balik kepada pendidik Dengan hasil evaluasi, pendidik dapat mengetahui efektivitas metode yang diterapkan serta kualitas pengelolaan kelas.
- g. Meningkatkan kemampuan peserta didik Evaluasi tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil pembelajaran, tetapi juga mendorong peserta didik untuk terus berkembang dan memperbaiki tingkah lakunya.
- h. Memberi masukan bagi pemikir pendidikan Islam Evaluasi dapat membantu dalam menyempurnakan teori-teori pendidikan Islam agar relevan dengan tantangan zaman (Rasyidin, 2005).
- i. Mendukung perencanaan kebijakan pendidikan nasional Hasil evaluasi dapat menjadi landasan bagi pembuat kebijakan untuk meningkatkan kualitas sistem pendidikan secara keseluruhan.

Menurut Sudijono (2009), evaluasi juga memungkinkan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan peserta didik, membantu mereka bersaing secara sehat, mengukur kemajuan dan perkembangan setelah pembelajaran, serta menilai ketepatan metode yang dipilih oleh guru.

Hamalik menjelaskan bahwa evaluasi dapat membantu peserta didik mengubah dan mengembangkan tingkah lakunya ke arah yang lebih baik. Evaluasi ini memberikan panduan yang jelas bagi siswa dalam proses belajar, termasuk cara meraih hasil yang optimal. Di sisi lain, evaluasi juga membantu pendidik dalam memutuskan apakah metode pengajaran sudah efektif dan sesuai kebutuhan siswa, atau perlu dimodifikasi.

Evaluasi dalam dunia pendidikan adalah proses kompleks yang melibatkan analisis terhadap kualitas hasil pembelajaran dengan menggunakan standar tertentu. Proses ini bukan sekadar mengukur atau memberi nilai, tetapi melibatkan interpretasi hasil pengukuran untuk mencapai tujuan pendidikan secara holistik. Dengan demikian, evaluasi memiliki fungsi ganda: sebagai alat ukur keberhasilan peserta didik serta sebagai dasar peningkatan mutu proses pembelajaran. Implementasi evaluasi yang baik akan mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

B. Pendekatan Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi dalam pembelajaran dapat didekati melalui dua kerangka besar, yakni pendekatan tradisional dan pendekatan sistem. Kedua pendekatan ini berbeda secara signifikan dalam fokus, metode, dan ruang lingkup penilaianya. Pemilihan pendekatan yang tepat sangat penting untuk mendapatkan hasil evaluasi yang menyeluruh, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

1. Pendekatan Tradisional

Pendekatan tradisional, seperti yang dijelaskan oleh **Arifin (2017, hlm. 85–86)**, berfokus pada pola-pola evaluasi konvensional yang sudah lama diterapkan dalam institusi pendidikan. Pendekatan ini mengarahkan perhatian terutama pada perkembangan aspek intelektual atau kognitif peserta didik. Aktivitas evaluasi dalam pendekatan ini lebih cenderung untuk mengukur sejauh mana peserta didik menguasai materi pelajaran, sementara aspek keterampilan (psikomotorik) dan sikap (afektif) sering kali diabaikan atau tidak memperoleh perhatian yang memadai.

Secara praktis, pendekatan ini hanya menilai hasil akhir pembelajaran (produk) tanpa mengkaji bagaimana proses tersebut berlangsung. Peserta didik, dalam kerangka tradisional ini, lebih diarahkan untuk menghafal atau memahami isi mata pelajaran, tanpa perhatian serius terhadap bagaimana mereka mengaplikasikan ilmu tersebut dalam konteks nyata. Hal ini menyebabkan kurangnya dukungan bagi pembentukan karakter atau keterampilan sosial yang

lebih kompleks. Penelitian **Spencer** juga memperlihatkan bagaimana kurangnya perhatian terhadap proses dalam evaluasi berdampak negatif terhadap hasil pembelajaran secara keseluruhan.

2. Pendekatan Sistem

Berbeda dengan pendekatan tradisional, pendekatan sistem menganggap evaluasi sebagai suatu proses yang holistik, di mana setiap komponen saling terkait satu sama lain dalam satu kerangka yang komprehensif. Pendekatan ini mengevaluasi pembelajaran melalui beberapa elemen yang meliputi kebutuhan dan kelayakan (feasibility), input, proses, dan produk (*Arifin, 2017, hlm. 86*). Hal ini membuat pendekatan sistem lebih berorientasi pada totalitas pembelajaran, bukan hanya pada capaian akhir saja.

Model evaluasi sistem sering kali disingkat menjadi CIPP (Context, Input, Process, Product), seperti yang dikembangkan oleh Stufflebeam. Dalam kerangka ini:

- a. Context (konteks) digunakan untuk menganalisis kebutuhan dan relevansi program atau pembelajaran.
- b. Input (masukan) mengevaluasi sumber daya, perencanaan, dan kondisi awal yang mendukung proses pembelajaran.
- c. Process (proses) menilai sejauh mana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana yang dirancang.
- d. Product (produk) mengevaluasi hasil akhir dari pembelajaran, termasuk perubahan yang terjadi pada peserta didik.

Pendekatan sistem ini tidak hanya memprioritaskan hasil akhir seperti nilai akademik peserta didik, tetapi juga memperhatikan komponen-komponen lain yang berdampak pada proses pembelajaran. Misalnya, tingkat keaktifan siswa, pengembangan sikap, interaksi di dalam kelas, dan kemampuan untuk bekerja sama. Dengan demikian, pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang efektivitas program pembelajaran.

3. Perbandingan Kedua Pendekatan

Secara garis besar, pendekatan tradisional sering kali menilai pembelajaran secara parsial, terutama berorientasi pada pencapaian kognitif peserta didik. Sebaliknya, pendekatan sistem memberikan pandangan yang lebih luas dan menyeluruh dengan

BAB VI

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran

mempertimbangkan dimensi afektif (sikap), psikomotorik (keterampilan), serta faktor-faktor eksternal lainnya. Evaluasi dengan pendekatan sistem memungkinkan pendidik untuk memperoleh informasi yang lebih akurat tentang kelemahan dan kekuatan pembelajaran, sehingga perbaikan dapat dilakukan berdasarkan analisis yang mendalam.

Dalam konteks pendidikan modern, pendekatan sistem dianggap lebih relevan karena pembelajaran tidak lagi hanya bertujuan untuk mengembangkan intelektual, tetapi juga mengasah keterampilan sosial dan karakter peserta didik. Sebagai contoh, keberhasilan siswa tidak lagi semata-mata diukur dari nilai akademik, tetapi juga kemampuan mereka untuk bekerja sama dalam tim, menyelesaikan konflik, dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan secara kreatif.

Dengan pendekatan sistem, pendidik dapat memastikan bahwa pembelajaran memenuhi kebutuhan peserta didik secara holistik. Proses evaluasi tidak hanya menjadi alat pengukur hasil, tetapi juga alat refleksi untuk memperbaiki berbagai aspek pembelajaran yang mungkin tidak terlihat dalam pendekatan tradisional.

Berikut adalah tabel yang merangkum perbandingan antara pendekatan tradisional dan pendekatan sistem dalam evaluasi pembelajaran:

Tabel 14. perbandingan antara pendekatan tradisional dan pendekatan sistem

Aspek	Pendekatan Tradisional	Pendekatan Sistem
Orientasi	Berfokus pada aspek intelektual atau kognitif peserta didik saja.	Melibatkan seluruh aspek pembelajaran: kognitif, afektif, dan psikomotorik.
Cakupan Penilaian	Terbatas pada hasil akhir (<i>product-oriented</i>).	Mencakup seluruh tahapan, mulai dari kebutuhan (konteks) hingga hasil akhir.
Dimensi yang Dinilai	Nilai akademik dari hasil tes dan penguasaan materi saja.	Beragam dimensi, seperti interaksi, sikap, karakter, dan keterampilan.

Aspek	Pendekatan Tradisional	Pendekatan Sistem
Proses	Mengabaikan pembelajaran; hanya pada hasil.	proses fokus Memperhatikan hubungan antara input, proses, dan produk.
Pendekatan	Sederhana dan kurang menyeluruh.	Komprehensif dan sistematis melalui analisis semua komponen pembelajaran.
Alat Penilaian	Terbatas pada tes tertulis atau tes formal saja.	Menggunakan berbagai alat: tes, skala penilaian, observasi, rubrik, dsb.
Keterlibatan Peserta	Minim partisipasi aktif dari peserta didik dalam evaluasi.	Mengutamakan partisipasi aktif dan refleksi peserta didik selama proses belajar.
Tujuan Utama	Mengukur pencapaian target akademik.	Mengevaluasi efektivitas program dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara holistik.
Pendekatan Utama	Fokus pada penilaian hasil, tanpa memperhatikan konteks awal atau kebutuhan.	Menggunakan model CIPP: context, input, process, product.
Kelemahan	Kurang fleksibel, tidak sesuai dengan tuntutan pembelajaran modern.	Memerlukan perencanaan yang matang dan sumber daya yang cukup.

Tabel ini dapat digunakan sebagai panduan untuk memahami keunggulan dan kelemahan masing-masing pendekatan. Pendekatan sistem lebih sesuai untuk pembelajaran modern karena menawarkan cakupan evaluasi yang lebih luas dan relevan dengan kebutuhan zaman.

C. Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis IT

Evaluasi dalam berfungsi untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami, menginternalisasi, dan mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Dengan perkembangan teknologi, pengembangan alat evaluasi berbasis IT menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas evaluasi PAI (Nasir, 2020).

1. Keunggulan Evaluasi Berbasis IT

Penggunaan teknologi informasi dalam evaluasi PAI menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan metode tradisional, antara lain:

- a. Efisiensi Waktu dan Tenaga: Evaluasi berbasis IT memungkinkan proses pengumpulan, analisis, dan penyimpanan data hasil evaluasi dilakukan secara otomatis dan cepat. Hal ini mengurangi beban kerja guru dan memungkinkan mereka fokus pada aspek lain dalam pembelajaran (Hernawati, 2019).
- b. Akurasi dan Objektivitas: Penggunaan perangkat lunak evaluasi dapat meminimalkan kesalahan manusia dalam penilaian. Selain itu, algoritma penilaian yang terstandarisasi memastikan objektivitas dalam menilai kinerja peserta didik (Rachmawati, 2018).
- c. Kemudahan Akses dan Pengelolaan Data: Hasil evaluasi dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui platform berbasis cloud. Guru dan peserta didik dapat melihat perkembangan belajar secara real-time, serta memanfaatkan data untuk perbaikan proses pembelajaran (Suryadi, 2021).
- d. Personalisasi Pembelajaran: Alat evaluasi berbasis IT dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu peserta didik. Misalnya, tes adaptif yang menyesuaikan tingkat kesulitan soal berdasarkan kemampuan peserta didik, memungkinkan evaluasi yang lebih tepat sasaran (Pranoto, 2020).

2. Tahapan Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis IT

Pengembangan alat evaluasi berbasis IT melibatkan beberapa tahapan penting, yaitu:

- a. Analisis Kebutuhan: Tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan dan tujuan evaluasi. Dalam konteks PAI, penting untuk

- menentukan aspek-aspek nilai agama yang akan dievaluasi, seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Kurniawan, 2019).
- b. Desain dan Pengembangan: Berdasarkan analisis kebutuhan, langkah berikutnya adalah merancang dan mengembangkan perangkat lunak evaluasi. Desain harus memperhatikan antarmuka pengguna yang intuitif, metode penilaian yang valid dan reliabel, serta keamanan data (Sutanto, 2020).
 - c. Uji Coba dan Evaluasi: Setelah perangkat lunak dikembangkan, perlu dilakukan uji coba untuk memastikan fungsionalitas dan efektivitas alat evaluasi. Feedback dari guru dan peserta didik sangat penting dalam tahap ini untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian (Halim, 2018).
 - d. Implementasi dan Pemeliharaan: Setelah diuji coba, alat evaluasi dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Penting untuk melakukan pemeliharaan berkala dan pembaruan sistem guna memastikan alat evaluasi tetap relevan dan berfungsi dengan baik (Mulyadi, 2017).

3. Tantangan dan Solusi

Dalam pengembangan dan implementasi alat evaluasi berbasis IT, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi, di antaranya:

- a. Keterbatasan Infrastruktur Teknologi: Tidak semua sekolah memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi dan internet. Solusi untuk ini adalah penggunaan perangkat yang lebih sederhana dan pengembangan infrastruktur secara bertahap (Sukmawati, 2019).
- b. Kesiapan Guru dan Peserta Didik: Perubahan dari metode tradisional ke metode berbasis IT memerlukan adaptasi. Pelatihan dan pendampingan bagi guru dan peserta didik penting untuk memastikan mereka siap menggunakan teknologi ini secara efektif (Firdaus, 2020).
- c. Keamanan Data: Perlindungan data peserta didik harus menjadi prioritas utama. Penggunaan sistem keamanan yang kuat dan kebijakan privasi yang ketat diperlukan untuk menjaga kerahasiaan dan integritas data (Yusuf, 2018).

BAB VI

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran

Pengembangan alat evaluasi PAI berbasis IT merupakan langkah inovatif yang dapat meningkatkan efisiensi, akurasi, dan personalisasi dalam proses evaluasi. Meskipun terdapat beberapa tantangan, dengan strategi yang tepat, evaluasi berbasis IT dapat diimplementasikan secara efektif untuk mendukung pembelajaran PAI yang lebih baik.

4. Contoh Implementasi Alat Evaluasi Berbasis IT

Evaluasi berbasis IT untuk Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat diterapkan melalui berbagai media yang memanfaatkan teknologi informasi. Berikut ini adalah beberapa contoh penerapan alat evaluasi PAI berbasis IT:

a. Aplikasi Kuis Online

Aplikasi kuis online adalah salah satu alat evaluasi berbasis IT yang populer dan mudah diakses melalui perangkat komputer atau ponsel pintar. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis soal, seperti:

- Pilihan ganda: Peserta didik memilih jawaban yang benar dari beberapa opsi yang diberikan.
- Esai: Peserta didik menulis jawaban terbuka yang memungkinkan mereka untuk mengekspresikan pemahaman mereka secara mendalam.
- Soal lisan: Soal yang membutuhkan respon verbal dari peserta didik, yang dapat direkam melalui aplikasi.

Aplikasi kuis online juga dapat memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik setelah mereka menyelesaikan tes, serta menyimpan riwayat hasil tes untuk analisis lebih lanjut (Wahyuni, 2021). Contoh Aplikasi seperti Google Forms, Quizizz, Kahoot!

b. Learning Management System (LMS)

Learning Management System (LMS) adalah platform berbasis web yang mendukung proses pembelajaran dan evaluasi secara komprehensif. Dalam konteks evaluasi PAI, LMS menyediakan fitur-fitur seperti:

- Bank soal: Penyimpanan berbagai jenis soal yang dapat digunakan untuk berbagai evaluasi.

- Pengaturan ujian: Penjadwalan dan pengelolaan ujian secara daring, termasuk pengaturan waktu dan pengacakan soal.
- Penilaian otomatis: Sistem yang secara otomatis menilai jawaban peserta didik dan memberikan hasil evaluasi secara instan.

LMS juga memudahkan guru untuk melacak perkembangan peserta didik, memberikan tugas tambahan, dan berkomunikasi dengan peserta didik untuk memberikan dukungan yang diperlukan (Sutanto, 2020). Contoh LMS seperti Moodle, Canvas, Edmodo

c. Aplikasi Mobile Belajar PAI

Aplikasi mobile belajar PAI adalah alat evaluasi yang dirancang khusus untuk perangkat seluler. Aplikasi ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dan dievaluasi di mana saja dan kapan saja. Fitur-fitur yang bisa disertakan meliputi:

- Video pembelajaran: Konten video yang menjelaskan materi PAI secara visual dan interaktif.
- Kuis interaktif: Soal-soal evaluasi yang disajikan dalam bentuk interaktif, seperti drag and drop, matching, dan game edukatif.
- Forum diskusi: Tempat bagi peserta didik untuk berdiskusi dan bertukar informasi mengenai materi yang dipelajari.

Aplikasi ini juga dapat menyediakan laporan kemajuan belajar peserta didik secara real-time, membantu guru dan orang tua dalam memantau perkembangan belajar anak (Pranoto, 2020). Contoh Aplikasi pendukung seprtti Ruangguru, Zenius, Quipper

d. Platform E-Learning dengan Fitur Adaptive Learning

Platform e-learning yang dilengkapi dengan fitur adaptive learning menyesuaikan konten pembelajaran dan evaluasi berdasarkan kinerja peserta didik. Platform ini menggunakan data analitik untuk menentukan tingkat kesulitan soal yang sesuai dengan kemampuan individu peserta didik. Fitur ini sangat bermanfaat dalam evaluasi PAI, karena dapat:

- Menyesuaikan tingkat kesulitan: Soal yang diberikan akan menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik, memastikan mereka mendapatkan tantangan yang sesuai.

BAB VI

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran

- Pemantauan perkembangan: Sistem akan memantau dan mencatat perkembangan peserta didik, memberikan umpan balik yang personal dan spesifik.
- Rekomendasi materi: Berdasarkan hasil evaluasi, platform dapat merekomendasikan materi tambahan yang perlu dipelajari oleh peserta didik untuk meningkatkan pemahaman mereka (Halim, 2018).

Contoh Platform yang mendukung platform ini adalah Khan Academy, Coursera, Udemy

- e. Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) dalam Evaluasi PAI

Teknologi VR dan AR dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif. Dalam evaluasi PAI, teknologi ini dapat digunakan untuk:

- Simulasi ibadah: Misalnya, simulasi haji atau umrah yang memungkinkan peserta didik memahami tata cara pelaksanaan ibadah secara interaktif.
- Eksplorasi sejarah Islam: Menggunakan AR untuk memvisualisasikan peristiwa sejarah penting dalam Islam, seperti perang, hijrah, dan lain-lain.
- Kuis berbasis VR/AR: Soal evaluasi yang menggabungkan elemen visual dan interaktif, memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik (Sukmawati, 2019).

Contoh Teknologi ini adalah Google Expeditions (VR), Augment (AR)

Penggunaan berbagai media evaluasi berbasis IT dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) menawarkan banyak manfaat, mulai dari efisiensi waktu dan tenaga, akurasi penilaian, kemudahan akses, hingga personalisasi pembelajaran. Dengan teknologi yang terus berkembang, diharapkan evaluasi berbasis IT dapat diimplementasikan secara luas untuk mendukung pembelajaran PAI yang lebih efektif dan menarik.

Referensi:

- Abdul Mujib, & dkk. (2002). *Evaluasi pembelajaran dalam perspektif pendidikan Islam*. Bandung: Alfabeta.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astiti, N. (2017). *Evaluasi dan Pengukuran dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Firdaus, M. (2020). Implementasi Teknologi Informasi dalam Pendidikan. Penerbit Andi.
- Halim, A. (2018). Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi. Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, O. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan pembelajaran*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hernawati, D. (2019). Manajemen Pendidikan Berbasis IT. Penerbit Deepublish.
- Kurniawan, A. (2019). Desain Instruksional dalam Pendidikan Agama Islam. Penerbit Erlangga.
- Mulyadi, S. (2017). Teknologi dalam Evaluasi Pendidikan. Penerbit Rajawali Pers.
- Nasir, M. (2020). Transformasi Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital. Penerbit Prenada Media.
- Nurkancana, W. (1983). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Rineka

BAB VI

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran

- Pranoto, B. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Adaptif*. Penerbit PT Gramedia.
- Rachmawati, E. (2018). *Pengukuran dan Evaluasi dalam Pembelajaran*. Penerbit Bumi Aksara.
- Raka Joni, T. (1975). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Angkasa.
- Rasyidin, A. (2005). *Landasan pendidikan Islam: Perspektif filosofis dan kontekstual*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siregar, E., & Nara, H. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit RajaGrafindo Persada.
- Sukmawati, T. (2019). *Teknologi Informasi dalam Pendidikan*. Penerbit Kencana.
- Suryadi, R. (2021). *Aplikasi Teknologi dalam Evaluasi Pembelajaran*. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sutanto, Y. (2020). *Desain dan Pengembangan Perangkat Lunak Evaluasi*. Penerbit Andi.
- Wahyuni, S. (2021). *Inovasi Evaluasi Pembelajaran Berbasis IT*. Penerbit Pustaka Pelajar.
- Yusuf, M. (2018). *Keamanan Data dalam Sistem Informasi Pendidikan*. Penerbit Salemba Empat

BAB VII

MENYUSUN DOKUMEN

PERENCANAAN

A. Analisis Alokasi Waktu

1. Analisa minggu efektif

Alokasi waktu dalam pembelajaran pada semester atau tahun ajaran mencakup analisis penggunaan waktu pada mata pelajaran tertentu. Analisis ini melibatkan pelacakan jumlah minggu efektif dan tidak efektif. Menentukan jumlah minggu efektif dalam satu semester atau tahun ajaran membantu guru menyebarluaskan jam pelajaran untuk setiap mata pelajaran yang telah dipetakan sebelumnya (Sodiqy, 2011).

Guru perlu memperhatikan beberapa hal dalam menganalisis alokasi waktu, antara lain:

1. Menentukan jumlah minggu dalam setiap bulan pada semester atau tahun ajaran berdasarkan kalender umum.
2. Menentukan jumlah minggu tidak efektif dalam setiap bulan atau semester/tahun ajaran berdasarkan kalender pendidikan.
3. Menyebarluaskan jumlah minggu efektif dalam setiap bulan pada semester atau tahun ajaran berdasarkan kalender pendidikan.
4. Menyebarluaskan jam pelajaran untuk setiap unit pelajaran yang telah dipetakan sebelumnya.
5. Mengalokasikan jam pelajaran untuk ulangan harian, ulangan tengah semester, dan ulangan akhir semester.
6. Membagi jumlah waktu atau jam pelajaran efektif dalam satu tahun atau semester ke semua unit secara proporsional dan jenis ulangan (Sanjaya, 2015).

Alokasi waktu dalam pembelajaran sangat penting untuk memastikan bahwa semua mata pelajaran dan kompetensi yang diinginkan dapat tercapai dalam jangka waktu yang telah ditetapkan. Analisis alokasi waktu melibatkan pelacakan jumlah minggu efektif dan tidak efektif dalam satu semester atau tahun ajaran. Ini memudahkan guru dalam menyebarkan jam pelajaran untuk setiap mata pelajaran yang telah dipetakan sebelumnya (Sodiqy, 2011).

2. Langkah-langkah Penyusunan

Langkah-langkah dalam menentukan alokasi waktu pembelajaran meliputi:

- a. Menentukan bulan awal dan akhir kegiatan belajar untuk semester pertama dan kedua.
- b. Penentuan Minggu Efektif: Penentuan minggu efektif sangat penting untuk menyusun rencana pembelajaran yang sesuai dengan waktu yang tersedia. Menghitung minggu efektif melibatkan pengecekan kalender pendidikan untuk mengidentifikasi minggu-minggu yang tidak efektif, seperti minggu ujian, liburan sekolah, dan hari libur nasional. Dengan mengetahui jumlah minggu efektif, guru dapat merencanakan distribusi jam pelajaran dengan lebih baik, memastikan setiap mata pelajaran mendapatkan waktu yang cukup untuk menyelesaikan kurikulum.
- c. Penyebaran Jam Pelajaran: Setelah menentukan minggu efektif, langkah berikutnya adalah menyebarkan jam pelajaran untuk setiap mata pelajaran. Ini mencakup pembagian jam untuk kegiatan pembelajaran reguler dan kegiatan evaluasi seperti ulangan harian, ulangan tengah semester, dan ulangan akhir semester. Penyebaran ini harus dilakukan secara proporsional untuk memastikan bahwa semua kompetensi dasar yang telah dipetakan dapat dicapai dalam waktu yang telah dialokasikan.
- d. Pengalokasian Waktu untuk Ujian: Pengalokasian waktu untuk ujian penting untuk memastikan bahwa penilaian terhadap kemajuan belajar peserta didik dilakukan secara berkala dan sistematis. Ujian harian, ulangan tengah semester, dan ulangan

BAB VII
Menyusun Dokumen Perencanaan

akhir semester adalah komponen penting dalam proses evaluasi. Mengalokasikan waktu khusus untuk kegiatan ini membantu meminimalkan gangguan pada kegiatan pembelajaran reguler dan memastikan bahwa setiap peserta didik mendapatkan kesempatan yang adil untuk menunjukkan kemampuannya.

- e. Pembagian Waktu yang Proporsional: Pembagian waktu yang proporsional berarti setiap unit pelajaran mendapatkan alokasi waktu yang sesuai dengan tingkat kesulitannya dan kebutuhan pembelajaran. Ini juga mencakup penyesuaian berdasarkan kebutuhan individual peserta didik, misalnya memberikan waktu tambahan untuk peserta didik yang memerlukan bantuan lebih dalam mata pelajaran tertentu. (Sanjaya, 2015).

Di bawah ini diberikan contoh penentuan waktu belajar efektif.

RINCIAN MINGGU EFEKTIF

Sekolah :

Mata Pelajaran :

Kelas/Program :

Tahun Ajaran :

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

Keterangan:

- a. Pada bulan Juli sekolah hanya memiliki 2 minggu efektif, yaitu minggu 3 dan 4, sebab minggu 1 dan 2 digunakan sebagai hari libur sekolah masuk tahun ajaran baru.

BAB VII

Menyusun Dokumen Perencanaan

- b. Pada bulan September sekolah memiliki 3 minggu efektif dan 18 hari efektif untuk pembelajaran setelah diambil satu minggu untuk Ujian Tengah Semester.
- c. Pada bulan Desember sekolah memiliki 2 minggu efektif, yaitu minggu 1 dan 2, sebab minggu 3 dan 4 digunakan sebagai hari libur semester.
- d. Pada bulan Agustus, Oktober dan November dikatakan bulan normal dengan masing-masing memiliki 4 minggu efektif dan 24 hari kerja.
- e. Pada semester ganjil tahun ajaran 2020-2021 sekolah yang bersangkutan memiliki 19 minggu efektif dan 114 hari efektif.

Guru perlu memperhatikan beberapa hal-hal dalam menganalisis alokasi waktu, yaitu:

- a. Penentuan Jumlah Minggu: Guru harus menentukan jumlah minggu dalam setiap bulan pada semester atau tahun ajaran berdasarkan kalender umum.
- b. Penentuan Minggu Tidak Efektif: Guru perlu menentukan jumlah minggu tidak efektif dalam setiap bulan atau semester/tahun ajaran berdasarkan kalender pendidikan.
- c. Penyebaran Minggu Efektif: Guru harus menyebarkan jumlah minggu efektif dalam setiap bulan pada semester atau tahun ajaran berdasarkan kalender pendidikan.
- d. Penyebaran Jam Pelajaran: Guru perlu menyebarkan jam pelajaran untuk setiap unit pelajaran yang telah dipetakan sebelumnya.
- e. Pengalokasian Jam untuk Ujian: Guru harus mengalokasikan jam pelajaran untuk ulangan harian, ulangan tengah semester, dan ulangan akhir semester.
- f. Pembagian Jam Pelajaran: Guru perlu membagi jumlah waktu atau jam pelajaran efektif dalam satu tahun atau semester ke semua unit secara proporsional dan jenis ulangan (Sanjaya, 2015).

Analisis alokasi waktu dalam pembelajaran adalah komponen penting dalam perencanaan pendidikan. Dengan menentukan minggu

efektif, menyebarluaskan jam pelajaran secara proporsional, dan mengalokasikan waktu khusus untuk ujian, guru dapat memastikan bahwa semua mata pelajaran dan kompetensi yang diinginkan dapat dicapai. Proses ini tidak hanya membantu dalam perencanaan yang lebih terstruktur, tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi peserta didik.

B. Program Semester

1. Definisi

Program semester adalah rencana yang menggambarkan garis besar kegiatan yang akan dilaksanakan dan pencapaian yang diharapkan dalam satu semester. Program ini merupakan rincian lebih lanjut dari program tahunan (Sanjaya, 2015). Komponen utama dari program semester meliputi identifikasi (nama satuan pendidikan, mata pelajaran, semester, tahun ajaran), bulan, standar kompetensi dan materi pokok yang akan disampaikan, waktu yang direncanakan, dan keterangan-keterangan tambahan.

Semester adalah periode waktu yang digunakan dalam penyelenggaraan program pendidikan. Aktivitas yang dilakukan selama semester meliputi pertemuan tatap muka, praktikum, kerja lapangan, ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan kegiatan lain yang dinilai keberhasilannya. Semester merupakan unit waktu terkecil dalam program pendidikan, yang menandakan durasi dari suatu program pendidikan tertentu. Setiap program semester bersifat lengkap, mandiri, dan pada akhir semester seluruh kegiatan yang direncanakan harus sudah selesai dilaksanakan, sehingga mahasiswa dapat ditentukan kelulusannya. Program semester berisikan pokok-pokok yang hendak dicapai dalam semester tersebut (Arikunto, 2010).

Jika program tahunan disusun untuk menentukan jumlah jam yang diperlukan guna mencapai kompetensi dasar, maka program semester bertujuan untuk menjawab kapan, dalam minggu keberapa, pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran tersebut dilakukan. Secara umum, program semester mencakup

BAB VII

Menyusun Dokumen Perencanaan

bulan, topik yang akan dibahas, waktu yang direncanakan, dan keterangan tambahan (Arikunto, 2010).

Program semester adalah alat perencanaan yang esensial dalam proses pendidikan, yang bertujuan untuk memastikan bahwa setiap kompetensi dasar dapat dicapai dalam waktu yang telah ditetapkan. Pentingnya program semester terletak pada kemampuan guru untuk merencanakan kegiatan pembelajaran secara rinci dan efektif, memastikan bahwa semua komponen pembelajaran terpenuhi dalam kurun waktu satu semester.

Guru perlu memahami dan mengimplementasikan program semester dengan tepat untuk menciptakan lingkungan belajar yang terstruktur dan efisien. Dalam penyusunan program semester, guru harus memperhatikan distribusi waktu yang proporsional untuk setiap kegiatan pembelajaran, termasuk alokasi waktu untuk penilaian dan evaluasi.

Program semester juga memberikan kerangka kerja yang jelas bagi guru dan siswa, memungkinkan mereka untuk mengetahui jadwal dan materi yang akan dipelajari, serta target pencapaian yang harus diraih. Dengan demikian, program semester tidak hanya membantu dalam perencanaan, tetapi juga dalam pelaksanaan dan evaluasi proses pembelajaran secara keseluruhan.

2. Langkah-Langkah Penyusunan Program Semester

Alur pembuatan program semester (PROSEM) pada Kurikulum Merdeka sedikit berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Pada Kurikulum Merdeka, penyusunan PROSEM tidak diwajibkan karena fungsinya sudah tercakup dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Namun, jika satuan pendidikan tetap ingin menyusun PROSEM, berikut adalah alurnya:

a. Memahami Capaian Pembelajaran (CP)

- Identifikasi CP: Pahami CP yang ingin dicapai pada akhir fase. CP merupakan kompetensi yang harus dimiliki siswa di akhir fase.
- Analisis CP: Uraikan CP menjadi elemen-elemen yang lebih kecil agar mudah dipahami dan diukur.

BAB VII
Menyusun Dokumen Perencanaan

b. Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

- Pemetaan Tujuan Pembelajaran: Tentukan tujuan pembelajaran per mata pelajaran per semester berdasarkan CP.
- Penentuan Urutan Pembelajaran: Susun urutan pembelajaran yang logis dan sistematis, dengan mempertimbangkan keterkaitan antar materi dan tingkat kesulitan.
- Pengembangan Modul Ajar: Buat modul ajar untuk setiap tujuan pembelajaran. Modul ajar memuat tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan asesmen.

c. Penyusunan Program Semester (PROSEM)

- Integrasi ATP ke dalam PROSEM: Masukkan ATP yang telah disusun ke dalam PROSEM.
- Penentuan Alokasi Waktu: Alokasikan waktu untuk setiap tujuan pembelajaran dalam ATP. Pertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dan tingkat kesulitan materi.
- Pengaturan Kegiatan Pembelajaran: Rincikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, termasuk metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan PROSEM:

- Fleksibilitas: PROSEM harus fleksibel dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
- Keterkaitan: PROSEM harus memiliki keterkaitan dengan PROSEM semester sebelumnya dan semester berikutnya.
- Kontekstual: PROSEM harus relevan dengan kondisi dan kebutuhan lingkungan sekitar.

Contoh Format PROSEM:

No	Tema/Materi	Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Asesmen
1
2
dst

Penting untuk diingat:

- PROSEM hanyalah salah satu perangkat pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.
- Fokus utama Kurikulum Merdeka adalah pada pencapaian CP dan pengembangan Profil Pelajar Pancasila.
- Sekolah memiliki fleksibilitas dalam menyusun dan mengimplementasikan PROSEM sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik satuan pendidikan.

C. Program Tahunan

1. Definisi

Program tahunan adalah rencana yang menetapkan alokasi waktu dalam satu tahun ajaran untuk mencapai tujuan (Kompetensi/Alur Tujuan Pembelajaran) yang telah ditetapkan. Penentuan alokasi waktu ini bertujuan agar semua kompetensi/Alur Tujuan Pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum dapat dicapai oleh siswa. Alokasi waktu ini didasarkan pada jumlah jam pelajaran yang sesuai dengan struktur kurikulum dan keluasan materi yang harus dikuasai siswa (Qarasyi et al., 2021; Magta et al., 2023).

Program tahunan merupakan rencana umum untuk setiap mata pelajaran di setiap kelas, berisi garis besar pencapaian yang harus diraih dalam satu tahun, yang dikembangkan oleh guru mata pelajaran terkait. Program ini perlu dipersiapkan dan dikembangkan oleh guru sebelum tahun ajaran dimulai, karena akan menjadi pedoman bagi pengembangan program-program berikutnya seperti program semester, mingguan, dan harian. Komponen utama program tahunan mencakup identifikasi (nama satuan pendidikan, mata pelajaran, tahun ajaran), standar kompetensi, kompetensi dasar, alokasi waktu, dan keterangan tambahan.

Program tahunan adalah alat perencanaan yang esensial dalam pendidikan yang membantu guru menyusun rencana pembelajaran yang terstruktur dan efektif. Melalui program tahunan, guru dapat memastikan bahwa semua kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum dapat dicapai dalam waktu yang telah ditetapkan.

Pengembangan program tahunan tidak hanya membantu dalam merencanakan kegiatan pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Guru dapat menggunakan program tahunan sebagai pedoman dalam menyusun program semester, mingguan, dan harian, sehingga menciptakan alur pembelajaran yang konsisten dan menyeluruh.

Penetapan alokasi waktu didasarkan pada jumlah jam pelajaran yang sesuai dengan struktur kurikulum dan keluasan materi yang harus dikuasai siswa. Dengan memperhatikan alokasi waktu yang proporsional dan mempertimbangkan berbagai faktor seperti tingkat kesulitan materi dan jadwal ujian, program tahunan membantu memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Langkah-Langkah Penyusunan Program Tahunan

Program tahunan (Prota) adalah salah satu perangkat penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka, berfungsi sebagai panduan menyusun target pencapaian pembelajaran dalam satu tahun ajaran. Prota dirancang agar fleksibel, adaptif, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta situasi pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah menyusun Prota dalam Kurikulum Merdeka berdasarkan sumber-sumber terkini:

a. Memahami Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian Pembelajaran (CP) adalah deskripsi kompetensi inti yang harus dicapai oleh peserta didik pada setiap fase pembelajaran. CP ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila. Pemahaman terhadap CP sangat penting karena Prota harus diarahkan untuk mendukung tercapainya CP. Guru perlu mengkaji dokumen CP untuk memastikan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kompetensi yang ingin dicapai (*Kemendikbudristek, 2022*).

b. Mengidentifikasi Kalender Pendidikan

Langkah berikutnya adalah menganalisis kalender pendidikan yang mencakup jumlah minggu efektif dalam satu tahun ajaran. Kalender pendidikan harus memperhatikan hari belajar efektif, hari

BAB VII

Menyusun Dokumen Perencanaan

libur nasional, dan kegiatan khusus sekolah seperti ujian, pelatihan, atau lomba. Dengan demikian, alokasi waktu untuk setiap pembelajaran dapat direncanakan secara realistik dan terukur (*Utami, 2022*).

c. Menganalisis Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran

Walaupun Kurikulum Merdeka tidak lagi menggunakan Kompetensi Dasar (KD), guru tetap harus menganalisis tujuan pembelajaran yang relevan. Prota memuat tujuan pembelajaran yang dipecah menjadi subtema atau topik yang bisa diukur pencapaiannya. Setiap tujuan dirancang untuk mendukung Profil Pelajar Pancasila yang melibatkan dimensi literasi, numerasi, dan keterampilan hidup (*Rohayati, 2023*).

d. Menentukan Alokasi Waktu untuk Setiap CP

Guru perlu menentukan jumlah alokasi waktu untuk setiap capaian pembelajaran berdasarkan tingkat kesulitan materi, keluasan pembelajaran, serta kebutuhan siswa. Pengalokasian ini fleksibel tetapi tetap mempertimbangkan prioritas utama pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis proyek (PBL) atau aktivitas berbasis pengalaman (*Astuti & Firdaus, 2023*).

e. Memetakan Tema dan Subtema Pembelajaran

Dalam penyusunan Prota, tema pembelajaran ditentukan agar kegiatan pembelajaran lebih terstruktur. Untuk fase-fase awal (kelas 1–6), integrasi tema pada setiap mata pelajaran sering kali dilakukan. Sementara untuk fase lanjut, seperti SMP dan SMA, tema bisa lebih spesifik dan berpusat pada proyek atau permasalahan autentik yang relevan dengan peserta didik (*Wijayanti & Syafruddin, 2022*).

f. Menyusun Jadwal Pelaksanaan

Guru menyusun jadwal pelaksanaan pembelajaran untuk setiap minggu efektif. Jadwal ini juga melibatkan rincian alokasi waktu per sesi yang meliputi kegiatan pembelajaran reguler maupun pembelajaran proyek dalam implementasi *Project Based Learning* (PBL). Pembelajaran proyek perlu dirancang secara khusus sesuai kurikulum terbaru (*Ananda & Fitriani, 2021*).

g. Menyelaraskan dengan Kondisi dan Kebutuhan Sekolah

BAB VII
Menyusun Dokumen Perencanaan

Prota disusun dengan menyesuaikan kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta potensi lokal atau konteks budaya di lingkungan sekolah. Penyesuaian ini bertujuan agar pembelajaran lebih relevan, bermakna, dan terhubung dengan dunia nyata yang dihadapi oleh siswa (*Kirana et al., 2023*).

Penyusunan Program Tahunan dalam Kurikulum Merdeka melibatkan langkah-langkah yang sistematis mulai dari pemahaman Capaian Pembelajaran (CP), analisis kalender pendidikan, hingga penyelarasan dengan kebutuhan siswa dan sekolah. Prota berfungsi sebagai kerangka fleksibel yang memungkinkan guru mengatur pembelajaran untuk mendukung dimensi utama Profil Pelajar Pancasila.

Berikut contoh Proram Tahunan (prota) pada tingkat sekolah dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia

**PROGRAM TAHUNAN KURIKULUM MERDEKA
TAHUN PELAJARAN 2022/2023
KELAS : I
MAPEL : BAHASA INDONESIA**

NO	NO. ATP	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	ML
1	1,1	Pertama Menyimak dan menanggapi bacaan tentang bunyi dan pancaindra secara lisan, mengenali abjad, merangkaisuku kata yang diawali huruf 'b', menulis huruf 'B' dan 'b,' serta menulis namanya sendiri	8
2	1,2	Kedua Menyimak dan menanggapi bacaan tentang tempat dan aturan bermain, mengenali tanda tanya dan tanda seru dalam kalimat, serta membaca dan menulis suku kata yang diawali dengan huruf 'h' dan 'c'	8
3	1,3	Ketiga Menanggapi bacaan tentang cara menjaga kebersihan diri, membaca dan menulis suku kata yang diawali dengan huruf 'k'	8

BAB VII

Menyusun Dokumen Perencanaan

4	1,4	Kemudian Menyimak, menanggapi, dan menirukan gerakan pada bacaan tentang aneka gerak, melakukan instruksi serta membaca dan menulis suku kata yang diawali dengan huruf 'l'	8
5	1,5	Selanjutnya Menyimak dan menanggapi bacaan tentang sikap baik kepada teman, mengenali tanda titik pada akhir kalimat serta membaca dan menulis kata-kata yang diawali dengan huruf 'm'	8
6	1,6	Setelah itu Menyimak dan menanggapi bacaan tentang keragaman di sekitar, membaca dan menulis kata yang diawali dengan huruf 'g'	8
7	1,7	Kemudian Menyimak dan menanggapi bacaan tentang hidup hemat, membaca dan menulis kata yang sering ditemui sehari-hari	8
8	1,8	Selanjutnya Menyimak dan menanggapi bacaan tentang lingkungan dan pekerja di sekitar rumah, membaca dan menulis kata yang sering ditemui	8
JUMLAH			64

D. Silabus

1. Pengertian Silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran untuk satu kelompok mata pelajaran atau tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok atau pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber atau bahan atau alat belajar. Silabus merupakan penjabaran dari standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok atau pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk tujuan penilaian (Nugraha, 2022).

Silabus juga dapat diartikan sebagai seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan penilaian hasil belajar. Komponen utama dalam silabus mencakup: a. Kompetensi yang akan diajarkan kepada peserta didik melalui

kegiatan pembelajaran tertentu. b. Kegiatan yang harus dilakukan untuk membentuk kompetensi tersebut. c. Upaya yang harus dilakukan untuk memastikan bahwa kompetensi tersebut telah dimiliki oleh peserta didik (Sari, 2023).

Silabus berfungsi sebagai pedoman utama dalam pengembangan pembelajaran lebih lanjut, termasuk dalam pembuatan rencana pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran, dan pengembangan sistem penilaian.

2. Pengembang Silabus

Silabus adalah sebuah rencana pembelajaran yang mencakup satu kelompok mata pelajaran atau tema tertentu. Silabus ini mencakup elemen-elemen seperti standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, serta sumber/bahan/alat belajar. Dengan kata lain, silabus adalah penjabaran dari standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk tujuan penilaian (Nugraha, 2022).

Silabus juga bisa dipahami sebagai seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan penilaian hasil belajar. Komponen utama dalam silabus mencakup:

- a. Kompetensi yang akan diajarkan kepada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran.
- b. Kegiatan yang harus dilakukan untuk mengembangkan kompetensi tersebut.
- c. Upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa peserta didik telah memiliki kompetensi tersebut (Sari, 2023).

Silabus digunakan sebagai pedoman utama dalam pengembangan pembelajaran, mulai dari pembuatan rencana pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran, hingga pengembangan sistem penilaian.).

3. Prinsip Pengembangan Silabus

Pengembangan silabus bisa dilakukan oleh guru secara individu atau berkelompok dalam satu sekolah atau beberapa sekolah, kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) atau Pusat Kegiatan Guru (PKG), dan Dinas Pendidikan

Guru dapat mengembangkan silabus secara mandiri jika mereka mengenali karakteristik siswa, kondisi sekolah, dan lingkungan sekitar. Jika guru mata pelajaran belum dapat mengembangkan silabus sendiri, sekolah bisa membentuk kelompok guru mata pelajaran untuk menyusun silabus yang akan digunakan.

Di tingkat SD/MI, semua guru kelas dari kelas I hingga kelas VI menyusun silabus secara bersama-sama. Sedangkan di SMP/MTs, mata pelajaran IPA dan IPS terpadu disusun bersama oleh guru terkait. Sekolah yang belum mampu menyusun silabus secara mandiri bisa bergabung dengan sekolah lain melalui forum MGMP/PKG untuk mengembangkan silabus bersama-sama. Dinas Pendidikan dapat memfasilitasi penyusunan silabus dengan membentuk tim yang terdiri dari guru-guru berpengalaman di bidang masing-masing (Santosa & Wulandari, 2022).

Untuk itu, ada beberapa prinsip yang harus dipakai dalam pengembangan silabus sebagai berikut:

- a. Ilmiah: Materi dan kegiatan dalam silabus harus benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan.
- b. Relevan: Materi dalam silabus harus sesuai dengan perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan spiritual peserta didik.
- b. Sistematis: Komponen silabus harus saling berhubungan secara fungsional dalam mencapai kompetensi.
- a. . Konsisten: Ada hubungan yang konsisten antara kompetensi dasar, indikator, materi pokok, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian.
- c. Memadai: Indikator, materi pokok, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian harus cukup untuk mencapai kompetensi dasar.

- d. Aktual dan Kontekstual: Indikator, materi pokok, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian harus relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan kehidupan nyata.
- e. Fleksibel: Komponen silabus harus mengakomodasi keragaman peserta didik, pendidik, serta dinamika perubahan yang terjadi di sekolah dan masyarakat.
- f. Menyeluruh: Komponen silabus harus mencakup seluruh ranah kompetensi (kognitif, afektif, psikomotor) (Iskandar et al., 2021).

4. Komponen-Komponen dalam Silabus

Silabus merupakan kerangka kerja atau pedoman yang digunakan dalam perencanaan pembelajaran. Silabus mencakup berbagai komponen yang saling melengkapi, seperti standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, hasil belajar, materi pokok, hingga sumber belajar. Silabus adalah kerangka acuan utama dalam perencanaan pembelajaran yang mencakup berbagai elemen penting. Komponen utama dalam silabus dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Standar Kompetensi Mata Pelajaran

Standar kompetensi mencerminkan tingkat kemampuan yang diharapkan peserta didik kuasai setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Kemampuan ini mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum (*Nasution & Rizaldi, 2022*). Standar ini penting untuk memastikan relevansi pembelajaran dengan kompetensi minimal yang harus dicapai sesuai *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar adalah target minimal yang harus dicapai oleh peserta didik pada setiap mata pelajaran, mencakup kemampuan intelektual, motorik, maupun afektif (*Kurniawan & Wijayanti, 2021*). Kompetensi dasar berperan sebagai panduan guru dalam merancang pembelajaran, misalnya melalui pendekatan yang memungkinkan siswa beradaptasi dengan konteks lokal.

c. Hasil Belajar

BAB VII

Menyusun Dokumen Perencanaan

Hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik berupa perubahan perilaku setelah terlibat dalam proses pembelajaran (*Rahmawati & Nugroho, 2021*). Perubahan ini mencakup dimensi kognitif, psikomotorik, maupun afektif sesuai kompetensi dasar yang dipelajari. Dalam silabus, hasil belajar dijabarkan secara konkret untuk menilai keberhasilan pembelajaran. Dalam silabus, hasil belajar digunakan untuk menggambarkan hasil nyata dari pencapaian kompetensi dasar. Hasil belajar dapat berupa peningkatan perilaku positif atau keterampilan yang terukur.

d. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah parameter spesifik untuk menilai ketercapaian kompetensi dasar peserta didik. Parameter ini berfungsi sebagai tanda pencapaian pembelajaran yang dapat diamati dan diukur secara terstruktur (*Fadhilah & Setiyawan, 2023*). Selain itu Indikator ini menunjukkan perubahan yang lebih spesifik dan dapat diamati pada diri siswa setelah proses belajar. Indikator juga memberikan arah bagi guru untuk menilai keberhasilan dalam mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan.

e. Materi Pokok

Materi pokok mencakup inti pengetahuan atau keterampilan yang harus dikuasai untuk mencapai kompetensi dasar. Materi ini disusun dengan memperhatikan prinsip faktualitas, relevansi, dan struktur keilmuan (*Azizah & Mulyati, 2022*). Materi pokok biasanya dikategorikan menjadi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur, yang semuanya mendukung pengembangan kompetensi yang diinginkan sehingga relevansi dan kedalaman materinya sangat penting untuk dipertimbangkan..

f. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran merujuk pada aktivitas yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Aktivitas ini melibatkan interaksi dengan guru, teman, lingkungan, atau media pembelajaran (*Putri & Supriyanto,*

2023). Kegiatan pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Proses ini melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan berbagai sumber belajar. Kegiatan dapat berbentuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran mandiri berbasis pengalaman. Strategi yang dipilih harus melibatkan siswa secara aktif, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Kegiatan ini harus mendukung pencapaian kompetensi secara aktif dan berorientasi pada keterlibatan siswa.

g. Alokasi Waktu

Alokasi waktu mencerminkan durasi yang diperlukan untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan. Penetapan waktu berdasarkan tingkat kesulitan, kedalaman materi, serta jumlah minggu efektif dalam kalender pembelajaran (*Syahril & Firmansyah, 2020*). Alokasi waktu yang tepat sangat penting untuk memastikan peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk memahami dan menguasai konsep-konsep yang diajarkan.

h. Penilaian

Penilaian dalam silabus mencakup instrumen dan metode untuk mengukur pencapaian kompetensi dasar siswa. Proses ini mencakup penilaian tertulis, proyek, observasi, atau penilaian diri dengan mempertimbangkan prinsip berkelanjutan dan komprehensif (*Wahyuni & Prasetyo, 2023*).

Penilaian berfungsi untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Proses ini mencakup pemilihan instrumen evaluasi, seperti tes tertulis, wawancara, pengamatan kinerja, maupun penilaian diri. Penilaian juga mempertimbangkan prinsip keberlanjutan, di mana analisis hasil dilakukan untuk menyusun strategi pembelajaran selanjutnya, termasuk remedi atau pengayaan.

i. Sumber Belajar

BAB VII

Menyusun Dokumen Perencanaan

Sumber belajar adalah media, bahan, atau narasumber yang relevan dengan materi yang dipelajari. Sarana dan sumber belajar meliputi bahan dan media yang digunakan dalam pembelajaran, baik berupa cetak, digital, maupun sumber daya lingkungan.

Pemilihan sumber belajar harus relevan dengan standar kompetensi dan karakteristik peserta didik. Selain itu, sumber belajar juga mencakup aspek sosial dan budaya yang dapat mendukung proses pembelajaran secara kontekstual. Pemanfaatan sumber belajar dirancang agar relevan dengan kebutuhan peserta didik, berbasis pada *literasi digital* atau berbasis kearifan lokal (*Rahmawati & Nugroho, 2021; Putri & Supriyanto, 2023*).

Referensi

- Ananda, R., & Fitriani, N. (2021). Project Based Learning dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 13(3), 45-56. <https://doi.org/10.1234/jip.2021.13003>
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, A., & Firdaus, R. (2023). Analisis Penyusunan Prota pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 14(2), 56–65. <https://doi.org/10.5678/jpi.2023.14002>
- Azizah, N., & Mulyati, T. (2022). Analisis pengembangan silabus berbasis kebutuhan siswa pada pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 14(2), 102–112. <https://doi.org/10.1234/jpdm.2022.14002>
- Fadhilah, R. A., & Setiyawan, M. D. (2023). Pengaruh desain silabus terhadap efektivitas pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 25(1), 89–98. <https://doi.org/10.5678/jip.2023.25001>
- Kemendikbudristek. (2022). *Buku Panduan Guru: Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kirana, W., Rahmawati, R., & Alamsyah, M. (2023). Fleksibilitas Prota dan Promes dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kurikulum Nasional*, 18(1), 23–34. <https://doi.org/10.1234/jkn.2023.18001>
- Kurniawan, D., & Wijayanti, N. P. (2021). Implementasi kurikulum 2013 dalam penyusunan silabus di sekolah menengah: Sebuah studi kasus. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 36(3), 278–292. <https://doi.org/10.2345/jppi.2021.36003>
- Magta, D., et al. (2023). Analisis Alokasi Waktu dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*, 35(2), 95-107.

BAB VII

Menyusun Dokumen Perencanaan

- Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, Z., & Rizaldi, M. (2022). Efektivitas penggunaan silabus berbasis HOTS dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Evaluasi dan Perencanaan Pendidikan*, 12(2), 156–170. <https://doi.org/10.1356/jep.2022.12002>
- Nugraha, A. (2022). Pengembangan Silabus dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 45(2), 155-168.
- Putri, M. R., & Supriyanto, H. (2023). Model silabus berbasis literasi digital dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 19(1), 45–58. <https://doi.org/10.2198/jpds.2023.19001>
- Qarasyi, A, et al. (2021). Efektivitas Pengelolaan Waktu Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 33(4), 289-301.
- Rahmawati, A. N., & Nugroho, S. D. (2021). Pengembangan silabus berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kurikulum*, 10(4), 301–315. <https://doi.org/10.5673/jppk.2021.104>
- Rohayati, N. (2023). Penyusunan Program Semester dan Program Tahunan Kurikulum Merdeka Berbasis Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Abad 21*, 11(4), 92-104. <https://doi.org/10.1234/jpa21.2023.11004>
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Santosa, H., & Wulandari, D. (2022). Kolaborasi Guru dalam Pengembangan Silabus. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 33(3), 210-223.
- Sari, D., & Sutrisno, H. (2022). Pengembangan Program Tahunan dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 23(1), 45-58.
- Sari, T. (2023). Desain Silabus dan Implementasinya di Sekolah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 37(1), 85-98.

BAB VII
Menyusun Dokumen Perencanaan

- Syahril, M., & Firmansyah, R. A. (2020). Komponen-komponen kunci dalam pengembangan silabus untuk pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 233–247. <https://doi.org/10.7894/jpk.2020.12003>
- Utami, L. D. (2022). Analisis Kalender Akademik dalam Penyusunan Program Tahunan. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 10(2), 78–90. <https://doi.org/10.8901/jrpd.2022.10002>
- Wahyuni, T., & Prasetyo, R. (2023). Silabus berbasis pengalaman: Strategi meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 21(1), 12–28. <https://doi.org/10.3337/jpti.2023.21001>
- Wijaya, A., & Mulyadi, R. (2021). Manajemen Kurikulum dan Perencanaan Pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 29(2), 130-144.
- Wijayanti, D., & Syafruddin, A. (2022). Pendekatan Tematik dan Proyek dalam Perencanaan Silabus Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kurikulum*, 8(3), 123-137. <https://doi.org/10.5674/jipk.2022.803>

BAB VIII

MERANCANG

PEMBELAJARAN

A. Pengaturan Rencana Pembelajaran

Dalam Kurikulum Merdeka, perencanaan pembelajaran intrakurikuler dilakukan secara reguler mencakup mata pelajaran umum dan kejuruan. Proses ini menggunakan pendekatan seperti Teaching Factory dan Project-Based Learning (PjBL). Selain itu, Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dilaksanakan melalui sistem blok untuk memaksimalkan pelaksanaan tema yang telah ditentukan (*Rohayati, 2023*).

Dalam menyusun perencanaan pembelajaran, satuan pendidikan perlu memperhatikan beberapa hal yang dijelaskan pada gambar berikut:



Gambar 9 alur penyusunan perencanaan

Untuk memastikan efektivitas pembelajaran, guru mata pelajaran umum dan kejuruan pertama-tama menyusun Tujuan Pembelajaran (TP) yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP). Kemudian, mereka merancang Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang relevan dengan kompetensi dan konten yang harus dicapai sepanjang fase E. Dalam pelaksanaan P5, guru menyusun tujuan pembelajaran berdasarkan analisis tema wajib dan pilihan yang diintegrasikan secara kolaboratif dalam tim guru P5. Hasil dari penyusunan ini digunakan untuk mengembangkan Modul Ajar sebagai panduan pelaksanaan pembelajaran secara sistematis (*Utami, 2022*).

Modul Ajar menjadi turunan langsung dari ATP dan dilengkapi dengan buku teks yang dirancang untuk digunakan oleh guru maupun siswa. Modul ini memiliki fungsi penting, yakni:

1. Mengarahkan guru dalam merencanakan pembelajaran.
2. Mengimplementasikan metode pembelajaran yang sesuai.
3. Mengevaluasi pencapaian pembelajaran secara terukur dan konsisten.

Model pembelajaran seperti Teaching Factory, PjBL, dan pembelajaran diferensiasi memberikan fleksibilitas kepada guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Perencanaan pembelajaran antara mata pelajaran umum dan kejuruan saling melengkapi dalam modul ajar yang diintegrasikan dengan tema projek yang relevan (*Astuti & Firdaus, 2023*).

Dalam konteks program keahlian di sekolah kejuruan, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan Model Project-Based Learning (PjBL) dengan sistem blok untuk kelas X. Untuk kelas XI, Pembagian divisi atau konsentrasi keahlian Praktik Kerja Lapangan (PKL) untuk kelas XII pada mata pelajaran kejuruan.

Untuk mata pelajaran umum, model pembelajaran **diferensiasi** dan problem-based learning (PBL) digunakan sesuai dengan jumlah jam per minggu. Tiap alokasi waktu pembelajaran adalah 45 menit per jam pelajaran, dengan total waktu belajar per minggu sebanyak 54 jam pelajaran.

Distribusi pembelajaran berlangsung selama enam hari, dari Senin hingga Sabtu, dengan 10 jam pelajaran per hari untuk hari Senin hingga Kamis dan Sabtu. Untuk hari Jumat, 6 jam pelajaran khusus (*Rahmawati, 2021*).

Kegiatan P5 dilaksanakan selama 4 hari dalam seminggu, di mana setiap sesi terdiri dari 2 jam pelajaran, sehingga total waktu P5 adalah 8 jam pelajaran per minggu. Pola pelaksanaannya melibatkan maksimal tiga guru per kelas yang bekerja secara kolaboratif. Guru-guru ini tergabung dalam tim P5 untuk memberikan pengalaman belajar yang terintegrasi dan berbasis projek. Dengan pendekatan kolaboratif, P5 membantu mengembangkan dimensi Profil Pelajar Pancasila seperti kemandirian, gotong royong, dan inovasi (*Kemendikbudristek, 2022*).

Pengaturan rencana pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka menekankan fleksibilitas dan integrasi antara aktivitas intrakurikuler dan projek tematik seperti P5. Guru diberi kebebasan dalam merancang tujuan pembelajaran yang berbasis capaian, sementara model pembelajaran seperti PjBL, Teaching Factory, dan

pembelajaran diferensiasi mendukung proses belajar yang relevan dengan kebutuhan siswa.

B. Memahami Capaian Pembelajaran (CP)

1. Pengertian Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan komponen inti dalam Kurikulum Merdeka yang mendefinisikan kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada akhir setiap fase pembelajaran. CP dirancang untuk menggantikan *Kompetensi Inti* dan *Kompetensi Dasar* yang diterapkan dalam kurikulum sebelumnya, dengan pendekatan yang lebih fleksibel, berbasis lintas disiplin, dan menekankan koneksi antar-materi pembelajaran.

Menurut Kemendikbudristek (2022), Capaian Pembelajaran adalah deskripsi tentang kompetensi yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran dalam sebuah fase. CP berfungsi sebagai panduan utama bagi guru dalam merancang pembelajaran berbasis projek (PjBL) maupun pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kehidupan nyata peserta didik.

Sebelum mendalami isi Capaian Pembelajaran (CP) untuk setiap mata pelajaran, ada beberapa hal penting mengenai karakteristiknya yang perlu dipahami:

a. Integrasi Pengetahuan, Keterampilan, dan Sikap dalam CP

CP ditulis dalam bentuk paragraf yang menggabungkan elemen pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau disposisi belajar peserta didik. Karakter dan kompetensi umum yang diharapkan dalam pengembangan siswa, seperti nilai-nilai Pancasila, dirumuskan secara terpisah melalui Profil Pelajar Pancasila. Dengan menampilkan CP dalam paragraf yang menyatukan elemen-elemen pembelajaran, ilmu pengetahuan yang dipelajari siswa menjadi saling terhubung dan relevan dengan pengalaman belajar (Kemendikbudristek, 2022).

b. Rujukan pada Teori Konstruktivisme dan "Understanding by Design"

Penyusunan CP didasarkan pada teori Konstruktivisme dan pendekatan Understanding by Design (UbD) yang dikembangkan oleh Wiggins dan Tighe (2005). Teori ini menekankan bahwa pemahaman dibangun melalui proses belajar yang memungkinkan siswa untuk menjelaskan, menginterpretasi, dan mengaplikasikan informasi. Selain itu, proses ini juga mendorong siswa untuk melihat dari berbagai perspektif, serta berempati terhadap fenomena

tertentu. Dengan pendekatan ini, pemahaman tidak lagi dianggap sebagai proses berpikir sederhana atau sekadar penguasaan kognitif tingkat rendah, melainkan sebagai pengalaman belajar yang kompleks (*Wiggins & Tighe, 2005*).

c. Peran Taksonomi Bloom dalam CP

Meski dalam Taksonomi Bloom, "pemahaman" (C2) sering dipandang sebagai proses berpikir tingkat rendah, penggunaannya dalam CP memiliki peran yang berbeda. Taksonomi Bloom lebih relevan diterapkan pada perancangan tujuan pembelajaran dan asesmen di kelas, yang cenderung lebih konkret dan teroperasionalisasi. Sebaliknya, CP disusun pada tingkat yang lebih abstrak dan holistik, memberikan ruang bagi guru untuk menurunkan CP menjadi tujuan pembelajaran yang lebih spesifik dan implementatif.

d. Struktur CP

Dokumen Capaian Pembelajaran terdiri dari beberapa bagian penting, yaitu:

- **Rasional:** Menjelaskan alasan penting mempelajari mata pelajaran tertentu serta bagaimana mata pelajaran tersebut mendukung pengembangan dimensi Profil Pelajar Pancasila.
- **Tujuan:** Merumuskan kompetensi atau kemampuan yang diharapkan dapat dicapai siswa setelah mempelajari mata pelajaran secara menyeluruh.
- **Karakteristik:** Memberikan gambaran mengenai elemen-elemen utama yang terdapat dalam mata pelajaran tersebut, termasuk domain atau strand yang dikembangkan secara bertahap dari satu fase ke fase lainnya.
- **Capaian per Fase:** Menyajikan target pembelajaran baik secara keseluruhan maupun capaian untuk elemen tertentu pada setiap fase pembelajaran.

Struktur ini dirancang untuk membantu guru memahami CP secara menyeluruh agar dapat diimplementasikan dengan baik dalam proses belajar mengajar (*Astuti & Firdaus, 2023*).

Capaian Pembelajaran merupakan panduan yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam kerangka pembelajaran yang relevan dengan Profil Pelajar Pancasila. Dengan memahami karakteristik CP, pendidik dapat menerjemahkan kerangka ini ke dalam tujuan pembelajaran dan asesmen yang operasional, relevan, serta sesuai dengan kebutuhan siswa di tiap fase pembelajaran

2. Fase Capaian Pembelajaran

Pengembangan rencana pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka memerlukan kolaborasi lintas jenjang untuk memastikan keberlanjutan dan keterpaduan proses belajar siswa. Capaian Pembelajaran (CP) dalam Fase D, yang melibatkan kelas VII, VIII, dan IX, menjadi salah satu contoh nyata. Guru kelas VIII, misalnya, perlu bekerja sama dengan guru kelas VII untuk memahami sejauh mana proses pembelajaran sebelumnya telah ditempuh. Langkah ini penting untuk mengidentifikasi pencapaian dan kekurangan peserta didik di kelas sebelumnya, sehingga perencanaan pembelajaran dapat disesuaikan secara efektif.

Dalam perumusannya, CP digambarkan dalam bentuk paragraf yang mengintegrasikan elemen pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pendekatan ini memungkinkan adanya hubungan antarilmu yang dipelajari oleh siswa di setiap mata pelajaran. Selain itu, aspek karakter dan keterampilan hidup dimasukkan melalui Profil Pelajar Pancasila untuk pendidikan umum dan Profil Pelajar Rahmatan Lil 'Alamin untuk madrasah. Profil ini bertujuan menciptakan siswa yang tidak hanya memiliki kompetensi akademik, tetapi juga sikap yang mencerminkan nilai-nilai moderasi beragama dan kehidupan yang harmonis (*Kemenag, 2023*).

Capaian Pembelajaran di tingkat pendidikan dasar dan menengah dirancang secara bertahap. Setiap fase mencerminkan peningkatan kompleksitas dan kedalaman materi yang harus dipahami dan dikuasai oleh siswa. Berikut adalah pembagian fase CP yang umum diterapkan pada Kurikulum Merdeka:

Tabel 15. Fase Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Khusus

Fase	Tingkat Pendidikan	Kelas
Fondasi	RA/TK	-
Fase A	MI/SD	Kelas I-II
Fase B	MI /SD	Kelas III-IV
Fase C	MI /SD	Kelas V-VI
Fase D	MTs/ SMP	Kelas VII-IX
Fase E	MA/SMA/SMK	Kelas X
Fase F	MA/SMA/SMK	Kelas XI-XII

Berikut adalah beberapa contoh penerapan fase-fase Capaian Pembelajaran (CP) dalam perencanaan pembelajaran:

- a. Pembelajaran yang Fleksibel: Terkadang, proses belajar berlangsung lebih lambat pada periode tertentu, seperti saat

pembelajaran di masa pandemi COVID-19, sehingga diperlukan waktu lebih lama untuk mempelajari suatu konsep. Dalam situasi ini, guru dapat "menggeser" jadwal pengajaran materi yang telah dirancang, memberikan waktu lebih panjang untuk mengurnya. Hal ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan tempo pembelajaran sesuai kebutuhan situasi (Kusuma & Pratama, 2021).

- b. Pembelajaran yang Sesuai dengan Kesiapan Peserta Didik: Fase belajar seorang peserta didik mencerminkan kompetensinya, sementara kelas menunjukkan kelompok berdasarkan usianya. Misalnya, seorang siswa di kelas III SD mungkin masih mempelajari materi pelajaran untuk Fase A (kelas I dan II) jika ia belum tuntas memahaminya. Ini berkaitan dengan mekanisme kenaikan kelas dan diferensiasi pembelajaran yang memastikan setiap peserta didik mendapatkan materi sesuai dengan tingkat pemahaman mereka (Haryanto, 2022).
- c. Pengembangan Rencana Pembelajaran yang Kolaboratif: Setiap fase CP biasanya mencakup beberapa kelas. Misalnya, CP Fase D berlaku untuk Kelas VII, VIII, dan IX. Dalam merencanakan pembelajaran di awal tahun ajaran, guru kelas VIII perlu berkolaborasi dengan guru kelas VII untuk mengetahui sejauh mana proses belajar telah ditempuh peserta didik. Selain itu, mereka juga harus bekerja sama dengan guru kelas IX untuk memastikan kelanjutan materi yang telah diajarkan di kelas VIII, sehingga rencana pembelajaran dapat terintegrasi dengan baik (Rahmawati & Susanto, 2022).

Manfaat pembagian fase CP dalam Kurikulum Merdeka sangat beragam. Salah satu manfaat utamanya adalah pemantauan perkembangan yang lebih efektif terhadap siswa. Dengan pembagian fase, perkembangan siswa dapat dipantau secara bertahap, sehingga guru dapat mengetahui setiap fase perkembangan dan memberikan intervensi yang sesuai jika diperlukan (Wahyuni, 2021).

Selain itu, pembagian fase memungkinkan penyesuaian pembelajaran yang lebih baik. Guru dapat menyesuaikan metode dan materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa pada setiap fase. Ini berarti bahwa pembelajaran dapat dirancang agar lebih relevan dan menarik bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Sutrisno, 2022).

Manfaat lainnya adalah mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan akademik yang lebih tinggi di masa depan. Dengan pembelajaran yang dirancang secara bertahap, siswa dapat mempersiapkan diri dengan lebih matang untuk menghadapi materi yang lebih kompleks di fase berikutnya. Hal ini juga membantu siswa membangun kepercayaan diri dan keterampilan yang diperlukan untuk sukses dalam pendidikan dan kehidupan mereka (Nugraha, 2023).

3. Langkah Memahami dan Mengimplementasikan Capaian Pembelajaran (CP)

Memahami CP adalah langkah awal yang sangat penting bagi pendidik. Pemahaman ini membantu guru untuk merancang pembelajaran yang efektif dan relevan, baik dalam konteks penyusunan kurikulum operasional maupun pengembangan perangkat pembelajaran seperti Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Modul Ajar.

Beberapa langkah utama yang perlu dilakukan oleh guru dalam memahami dan mengimplementasikan CP, antara lain:

- a. Refleksi terhadap Elemen Utama CP: Guru harus mendalami kompetensi, pengetahuan, dan sikap yang ingin dicapai siswa pada akhir fase pembelajaran tertentu.
- b. Menentukan Indikator Pencapaian: Setelah memahami elemen CP, guru dapat menetapkan indikator yang menunjukkan keberhasilan pembelajaran di kelas.

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kerangka kerja yang dirancang untuk mencapai beberapa tujuan utama dalam pendidikan. Berikut adalah pengembangan lebih mendalam mengenai tujuan-tujuan tersebut:

- a. Meningkatkan Keterampilan Abad ke-21

CP berfokus pada pengembangan keterampilan yang sangat dibutuhkan di era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini. Keterampilan abad ke-21 meliputi:

- Berpikir Kritis: Kemampuan untuk menganalisis masalah secara mendalam, mengidentifikasi solusi yang efektif, dan membuat keputusan yang bijaksana.
- Kreativitas: Kemampuan untuk berpikir di luar kebiasaan, menciptakan ide-ide baru, dan menghasilkan inovasi yang bermanfaat.

- Kolaborasi: Kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain secara efektif dalam tim, menghargai perbedaan pendapat, dan mencapai tujuan bersama.
- Komunikasi: Kemampuan untuk menyampaikan ide dan informasi secara jelas dan efektif, baik secara lisan maupun tulisan.

Keterampilan ini sangat penting bagi peserta didik untuk menghadapi tantangan dan persaingan global, serta untuk beradaptasi dengan perubahan yang cepat dalam berbagai bidang kehidupan (Trilling & Fadel, 2009).

b. Membangun Profil Pelajar Pancasila

CP juga dirancang untuk mendukung dimensi utama Profil Pelajar Pancasila, yang mencakup:

- Kemandirian: Membangun sikap mandiri dan bertanggung jawab dalam diri peserta didik, sehingga mereka dapat mengambil inisiatif dan membuat keputusan sendiri.
- Gotong Royong: Menanamkan nilai kebersamaan dan kerja sama dalam masyarakat, mengajarkan pentingnya tolong-menolong dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.
- Rasa Ingin Tahu: Mendorong peserta didik untuk selalu ingin tahu, mengeksplorasi, dan belajar hal-hal baru, yang akan membantu mereka untuk terus berkembang dan berinovasi.

Profil Pelajar Pancasila bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang baik dan berkontribusi positif bagi masyarakat dan negara (Kemdikbud, 2020).

c. Memberikan Fleksibilitas bagi Guru

CP memberikan kebebasan bagi guru untuk mengembangkan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks peserta didik. Fleksibilitas ini memungkinkan guru untuk:

- Menyesuaikan Pembelajaran: Guru dapat menyesuaikan pembelajaran berdasarkan tingkat kemampuan dan minat peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih relevan dan menarik.
- Inovasi dalam Pembelajaran: Guru didorong untuk mencoba metode dan pendekatan baru dalam mengajar, yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memotivasi peserta didik.

BAB VIII

Merancang Pembelajaran

- Penyusunan Rencana Pembelajaran: Guru dapat menyusun rencana pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap perubahan situasi dan kebutuhan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.

Dengan fleksibilitas ini, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif, efisien, dan menyenangkan, serta mampu menghasilkan peserta didik yang berkompeten dan berkarakter (Sugiyanto, 2021).

Untuk memandu refleksi ini, guru dapat menggunakan pertanyaan-pertanyaan berikut:

- Apa kompetensi utama yang harus ditunjukkan oleh siswa?
- Bagaimana kompetensi tersebut dapat diukur secara objektif?
- Elemen Profil Pelajar Pancasila mana yang relevan untuk diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran?

Dengan refleksi yang baik, guru dapat memastikan rencana pembelajaran mereka sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Kolaborasi lintas kelas atau lintas jenjang membawa berbagai manfaat penting, seperti:

- Keberlanjutan Proses Pembelajaran: Guru dapat merancang rencana pembelajaran yang menyeluruh, menghindari pengulangan materi yang tidak diperlukan, dan memastikan kesinambungan capaian pembelajaran dari satu kelas ke kelas lainnya (*Rahmawati, 2023*).
- Keseragaman Target Pembelajaran: Dengan adanya diskusi bersama, para guru dapat mencapai kesepahaman tentang capaian pembelajaran yang diinginkan pada setiap jenjang.
- Penguatan Kompetensi Guru: Kolaborasi membantu guru belajar dari satu sama lain dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan berbagi praktik terbaik.

Pengembangan rencana pembelajaran yang kolaboratif adalah elemen penting dalam Kurikulum Merdeka. Dengan melibatkan kerja sama lintas kelas, pendidik dapat memastikan kesinambungan pembelajaran di setiap jenjang. Capaian Pembelajaran (CP) yang disusun dengan baik akan membantu menciptakan pembelajaran yang relevan dan bermakna bagi siswa, baik dalam aspek akademik maupun karakter. Untuk mencapai hasil yang optimal, guru perlu memahami elemen-elemen CP secara menyeluruh dan mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatan Lil 'Alamin ke dalam rencana pembelajaran mereka.

C. Merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP)

Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas besar bagi guru dan satuan pendidikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Salah satu karakteristik utama Kurikulum Merdeka adalah kebebasan sekolah untuk mengembangkan kurikulum operasional yang sesuai dengan kondisi lokal serta kebutuhan siswa. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika terdapat perbedaan implementasi antar-sekolah di daerah yang berbeda (*Kemendikbudristek, 2022*).

Untuk mendukung fleksibilitas tersebut, pemerintah telah menetapkan alokasi waktu pembelajaran per tahun sebagai pedoman bagi sekolah dalam mengatur jadwal pembelajaran. Alokasi waktu ini bertujuan membantu siswa mencapai Capaian Pembelajaran (CP) sesuai fase belajar yang ditentukan. Salah satu komponen penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka adalah Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), yang menjadi panduan utama dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran (*Rohayati, 2023*).

Tujuan pembelajaran berasal dari Capaian Pembelajaran (CP) dan dirancang agar peserta didik dapat mencapai CP hingga akhir fase pembelajaran mereka. Guru kemudian menyusun tujuan-tujuan ini menjadi alur pembelajaran yang terstruktur.

Secara operasional, komponen Tujuan Pembelajaran dapat memuat tiga aspek berikut ini: terdiri dari tiga aspek utama:

- a. Kompetensi: Kemampuan yang harus dimiliki dan ditampilkan siswa, baik dalam bentuk produk maupun kinerja. Contohnya, siswa mampu memberikan solusi terkait dampak perubahan lingkungan akibat aktivitas manusia. Kompetensi dalam TP merujuk pada kemampuan siswa yang dapat diamati melalui demonstrasi atau kinerja nyata. Keberhasilan penguasaan kompetensi diukur setelah siswa menyelesaikan rangkaian kegiatan pembelajaran tertentu. Penentuan kompetensi menggunakan kata kerja operasional sesuai dengan Taksonomi Bloom yang direvisi.
- b. Konten: Isi utama pembelajaran yang mencakup konsep inti atau materi utama yang harus dipahami siswa. Misalnya, pemahaman tentang perubahan alam di permukaan bumi akibat aktivitas manusia. Guru dapat merancang pertanyaan kunci untuk memastikan siswa memahami konten tersebut. Contohnya adalah kemampuan siswa menjelaskan perubahan lingkungan akibat aktivitas manusia.

BAB VIII

Merancang Pembelajaran

- c. Variasi: Meliputi keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang harus dimiliki siswa. Guru dapat menggunakan pertanyaan berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk menantang siswa mengevaluasi, menganalisis, dan menciptakan (*Utami, 2022*). Misalnya, siswa menganalisis hubungan antara manusia dan perubahan lingkungan, lalu menarik kesimpulan dari faktor utama yang menyebabkan perubahan tersebut

Taksonomi Bloom berguna dalam proses perumusan tujuan pembelajaran. Namun demikian, Taksonomi Bloom ini telah direvisi seiring dengan perkembangan hasil-hasil penelitian. Anderson dan Krathwohl (2001) mengembangkan taksonomi berdasarkan Taksonomi Bloom, dan dinilai lebih relevan untuk konteks belajar saat ini. Anderson dan Krathwohl mengelompokkan kemampuan kognitif menjadi tahap-tahapan berikut ini, dengan urutan dari kemampuan yang paling dasar ke yang paling tinggi sebagai berikut:



Wondershare Filmora

Gambar 10. Level kemampuan kognitif Anderson dan Krathwohl

Selain taksonomi di atas, untuk merumuskan tujuan pembelajaran pendidik juga dapat merujuk pada teori lain yang dikembangkan oleh Tighe dan Wiggins (2005) tentang enam bentuk pemahaman. Sebagaimana yang disampaikan dalam penjelasan tentang CP, pemahaman (*understanding*) adalah proses berpikir tingkat tinggi, bukan sekadar menggunakan informasi untuk menjelaskan atau menjawab pertanyaan. Menurut Tighe dan Wiggins, pemahaman dapat ditunjukkan melalui kombinasi dari enam kemampuan berikut ini:



Gambar 11 enam bentuk pemahaman. Tighe dan Wiggins

Panduan ini tidak mendorong pendidik untuk fokus pada satu teori saja. Sebaliknya, panduan ini memperlihatkan bahwa ada beberapa referensi yang dapat digunakan untuk merancang tujuan pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan teori atau pendekatan lain dalam merancang tujuan pembelajaran, selama teori tersebut dinilai relevan dengan karakteristik mata pelajaran serta konsep/topik yang dipelajari, karakteristik peserta didik, dan konteks lingkungan pembelajaran.

Beberapa catatan khusus terkait dengan perumusan tujuan pembelajaran di jenis dan jenjang pendidikan tertentu:

- a. Pada Capaian Pembelajaran RA Penyusunan tujuan pembelajaran mempertimbangkan pada laju perkembangan anak, bukan kompetensi dan konten seperti pada jenjang lainnya.
- b. Pada Madrasah yang Memiliki PDBK Selain kompetensi dan konten, tujuan pembelajaran juga mencakup variasi dan akomodasi layanan sesuai karakteristik dan kebutuhan khusus peserta didik. Selain itu, tujuan pembelajaran diarahkan pada terbentuknya kemandirian dalam aktivitas sehari-hari sampai kesiapan memasuki dunia kerja.

BAB VIII

Merancang Pembelajaran

- c. Pada Satuan Pendidikan MAK Tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran dapat disusun bersama dengan mitra dunia kerja. Sedangkan MA plus keterampilan dapat mengadaptasi ketentuan ini.

Pendidik memiliki alternatif untuk merumuskan tujuan pembelajaran dengan beberapa alternatif di bawah ini:

- a. Alternatif 1. Merumuskan tujuan pembelajaran secara langsung berdasarkan CP.

Berikut adalah tabel yang menggambarkan elemen, capaian pembelajaran (CP), dan tujuan pembelajaran untuk mata pelajaran Akidah:

Tabel 16. Contoh Alternatif 1

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran
Akidah	Peserta didik mampu menganalisis akidah Islam (iman, Islam, dan ihsan), sifat wajib, mustahil, dan jaiz bagi Allah Swt dan rasul-Nya (Aqaid Khamsin), Asma' al-Husna (al-Aziz, al-Bashith, al-Ganiy, ar-Ra'uf, al-Barr, al-Fattah, al-Adl, al-Hayyu, al-Qayyum, al-Lathif), serta enam rukun iman sehingga memiliki pemahaman akidah yang benar sesuai pemahaman ulama ahl sunnah wa al-jama'ah sebagai	<ul style="list-style-type: none">Menganalisis akidah Islam (iman, Islam, dan ihsan) sebagai kesatuan prinsip yang dipegang dalam menjalani kehidupan sehari-hari, sehingga semua yang dilakukan bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi. - Menganalisis aqaid khamsin (sifat wajib, mustahil, dan jaiz bagi Allah Swt. dan Rasul-Nya) dalam upaya mengenal Allah sebagai Tuhan yang disembah, dan memahami posisi

	<p>landasan dan motivasi beraktivitas dalam kehidupan sehari-hari, sehingga semua yang dilakukan bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi.</p>	<p>Rasul sebagai penyampai syariatNya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis kandungan makna beberapa asmaul husna untuk mengenal Allah sebagai Tuhan yang disembah. • Menganalisis enam rukun iman sebagai landasan dan motivasi beraktivitas dalam kehidupan sehari-hari, sehingga semua yang dilakukan bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi
--	--	--

b. Alternatif 2. Merumuskan tujuan pembelajaran dengan menganalisis ‘kompetensi’ dan ‘lingkup Materi’ pada CP. Berikut adalah tabel yang menggambarkan elemen, Capaian Pembelajaran (CP), kompetensi, materi, dan tujuan pembelajaran untuk mata pelajaran Akidah:

Tabel 17. Contoh Alternatif 2.

Ele me n	CP (Capaian Pembelajaran)	Kompetensi	Materi	Tujuan Pembelajaran
Aki da h	Peserta didik mampu menganalisis akidah Islam (iman, Islam, dan ihsan), sifat	Menganalisis Mengidentifikasi Mengklasifikasi Mengorganisasi Memetakan	- Akidah Islam: (iman, Islam, Ihsan) - Aqid	- Mengidentifikasi akidah Islam yang mencakup keimanan, Islam, dan ihsan sebagai kesatuan prinsip

BAB VIII

Merancang Pembelajaran

wajib, mustahil, dan jaiz bagi Allah Swt dan rasul-Nya (Aqaid Khamsin), Asma' al-Husna (al-Aziz, al-Bashith, al-Ganiy, ar-Ra'uf, al-Barr, al-Fattah, al-Adl, al-Hayyu, al-Qayyum, al-Lathif), serta enam rukun iman sehingga memiliki pemahaman akidah yang benar sesuai pemahaman ulama ahl sunnah wa al-jama'ah sebagai landasan dan motivasi beraktivitas dalam kehidupan sehari-hari, sehingga semua yang dilakukan bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi.	Khamsin: (sifat wajib, mustahil, jaiz bagi Allah) - Aqaid Khamsin: (sifat wajib, mustahil, jaiz bagi Rasul) - Asmaul Husna - Enam rukun iman	yang dipegang dalam menjalani kehidupan sehari-hari, sehingga semua yang dilakukan bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi. - Menganalisis aqaid khamsin (sifat wajib, mustahil, dan jaiz bagi Allah Swt) untuk mengenal Allah sebagai Tuhan yang disembah. - Memahami aqaid khamsin (sifat wajib, mustahil, dan jaiz bagi Rasul) sebagai penyampai syariat-Nya. - Menerapkan makna kandungan asmaul husna (al-Aziz, al-Bashith, al-Ganiy, ar-Ra'uf, al-Barr, al-Fattah, al-Adl, al-Hayyu, al-Qayyum, al-Lathif) dalam kehidupan sehari-hari dalam konteks bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. - Mengidentifikasi enam rukun iman
---	--	---

				sebagai kesatuan prinsip yang dipegang dalam menjalani kehidupan sehari-hari, sesuai akidah ahl sunnah wa al-jama'ah sehingga semua yang dilakukan bernilai ibadah.
--	--	--	--	---

- c. Alternatif 3. Merumuskan tujuan pembelajaran Lintas Elemen CP Berikut adalah tabel yang merumuskan tujuan pembelajaran lintas elemen Capaian Pembelajaran (CP):

Tabel 18. Alternatif 3

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Akidah	Peserta didik mampu menganalisis akidah Islam (iman, Islam, dan ihsan), sifat wajib, mustahil, dan jaiz bagi Allah Swt dan rasul-Nya (Aqaid Khamsin), Asma' al-Husna (al-Aziz, al-Bashith, al-Ganiy, ar-Ra'uf, al-Barr, al-Fattah, al-Adl, al-Hayyu, al-Qayyum, al-Lathif), serta enam rukun iman sehingga memiliki pemahaman akidah yang benar sesuai pemahaman ulama ahl sunnah wa al-jama'ah sebagai landasan dan motivasi beraktivitas dalam kehidupan sehari-hari, sehingga semua yang	- Menganalisis akidah Islam (iman, Islam, dan ihsan) sesuai pemahaman ahl sunnah wa al-jamaah sebagai landasan dan motivasi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga semua yang dilakukan bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi serta memiliki akhlak terpuji (taubat, taat, istiqamah, ikhlas, ikhtiar, tawakal, qana'ah, sabar, syukur, husnuzhan, tawadlu', tasamuh, ta'awun, berilmu, kerja keras, kreatif, produktif, dan inovatif) serta menjauhi akhlak tercela (riya, nifak, hasad, dendam, gibah, fitnah,

BAB VIII

Merancang Pembelajaran

	dilakukan bernali ibadah dan berdimensi ukhrawi.	namimah), sehingga terbentuk kesalehan individu dan sosial untuk mewujudkan pribadi yang unggul dan mampu bersaing di era global.
Akhlik	Peserta didik mampu memahami dan membiasakan akhlak terpuji (taubat, taat, istiqamah, ikhlas, ikhtiar, tawakal, qana'ah, sabar, syukur, husnuzhan, tawadlu', tasamu, ta'awun, berilmu, kerja keras, kreatif, produktif, dan inovatif); dan menghindari akhlak tercela (riya, nifik, hasad, dendam, gibah, fitnah, namimah) sebagai manifestasi akhlak yang merupakan buah dari ilmu sehingga terbentuk kesalehan individu dan sosial, untuk mewujudkan pribadi yang unggul dan mampu bersaing di era global.	- Menganalisis enam rukun iman yang sesuai dengan pemahaman akidah ahl sunnah wa al-jama'ah sebagai landasan dan motivasi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga semua yang dilakukan bernali ibadah dan berdimensi ukhrawi agar peserta didik memiliki akhlak terpuji (taubat, taat, istiqamah, ikhlas, ikhtiar, tawakal, qana'ah, sabar, syukur, husnuzhan, tawadlu', tasamu, ta'awun, berilmu, kerja keras, kreatif, produktif, dan inovatif) serta menjauhi akhlak tercela (riya, nifik, hasad, dendam, gibah, fitnah, namimah), sehingga terbentuk kesalehan individu dan sosial untuk mewujudkan pribadi yang unggul dan mampu bersaing di era global.
Adab	Peserta didik mampu menganalisis dan membiasakan adab shalat, zikir, membaca al-Qur'an, berdoa, adab kepada orang tua, guru, saudara, teman,	- Menganalisis dan membiasakan adab shalat, zikir, dan membaca al-Qur'an sehingga peserta didik memiliki akhlak terpuji (taubat, taat,

	<p>tetangga, adab berjalan, berpakaian, makan, minum, dan adab bersosial media dalam kehidupan sehari-hari sehingga terbentuk pribadi yang cerdas, berkarakter, dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan.</p> <p>istiqamah, ikhlas, ikhtiar, tawakal, qana'ah, sabar, syukur, husnuzhan, tawadlu', tasamuh, ta'awun, berilmu, kerja keras, kreatif, produktif, dan inovatif) serta menjauhi akhlak tercela (riya, nifak, hasad, dendam, gibah, fitnah, nanimah) untuk membentuk pribadi yang cerdas, berkarakter, dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan.</p>
--	---

Tiga alternatif perumusan tujuan pembelajaran di atas hanya sebagai contoh. Pemilihan alternatif tersebut bersifat fleksibel, madrasah dapat mengembangkan tujuan pembelajaran sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan CP serta kebutuhan situasi dan kondisi Sekolah/Madrasah.

D. Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran, langkah berikutnya dalam perencanaan pembelajaran adalah menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Alur tujuan pembelajaran memiliki fungsi yang serupa dengan apa yang dikenal selama ini sebagai "silabus", yaitu untuk perencanaan serta pengaturan pembelajaran secara garis besar untuk jangka waktu satu tahun. Oleh karena itu, pendidik dapat menggunakan alur tujuan pembelajaran saja (tidak perlu lagi membuat silabus).

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) ini dapat diperoleh pendidik dengan cara: (1) merancang sendiri berdasarkan CP, (2) mengembangkan dan memodifikasi contoh yang disediakan, ataupun (3) menggunakan contoh yang disediakan pemerintah. Bagi pendidik yang merancang alur tujuan pembelajarannya sendiri, tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dikembangkan dalam tahap sebelumnya akan disusun sebagai satu alur (sequence) yang berurutan secara sistematis, dan logis dari awal hingga akhir fase.

Alur tujuan pembelajaran juga perlu disusun secara linier, satu arah, dan tidak bercabang, sebagaimana urutan kegiatan

BAB VIII

Merancang Pembelajaran

pembelajaran yang dilakukan dari hari ke hari. Dalam menyusun alur tujuan pembelajaran, ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan:

1. Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang lebih umum (goals) bukan tujuan pembelajaran harian (objectives);
2. Alur tujuan pembelajaran harus tuntas satu fase, tidak terpotong di tengah jalan;
3. Alur tujuan pembelajaran perlu dikembangkan secara kolaboratif, (apabila guru mengembangkan, maka perlu kolaborasi guru lintas kelas/tingkatan dalam satu fase). Contoh: kolaborasi antara guru kelas I dan II untuk Fase A;
4. Alur tujuan pembelajaran dikembangkan sesuai karakteristik dan kompetensi yang dikembangkan setiap mata pelajaran. Oleh karena itu sebaiknya dikembangkan oleh pakar mata pelajaran, termasuk guru yang mahir dalam mata pelajaran tersebut;
5. Penyusunan alur tujuan pembelajaran tidak perlu lintas fase (kecuali pendidikan khusus);
6. Metode penyusunan alur tujuan pembelajaran harus logis, dari kemampuan yang sederhana ke yang lebih rumit, dapat dipengaruhi oleh karakteristik mata pelajaran atau pendekatan pembelajaran yang digunakan, misalnya: matematik realistik;
7. Tampilan tujuan pembelajaran diawali dengan alur tujuan pembelajaran, kemudian proses berpikir (misalnya, menguraikan dari elemen menjadi tujuan pembelajaran) sebagai lampiran agar lebih sederhana dan teknis implementatif bagi guru;
8. Alur tujuan pembelajaran yang disusun oleh satuan pendidikan madrasah diberi kode nomor/huruf secara urut, untuk menunjukkan urutan dan tuntas penyelesaiannya dalam satu fase;
9. Alur tujuan pembelajaran menjelaskan satu alur tujuan pembelajaran, tidak bercabang (tidak meminta guru memilih). Apabila terdapat kemungkinan urutan lain yang berbeda, lebih baik membuat alur tujuan pembelajaran lain sebagai variasinya. Urutan/alur tujuan pembelajaran ini perlu disusun secara jelas sesuai pilihan/keputusan penyusun. Untuk itu, penyusun dapat memberi nomor atau kode;
10. Alur tujuan pembelajaran fokus pada pencapaian CP, tidak perlu dilengkapi dengan pendekatan/strategi pembelajaran (pedagogi).

Dalam menyusun alur tujuan pembelajaran, pendidik dapat menggunakan berbagai metode yang dijelaskan dalam tabel berikut

(Creating Learning Materials for Open and Distance Learning, 2005; Doolittle, 2001; Morrison, Ross, & Kemp, 2007; Reigeluth & Keller, 2009) Doolittle, 2001; Morrison, Ross, & Kemp, 2007; Reigeluth & Keller, 2009):

Tabel 19. Cara-Cara Menyusun Tujuan Pembelajaran Menjadi Alur Tujuan Pembelajaran

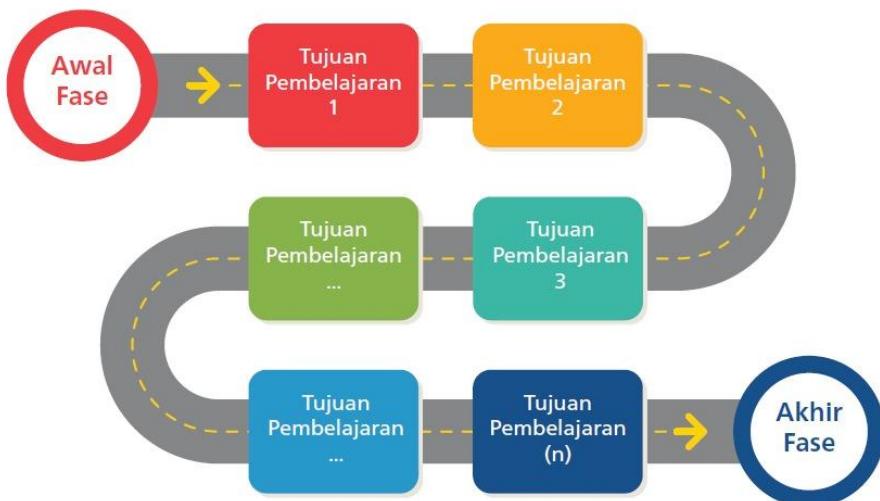
Metode	Deskripsi	Contoh
Pengurutan dari Konkret ke Abstrak	Mengurutkan konten dari yang konkret dan berwujud ke yang lebih abstrak dan simbolis.	Memulai dengan benda geometris (konkret) sebelum mengajarkan teori objek geometris tersebut (abstrak).
Pengurutan Deduktif	Mengurutkan konten dari yang umum ke yang spesifik.	Mengajarkan konsep database terlebih dahulu sebelum mengajarkan tentang tipe database, seperti hierarki atau relasional.
Pengurutan dari Mudah ke Sulit	Mengurutkan konten dari yang paling mudah ke yang paling sulit.	Mengajarkan cara mengeja kata-kata pendek dalam bahasa sebelum mengajarkan kata yang lebih panjang.
Pengurutan Hierarki	Mengajarkan keterampilan komponen konten yang lebih mudah terlebih dahulu sebelum mengajarkan keterampilan yang lebih kompleks.	Siswa perlu belajar tentang penjumlahan sebelum memahami konsep perkalian.
Pengurutan Prosedural	Mengajarkan tahap pertama dari sebuah prosedur, kemudian membantu siswa	Mengajarkan cara menggunakan t-test dalam penelitian, dimulai dari menulis hipotesis, menentukan

BAB VIII

Merancang Pembelajaran

Metode	Deskripsi	Contoh
	menyelesaikan tahapan selanjutnya.	tipe tes, memeriksa asumsi, hingga menjalankan tes dalam perangkat lunak statistik.
Scaffolding	Meningkatkan standar performa sekaligus mengurangi bantuan secara bertahap.	Mengajarkan berenang dengan menunjukkan cara mengapung, kemudian mengurangi bantuan secara bertahap hingga siswa dapat berenang sendiri.

Ilustrasi di bawah ini menunjukkan pemetaan alur tujuan pembelajaran dalam satu fase. Setiap kotak tujuan pembelajaran merupakan hasil dari perumusan tujuan yang telah dilakukan sebelumnya, dan alur tujuan pembelajaran adalah kumpulan dari tujuan-tujuan tersebut.



Gambar 12 pemetaan alur tujuan pembelajaran

Sebagaimana dijelaskan dalam Capaian Pembelajaran (CP), setiap fase terdiri atas 1 hingga 3 kelas. Misalnya, pada jenjang SD, satu fase mencakup dua kelas. Alur tujuan pembelajaran dikembangkan untuk setiap CP, sehingga untuk Fase A, misalnya, harus disusun untuk dua tahun (Kelas I dan II). Oleh karena itu, pendidik perlu berkolaborasi dengan

pendidik lain yang mengajar dalam fase yang sama untuk memastikan kontinuitas tujuan pembelajaran.

Pendidik dapat menggunakan contoh alur tujuan pembelajaran yang telah tersedia atau memodifikasinya sesuai dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik, dan kesiapan satuan pendidikan. Pendidik juga dapat menyusun alur tujuan pembelajaran secara mandiri sesuai dengan kesiapan satuan pendidikan. Tidak ada format komponen yang ditetapkan oleh pemerintah. Komponen alur tujuan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan satuan pendidikan dan harus mudah dimengerti oleh pendidik.

Pendidik dapat menggunakan contoh alur tujuan pembelajaran yang telah tersedia, atau memodifikasi contoh alur tujuan pembelajaran menyesuaikan kebutuhan peserta didik, karakteristik dan kesiapan satuan pendidikan. Selain itu, pendidik dapat menyusun alur tujuan pembelajaran secara mandiri sesuai dengan kesiapan satuan pendidikan. Tidak ada format komponen yang ditetapkan oleh pemerintah. Komponen alur tujuan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan satuan pendidikan yang mudah dimengerti oleh pendidik.

E. Menyusun Perangkat Ajar

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) adalah panduan penting dalam Kurikulum Merdeka yang membantu guru merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan fokus pada pengembangan kompetensi, konten, dan variasi keterampilan berpikir siswa. Dengan ATP yang baik, guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga bermakna bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang terukur.

Rencana pembelajaran dirancang untuk memandu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran sehari-hari guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Rencana ini disusun berdasarkan alur tujuan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, sehingga lebih rinci dibandingkan dengan alur tujuan pembelajaran itu sendiri.

Alur tujuan pembelajaran tidak diatur secara baku oleh pemerintah, sehingga pendidik dapat menggunakan alur tujuan yang berbeda, meskipun mengajar pada fase yang sama. Rencana

BAB VIII

Merancang Pembelajaran

pembelajaran yang disusun oleh setiap pendidik juga bisa berbeda, karena disesuaikan dengan berbagai faktor seperti karakteristik peserta didik, lingkungan sekolah, serta ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran.

Setiap pendidik perlu memiliki rencana pembelajaran untuk membantu mengarahkan proses pembelajaran agar mencapai Capaian Pembelajaran (CP). Rencana pembelajaran dapat berbentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul ajar. Jika pendidik menggunakan modul ajar, maka tidak perlu membuat RPP secara terpisah karena modul ajar sudah mencakup komponen-komponen yang ada dalam RPP dan lebih lengkap. Tabel 3.4 menunjukkan perbedaan komponen minimum dalam RPP dan modul ajar.

Tabel 20. Perbandingan Antara Komponen Minimum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Modul Ajar

Komponen Minimum dalam RPP	Komponen Minimum dalam Modul Ajar
<ul style="list-style-type: none">- Tujuan pembelajaran (salah satu dari tujuan dalam alur tujuan pembelajaran).- Langkah-langkah atau kegiatan pembelajaran (biasanya untuk satu atau lebih pertemuan).	<ul style="list-style-type: none">- Tujuan pembelajaran (salah satu dari tujuan dalam alur tujuan pembelajaran).- Langkah-langkah atau kegiatan pembelajaran (biasanya untuk satu tujuan pembelajaran yang dicapai dalam satu atau lebih pertemuan).
<ul style="list-style-type: none">- Asesmen pembelajaran: rencana asesmen untuk di awal pembelajaran dan rencana asesmen di akhir pembelajaran untuk mengecek ketercapaian tujuan pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none">- Rencana asesmen untuk di awal pembelajaran beserta instrumen dan cara penilaiannya.- Rencana asesmen di akhir pembelajaran untuk mengecek ketercapaian tujuan pembelajaran beserta instrumen dan cara penilaiannya.

Komponen Minimum dalam RPP	Komponen Minimum dalam Modul Ajar
	<ul style="list-style-type: none">- Media pembelajaran yang digunakan, seperti bahan bacaan, lembar kegiatan, video, atau tautan situs web yang perlu dipelajari peserta didik.

Tabel 21 menunjukkan bahwa komponen yang diperlukan dalam RPP lebih sederhana dan fokus pada perencanaan pembelajaran. Sementara itu, modul ajar dilengkapi dengan media pembelajaran dan instrumen asesmen yang lebih lengkap. Oleh karena modul ajar lebih komprehensif daripada RPP, pendidik yang menggunakan modul ajar untuk mencapai satu atau lebih tujuan pembelajaran tidak perlu lagi membuat RPP.

Akomodasi atau penyesuaian dalam perencanaan pembelajaran pada kelas yang memiliki peserta didik berkebutuhan khusus (PDBK) harus dicantumkan dalam dokumen RPP atau modul ajar dengan mencatat jenis kebutuhan khusus peserta didik dan bentuk akomodasi yang dilakukan, baik dalam materi, metode, media/alat, durasi waktu, maupun pengelolaan lingkungan belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Pemerintah menyediakan contoh-contoh RPP dan modul ajar. Pendidik dapat menggunakan atau menyesuaikan contoh tersebut sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bagi pendidik yang menyusun rencana pelaksanaan pembelajarannya sendiri, komponen-komponen dalam tabel 3.4 harus disertakan, dan dapat ditambahkan dengan komponen lainnya sesuai dengan kebutuhan pendidik, peserta didik, dan kebijakan satuan pendidikan.

1. Menyusun Modul Pembelajaran

Sebagaimana terlihat dalam Tabel 3.4, modul ajar setidaknya mencakup tujuan, langkah-langkah pembelajaran, media, asesmen, serta informasi dan referensi belajar lainnya yang dapat mendukung pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Setiap modul ajar dirancang untuk mencapai satu tujuan pembelajaran yang telah disusun berdasarkan alur tujuan pembelajaran.

Modul ajar dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan fleksibilitas dan konteks yang lebih luas bagi pendidik, yang tidak selalu harus bergantung pada buku teks pelajaran. Modul

BAB VIII

Merancang Pembelajaran

ajar dapat menjadi alternatif atau pilihan lain dalam strategi pembelajaran. Sebelum merancang modul ajar, pendidik perlu mempertimbangkan beberapa hal berikut:

- a. Apakah menggunakan buku teks saja sudah cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu ataukah memerlukan modul ajar?
- b. Jika memerlukan modul ajar, apakah modul ajar yang sudah ada dapat digunakan, perlu dimodifikasi, atau harus membuat modul ajar baru?

Jika pendidik menyimpulkan bahwa modul ajar tidak diperlukan atau modul ajar yang ada dapat digunakan dengan penyesuaian tertentu, maka tidak perlu merancang modul ajar baru. Komponen minimum dari modul ajar sudah dijelaskan dalam Tabel 3.4. Namun, jika diperlukan, pendidik juga dapat menambahkan komponen lain dengan menyusun modul ajar yang lebih lengkap sebagaimana tercantum dalam Tabel 22.

Tabel 22 Komponen Modul Ajar Versi Lebih Lengkap

Informasi Umum	Komponen Inti	Lampiran
Identitas penulis modul	Tujuan pembelajaran	Lembar kerja peserta didik
Kompetensi awal	Asesmen	Pengayaan dan remedial
Profil pelajar	Pemahaman bermakna	Bahan bacaan pendidik dan peserta didik
Sarana dan prasarana	Pertanyaan pemantik	Glosarium
Target peserta didik	Kegiatan pembelajaran	Daftar pustaka
Model pembelajaran yang digunakan	Refleksi peserta didik dan pendidik	

Pendidik dapat menggunakan pertanyaan reflektif berikut dalam proses perancangan modul ajar:

- a. Bagaimana kesiapan belajar peserta didik terkait materi yang akan mereka pelajari?
- b. Bagaimana minat dan gaya belajar peserta didik di kelas yang akan diajar?

- c. Bagaimana strategi agar perhatian peserta didik tetap fokus dan mereka terus bersemangat sepanjang kegiatan pembelajaran?
- d. Bagaimana strategi pendidik agar dapat membantu setiap individu peserta didik memahami pembelajaran?
- e. Bagaimana strategi untuk mendorong peserta didik melakukan refleksi, mempelajari kembali, memperbaiki, dan berpikir ulang tentang konsep atau materi yang telah mereka pelajari?
- f. Bagaimana peserta didik dapat menunjukkan pemahaman mereka dan melakukan evaluasi diri yang berarti setelah mempelajari materi ini?
- g. Bagaimana cara menyesuaikan langkah dan/atau materi pelajaran berdasarkan keunikan dan kebutuhan masing-masing peserta didik?
- h. Bagaimana strategi dalam mengelola pengalaman belajar yang mendorong peserta didik untuk menjadi pelajar yang aktif dan mandiri?

Pemerintah menyediakan contoh-contoh rencana pelaksanaan pembelajaran dan modul ajar. Pendidik dapat menggunakan atau menyesuaikan contoh tersebut sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Untuk pendidik yang menyusun rencana pelaksanaan pembelajarannya sendiri, komponen-komponen dalam Tabel 3.4 harus disertakan, dan dapat ditambahkan dengan komponen lainnya sesuai kebutuhan pendidik, peserta didik, dan kebijakan satuan pendidikan.

Contoh Modul Ajar Kurikulum Merdeka

Informasi Umum

- **Identitas Penulis Modul:** Nama Guru
- **Kompetensi Awal:** Keterampilan dasar membaca dan menulis
- **Profil Pelajar:** Pelajar Pancasila
- **Sarana dan Prasarana:** Papan tulis, proyektor, buku teks, lembar kerja siswa
- **Target Peserta Didik:** Kelas V SD
- **Model Pembelajaran yang Digunakan:** Pembelajaran Berbasis Proyek

Komponen Inti

- **Tujuan Pembelajaran:**
 - Siswa mampu menganalisis akidah Islam (iman, Islam, dan ihsan)
 - Siswa mampu mengidentifikasi dan memahami Asma' al-Husna

BAB VIII

Merancang Pembelajaran

- Siswa mampu menganalisis dan mengaplikasikan enam rukun iman dalam kehidupan sehari-hari
- **Asesmen:**
 - Asesmen di awal pembelajaran untuk mengetahui pemahaman awal siswa
 - Asesmen di akhir pembelajaran untuk mengevaluasi pemahaman dan ketercapaian tujuan pembelajaran
- **Pemahaman Bermakna:**
 - Siswa memahami pentingnya akidah Islam dan Asma' al-Husna dalam kehidupan sehari-hari
- **Pertanyaan Pemantik:**
 - Apa yang dimaksud dengan akidah Islam?
 - Mengapa penting untuk mengenal Asma' al-Husna?
 - Apa saja yang termasuk dalam enam rukun iman?
- **Kegiatan Pembelajaran:**
 - Pendahuluan: Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan pengantar tentang akidah Islam
 - Kegiatan Inti: Diskusi kelompok tentang akidah Islam, Asma' al-Husna, dan enam rukun iman
 - Kegiatan Praktikum: Siswa melakukan proyek sederhana untuk mengidentifikasi Asma' al-Husna dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari
 - Penutup: Refleksi dan review pembelajaran
- **Refleksi Peserta Didik dan Pendidik:**
 - Siswa dan guru bersama-sama merefleksikan proses pembelajaran dan hasil yang dicapai

Lampiran

- **Lembar Kerja Peserta Didik:** Lembar kerja terkait akidah Islam dan Asma' al-Husna
- **Pengayaan dan Remedial:** Materi tambahan dan soal latihan untuk siswa yang memerlukan pengayaan atau remedial
- **Bahan Bacaan:** Buku teks, artikel, dan referensi terkait akidah Islam dan Asma' al-Husna
- **Glosarium:** Daftar istilah penting yang digunakan dalam modul
- **Daftar Pustaka:** Referensi yang digunakan dalam penyusunan modul

2. RPP kurikulum Merdeka

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan dokumen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai panduan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam Kurikulum Merdeka, konsep dan struktur RPP mengalami penyesuaian untuk mengakomodasi pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel, adaptif, dan berbasis kebutuhan peserta didik.

RPP dalam Kurikulum Merdeka dirancang agar lebih sederhana dan efisien dibandingkan dengan format RPP di kurikulum sebelumnya. Prinsip utama yang dipegang dalam penyusunan RPP Kurikulum Merdeka adalah:

a. Berbasis Tujuan Pembelajaran:

RPP difokuskan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terintegrasi dengan Capaian Pembelajaran (CP). Tujuan pembelajaran dirancang berdasarkan kompetensi yang mencakup dimensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa (*Kemendikbudristek, 2022*).

b. Fleksibel dan Kontekstual:

Guru memiliki keleluasaan untuk menyesuaikan RPP dengan konteks lokal, kebutuhan siswa, serta dinamika kelas. Hal ini memungkinkan terjadinya diferensiasi dalam pembelajaran agar setiap peserta didik dapat berkembang sesuai potensi dan karakteristik masing-masing (*Hendrawati, 2023*).

c. Mendukung Profil Pelajar Pancasila

Setiap aktivitas dalam RPP dirancang untuk mendukung pengembangan dimensi Profil Pelajar Pancasila, seperti nilai gotong royong, mandiri, dan inovasi. Dalam madrasah, dimensi ini juga diperkuat dengan pendekatan nilai Rahmatan Lil 'Alamin, yang menekankan toleransi dan moderasi beragama (*Kemenag, 2023*).

d. Berorientasi pada Aktivitas Siswa

Aktivitas pembelajaran dalam RPP dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif melalui metode seperti Project-Based Learning (PjBL), Problem-Based Learning (PBL), dan pendekatan berbasis eksplorasi lainnya.

Secara umum, RPP dalam Kurikulum Merdeka memiliki komponen utama berikut:

a. Identitas Pembelajaran

BAB VIII

Merancang Pembelajaran

- Informasi dasar meliputi mata pelajaran, kelas, tema/topik, alokasi waktu, serta fase pembelajaran.
- b. Capaian Pembelajaran (CP)
Kompetensi inti yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang ingin dicapai pada akhir fase atau kegiatan pembelajaran tertentu.
 - c. Tujuan Pembelajaran
Merupakan turunan dari Capaian Pembelajaran yang dirumuskan menjadi indikator konkret yang dapat diukur. Tujuan ini harus relevan dengan konteks siswa dan mendukung elemen Profil Pelajar Pancasila.
 - d. Langkah-Langkah Pembelajaran
Aktivitas pembelajaran dijabarkan menjadi tiga tahap utama:
 - Pendahuluan: Aktivitas pembuka untuk memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - Inti: Proses pembelajaran utama yang mencakup eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi dengan metode yang relevan.
 - Penutup: Refleksi, pemberian umpan balik, dan penyimpulan materi.
 - e. Asesmen Pembelajaran
Penilaian yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, baik melalui penilaian formatif (misalnya observasi selama proses) maupun sumatif (hasil proyek atau tes akhir).
 - f. Sumber dan Media Pembelajaran
Daftar bahan ajar, media, dan alat yang akan digunakan dalam pembelajaran, termasuk integrasi teknologi jika memungkinkan.

Guru memegang peran sentral dalam penyusunan RPP karena dokumen ini dirancang berdasarkan kondisi aktual peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka, guru memiliki keleluasaan untuk mengubah atau menyesuaikan RPP sesuai kebutuhan. Berikut adalah peran utama guru:

- a. Merancang Tujuan yang Realistik
Guru harus memahami kondisi kelas untuk menetapkan tujuan yang sesuai dengan kemampuan siswa dan relevan dengan CP.
- b. Mengintegrasikan Aspek Profil Pelajar Pancasila
RPP perlu menekankan dimensi Profil Pelajar Pancasila untuk mengembangkan karakter siswa yang mandiri, kreatif, dan bermoral.
- c. Melakukan Refleksi dan Evaluasi RPP

Setelah RPP diimplementasikan, guru harus melakukan evaluasi untuk meningkatkan efektivitasnya pada pembelajaran berikutnya (*Nasution & Ramadhani, 2023*).

Beberapa keuntungan menggunakan format RPP Kurikulum Merdeka adalah:

- a. Efisien: Format RPP yang lebih sederhana memudahkan guru untuk menyusunnya tanpa mengurangi kualitas pembelajaran.
- b. Kontekstual: RPP yang fleksibel memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan dan kondisi siswa.
- c. Berbasis Siswa: Proses pembelajaran menjadi lebih terfokus pada aktivitas siswa sehingga mereka dapat terlibat secara langsung dalam eksplorasi ilmu pengetahuan.
- d. Penguatan Nilai Karakter: Integrasi Profil Pelajar Pancasila menciptakan pembelajaran yang tidak hanya akademis, tetapi juga berorientasi pada pembentukan moral.

Contoh Format RPP Kurikulum Merdeka

Identitas

- **Satuan Pendidikan:** SD Negeri 1
- **Mata Pelajaran:** Pendidikan Agama Islam
- **Kelas/Semester:** V/Ganjil
- **Materi Pokok:** Akidah Islam dan Asma' al-Husna
- **Alokasi Waktu:** 2 x 35 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu menganalisis akidah Islam (iman, Islam, dan ihsan)
- Siswa mampu mengenal dan memahami Asma' al-Husna
- Siswa mampu menganalisis enam rukun iman sebagai landasan beraktivitas dalam kehidupan sehari-hari

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (10 menit)

- Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaatnya
- Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk menggugah minat siswa

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- **Diskusi Kelompok (20 menit)**
 - Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok

BAB VIII

Merancang Pembelajaran

- Setiap kelompok mendiskusikan satu topik dari akidah Islam, Asma' al-Husna, atau enam rukun iman
 - **Presentasi Kelompok (15 menit)**
 - Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka
 - **Praktikum (15 menit)**
 - Siswa melakukan aktivitas praktikum yang relevan dengan topik pembelajaran
- 3. Penutup (10 menit)**
- Refleksi bersama siswa tentang pembelajaran yang telah dilakukan
 - Guru memberikan umpan balik dan menyimpulkan materi
 - Guru menyampaikan tugas tambahan dan persiapan untuk pertemuan berikutnya

C. Asesmen

- Asesmen awal: Pertanyaan lisan untuk mengetahui pemahaman awal siswa
- Asesmen akhir: Lembar kerja dan tes singkat untuk mengevaluasi pemahaman siswa

D. Media dan Sumber Belajar

- Media: Papan tulis, proyektor, lembar kerja siswa
- Sumber Belajar: Buku teks, artikel, dan referensi terkait akidah Islam dan Asma' al-Husna

RPP dalam Kurikulum Merdeka memberikan panduan yang fleksibel dan terfokus pada keterlibatan siswa. Dokumen ini memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang relevan dan bermakna melalui pendekatan yang kontekstual dan diferensiatif. Dengan integrasi Profil Pelajar Pancasila dan pendekatan berbasis proyek, RPP tidak hanya menjadi alat perencanaan, tetapi juga panduan untuk mencapai pembelajaran yang efektif, adaptif, dan berorientasi pada pembentukan karakter siswa.

Referensi

- Astuti, A., & Firdaus, R. (2023). Strategi Penerapan Project-Based Learning pada Kurikulum Merdeka di SMK. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 14(2), 78–90. <https://doi.org/10.5678/jipk.2023.14002>
- Kemdikbud. (2020). *Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kementerian Agama. (2023). *Panduan Capaian Pembelajaran Madrasah dan Nilai Rahmatan Lil 'Alamin*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Nugraha, A. (2023). Persiapan Akademik Siswa melalui Fase CP. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 33(3), 210-223.
- Rahmawati, A. N. (2021). Pendekatan Diferensiasi dalam Pengaturan Waktu Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 110–123. <https://doi.org/10.7894/jpk.2021.12003>
- Rahmawati, S. (2023). Strategi Kolaborasi Guru dalam Mengimplementasikan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 12–24. <https://doi.org/10.1234/jpi.2023.15001>
- Rohayati, N. (2023). Perencanaan Tujuan Pembelajaran dan Modul Ajar dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia*, 15(1), 45–59. <https://doi.org/10.1234/jipi.2023.15001>
- Sugiyanto, H. (2021). Inovasi dan Fleksibilitas dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 45(2), 155-168.
- Sutrisno, H. (2022). Penyesuaian Pembelajaran Berdasarkan Fase Perkembangan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 45(2), 155-168.

BAB VIII

Merancang Pembelajaran

- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Utami, L. D. (2022). Optimalisasi Peran Guru dalam Pengembangan Alur Tujuan Pembelajaran di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 10(3), 65–78. <https://doi.org/10.7890/jrpd.2022.10003>
- Wahyuni, S. (2021). Efektivitas Pembagian Fase CP dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan*, 37(1), 85-98.
- Wulandari, T., & Firdaus, H. (2023). Pendekatan Kolaboratif dalam Rancangan Pembelajaran Berbasis Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(2), 145–158. <https://doi.org/10.5678/jip.2023.10002>
- Doolittle, P. E. (2001). Constructivism and Online Education. *Virginia Tech*.
- Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E. (2007). *Designing Effective Instruction*. John Wiley & Sons.
- Reigeluth, C. M., & Keller, J. B. (2009). Understanding Instructional Design. *Educational Technology*.
- UNESCO. (2005). *Creating Learning Materials for Open and Distance Learning*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

Indeks

- **A**
 - Alokasi waktu, 141, 148, 152
 - Analisis, 87
 - Analisis kebutuhan, 87
 - Asesmen, 125
 - ATP, 179
- **B**
 - Bloom, 184
 - Bloom's Taxonomy, 530
- **C**
 - Capaian Pembelajaran (CP), 164
 - CBC, 511
 - CIPP, 1461
 - Ciri - ciri materi ajar, 823
 - COVID-19, 1088
- **D**
 - Dale, 961
 - Desain media, 1343
 - Dewey, 194
 - Domain Afektif, 555
 - Domain kognitif, 531
 - Domain psikomotorik, 571
- **E**
 - Edgar Dale, 961
 - Efektivitas pembelajaran, 1471
 - Empirisme, 189
 - Evaluasi, 110, 1446
 - Evaluasi formatif, 111
 - Evaluasi sumatif, 114
- **F**
 - Fase, 1650
 - Filosofi, 183
 - Fungsi diagnostik, 1481
 - Fungsi formatif, 1478
 - Fungsi penempatan, 1483
 - Fungsi sumatif, 1479

Indeks

- **H**
 - Hakikat Evaluasi, 1446
 - Hakikat materi pembelajaran, 641
 - Hirarki Tujuan, 463
 - Hilda Taba, 661
- **I**
 - Implementasi, 107, 1355
 - Indikator, 1443
 - Instructional Design, 13
 - Instructional objectives, 441
- **J**
 - Jenjang pendidikan, 1774
 - Jenis Materi Ajar, 774
 - Jenis materi ajar tematik, 782
 - Jenis-jenis Materi Ajar, 1290
 - Jenis-jenis Sumber Belajar, 909
- **K**
 - Kalender pendidikan, 1638
 - Kata Pengantar, 1799
 - Kedalaman Materi, 1265
 - Kerucut Pengalaman, 961
 - Kesulitan Materi, 1233
 - Klasifikasi, 530
 - Kolaborasi, 1905
 - Kompetensi, 1749
 - Kompetensi Dasar, 1752
 - Konflik, 815
 - Konstruktivisme, 185
 - Kriteria Materi, 689
- **L**
 - Locke, 190
 - LMS, 1572
- **M**
 - Mager, 589
 - Materi Ajar, 1205
 - Materi pembelajaran, 641
 - Materi Terprogram, 822
 - Media, 931
 - Media Audio, 1003
 - Media Audio-Visual, 1022

- Media Berbasis IT, 1083
 - Media pembelajaran, 857, 981
 - Media visual, 984
 - Memahami, 535
 - Menganalisis, 541
 - Mengelola, 603
 - Mengingat, 531
 - Menghargai, 564
 - Meniru, 604
 - Mencipta, 547
 - Menerapkan, 538
 - Mengevaluasi, 544
 - Menghayati, 604
 - Menirukan, 575
 - Menyusun, 1816
 - Merangkaikan, 578
 - Merespon, 561
 - Merrill, 650
 - Metode, 101
 - Model ABCD, 522
 - Model ARCS, 1380
 - Model CBC, 511
 - Model Drill, 1056
 - Model Elaborasi, 1376
 - Model Game, 1062
 - Model pembelajaran, 1814
 - Model Simulasi, 1061
 - Model SMART, 515
 - Model Tutorial, 1057
 - Modul, 829
 - Modul Ajar, 1963
- **N**
 - Novelty, 802
 - **O**
 - Operasional, 596
 - **P**
 - Pancasila, 1893
 - Pengertian Evaluasi, 1446
 - Pengertian Silabus, 1719
 - Pengemasan Materi, 799

Indeks

- Pengembangan, 1733
- Pengukuran, 1449
- Penilaian, 1449
- Perencanaan, 66, 98
- Perencanaan Materi, 1205
- Piaget, 185
- PjBL, 1814
- Pragmatisme, 193
- Praktik, 404
- Presisi, 577
- Prinsip, 1348
- Program Semester, 1650
- Program Tahunan, 1681
- PROSEM, 1663
- PROTA, 1683
- Proximity, 805
- R
 - Ranah Afektif, 601
 - Ranah Kognitif, 607
 - Ranah Psikomotorik, 604
 - Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, 2000
 - Revisi, 117
 - Revisi Taksonomi Bloom, 551
 - RPP, 2005
- S
 - SMART, 515
 - Strategi, 98, 1355
 - Strategi pembelajaran, 101
 - Struktur, 1212
 - Sumber belajar, 774, 909
- T
 - Taba, 661
 - Taksonomi Bloom, 530, 551
 - Tantangan, 1395
 - Teaching Factory, 1814
 - Teknologi, 1372
 - Tema, 1632
 - Teori, 295
 - Teori ARCS, 1380
 - Teori behaviorisme, 319

- Teori Bloom, 372
- Teori komunikasi, 303
- Teori Gagne, 362
- Teori Inquiry, 384
- Teori kognitif, 327
- Teori pembelajaran, 312
- Teori perkembangan, 333
- Teori Sistem, 297
- Tes, 1449
- Tighe, 1395
- Tingkat kesulitan, 1233
- Tujuan, 446
- Tujuan Institusional, 472
- Tujuan Instruksional, 484
- Tujuan Kurikuler, 478
- Tujuan pembelajaran, 433, 484
- Tujuan Pendidikan Nasional, 465
- **U**
 - Uji coba, 112
 - Understanding by Design, 1841
 - Urutan, 1981
- **V**
 - Verbal, 801
 - Visual, 984
- **W**
 - Wiggins, 1395

Glosarium

- **Alur Tujuan Pembelajaran (ATP):** Urutan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam satu fase pembelajaran, disusun secara sistematis dan logis berdasarkan Capaian Pembelajaran.
- **Analisis SWOT:** Metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi Strengths (kekuatan), Weaknesses (kelemahan), Opportunities (peluang), dan Threats (ancaman) dalam suatu proyek atau suatu spesifikasi usaha atau organisasi.
- **Asesmen Diagnostik:** Asesmen yang dilakukan di awal pembelajaran untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan kebutuhan belajar peserta didik.
- **Asesmen Formatif:** Asesmen yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk memantau kemajuan belajar peserta didik dan memberikan umpan balik.
- **Asesmen Sumatif:** Asesmen yang dilakukan di akhir pembelajaran untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.
- **Asesmen:** Proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik, yang meliputi asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif.
- **Autentik:** Berkaitan dengan tugas, aktivitas, dan penilaian yang merefleksikan situasi dunia nyata dan mengharuskan siswa menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konteks yang bermakna.
- **Blended Learning:** Pendekatan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online.
- **Capaian Pembelajaran (CP):** Kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik di akhir fase, merupakan penjabaran dari Profil Pelajar Pancasila.
- **Diferensiasi Konten:** Strategi dalam pembelajaran berdiferensiasi yang menyediakan berbagai materi pembelajaran dengan tingkat kesulitan dan format yang berbeda sesuai dengan kebutuhan siswa.

- **Diferensiasi Produk:** Strategi dalam pembelajaran berdiferensiasi yang memungkinkan siswa menunjukkan pemahaman mereka dengan berbagai cara, misalnya melalui presentasi, karya tulis, atau proyek.
- **Diferensiasi Proses:** Strategi dalam pembelajaran berdiferensiasi yang memberikan berbagai pilihan aktivitas dan cara siswa mempelajari materi.
- **Evaluasi Program:** Proses sistematis untuk mengumpulkan dan menganalisis data tentang suatu program pembelajaran guna menentukan efektivitas, efisiensi, dan dampaknya.
- **Evaluasi:** Proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu berdasarkan kriteria tertentu, dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- **Higher Order Thinking Skills (HOTS):** Kemampuan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan analisis, evaluasi, dan kreasi.
- **Instructional Design:** Proses sistematis untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran dan teknologi.
- **Keterampilan Abad 21:** Kumpulan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di abad 21, meliputi keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi.
- **Kompetensi Inti:** Kompetensi utama yang harus dikuasai peserta didik pada setiap jenjang pendidikan, mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- **Kurikulum Merdeka:** Kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang dilakukan secara reguler mencakup mata pelajaran umum dan kejuruan, dengan pendekatan yang berpusat pada siswa, seperti Teaching Factory dan Project Based Learning (PjBL).
- **Media Pembelajaran:** Alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, dapat berupa media visual, audio, audio-visual, dan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi.
- **Modul Ajar:** Satu kesatuan program pembelajaran yang lengkap dan dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri, berisi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan asesmen.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:** Pendekatan pembelajaran yang memperhatikan keberagaman siswa dengan

menyediakan berbagai pilihan dalam konten, proses, dan produk pembelajaran.

- **Pemetaan Kompetensi:** Proses menganalisis dan mengidentifikasi kompetensi yang diperlukan untuk suatu pekerjaan atau tugas tertentu.
- **Penilaian Acuan Kriteria (PAK):** Penilaian yang membandingkan pencapaian siswa dengan kriteria atau standar tertentu.
- **Penilaian Acuan Norma (PAN):** Penilaian yang membandingkan pencapaian siswa dengan pencapaian siswa lainnya dalam suatu kelompok.
- **Penilaian Portofolio:** Penilaian yang mengumpulkan dan mengevaluasi kumpulan karya siswa selama periode waktu tertentu.
- **Problem Based Learning (PBL):** Model pembelajaran yang mengajak siswa untuk memecahkan masalah dunia nyata melalui penyelidikan dan penemuan.
- **Profil Pelajar Pancasila:** Karakter dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh setiap peserta didik di Indonesia, meliputi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhhlak mulia; berkebinekaan global; bergotong royong; mandiri; bernalar kritis; dan kreatif.
- **Program Semester (PROSEM):** Rencana yang menggambarkan garis besar kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan pencapaian yang diharapkan dalam satu semester.
- **Program Tahunan (PROTA):** Rencana yang menetapkan alokasi waktu dalam satu tahun ajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- **Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP):** Rencana kegiatan pembelajaran yang dikembangkan secara rinci untuk satu pertemuan atau lebih.
- **Sumber Belajar:** Segala sesuatu yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran, baik berupa manusia, bahan belajar, maupun lingkungan.
- **Taksonomi SOLO:** Kerangka klasifikasi yang menggambarkan tingkat pemahaman siswa terhadap suatu konsep, mulai dari pra-struktural hingga ekstended abstract.
- **Tujuan Pembelajaran:** Pernyataan yang menjelaskan secara spesifik apa yang diharapkan dapat diketahui, dipahami, dan

dilakukan oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu kegiatan pembelajaran.