

**PERENCANAAN PEMBELAJARAN**  
**MATAPELAJARAN**  
**PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN**

**TINGKAT PENDIDIKAN: SMA/MA/SMA-LB**

**PENULIS**

**PROF. DR. ABDUL GAFUR, M.SC.**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL**

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**PANITIA SERTIFIKASI GURU UNY**

**RAYON 11**

**YOGYAKARTA 2010**

## **KATA PENGANTAR**

Bahan pelatihan Perencanaan Pengajaran ini dimaksudkan untuk membantu para Guru agar memiliki kompetensi merencanakan pengajaran sebagai salah satu kompetensi profesional guru.

Agar para guru memiliki keterampilan merencanakan pembelajaran dengan baik, terlebih dulu para Guru perlu memiliki pemahaman tentang konsep dan prinsip disain/ perencanaan pembelajaran berbasis kompetensi. Berhubung dengan itu maka pada Bab II disajikan konsep, prinsip, dan prosedur perencanaan pembelajaran berbasis kompetensi. Selanjutnya berdasar konsep dan prinsip tersebut, pada Bab III disajikan langkah-langkah sistematis merencanakan pembelajaran.

Dengan mengikuti langkah-langkah sistematis dalam merencanakan pembelajaran tersebut diharapkan para Guru dapat menghasilkan produk perencanaan pembelajaran berupa satuan pelajaran yang berisikan komponen identitas matapelajaran, kompetensi/tujuan pembelajaran, materi pelajaran, strategi pembelajaran dan metode, alat/media, evaluasi, dan sumber bahan.

Demikian, semoga bermanfaat.

Yogyakarta Oktober 2010

Penulis

Prof. Dr.Abdul Gafur, M.Sc.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL/BAGAN

BAB I : PENDAHULUAN

- A. Rasional
- B. Tujuan
- C. Cakupan Materi
- D. Prasyarat

BAB II : KONSEP, PRINSIP, DAN PROSEDUR PERENCANAAN  
PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPETENSI

- A. Pembelajaran Berbasis Kompetensi
- B. Pengertian Perencanaan Pembelajaran
- C. Prinsip-Prinsip Perencanaan Pembelajaran
- D. Prosedur Perencanaan Pembelajaran

BAB III: LANGKAH-LANGKAH PERENCANAAN PEMBELAJARAN  
BERBASIS KOMPETENSI

- A. Perumusan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
- B. Identifikasi Karakteristik dan Kompetensi Awal Siswa
- C. Penentuan Standar Materi Pelajaran
- D. Pemilihan Strategi dan Metode Pembelajaran
- E. Pemilihan Media Pembelajaran
- F. Pengembangan Instrumen Evaluasi
- G. Alokasi Waktu dan Penentuan Sumber Bahan

RANGKUMAN

SOAL-SOAL LATIHAN

DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR TABEL/BAGAN

Tabel	Halaman
1. Langkah-langkah mempelajari, menyusun, dan menggunakan disain pembelajaran	
2. Mekanisme penyusunan disain pembelajaran	
3. Rincian dan urutan berjenjang standar kompetensi PKn	
4. Rincian standar kompetensi menjadi Kompetensi dasar (1)	
5. Rincian standar kompetensi menjadi Kompetensi dasar (2)	
6. Hubungan materi pelajaran dengan tes	
7. Klasifikasi media	
8. Tabel spesifikasi/kisi-kisi soal	
Bagan/Diagram	
Bagan 1 Proses pemilihan materi pelajaran	
Diagram 1 Proses pemilihan media	

## **BAB I: PENDAHULUAN**

### **A. Rasional**

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang sistematis dan berurutan. Berhubung dengan itu kegiatan pembelajaran perlu direncanakan dengan baik. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai Guru adalah merencanakan pembelajaran. Sebagai seorang administrator pembelajaran Guru perlu memiliki Kompetensi merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi hasil dan proses pembelajaran. Dengan mempelajari bahan latihan perencanaan pembelajaran ini diharapkan para Guru akan menjadi lebih profesional dalam merencanakan pembelajaran.

### **B. Tujuan**

Secara garis besar, setelah mempelajari modul ini, diharapkan Anda menguasai konsep, prinsip dan prosedur perencanaan pembelajaran berbasis kompetensi serta menerapkannya dalam merencanakan pembelajaran sesuai matapelajaran PKn.

Secara khusus, dari mempelajari modul ini, diharapkan Anda mampu:

1. Menjelaskan konsep, prinsip, dan prosedur perencanaan pembelajaran secara sistematis.
2. Merumuskan kompetensi siswa
3. Mengidentifikasi karakteristik siswa
4. Menentukan materi pelajaran
5. Menentukan strategi pembelajaran
6. Memilih alat dan media pembelajaran
7. Menentukan prosedur dan alat evaluasi
8. Menentukan alokasi waktu dan sumber bahan.

### **C. Cakupan Materi**

Modul Perencanaan Pembelajaran ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada para Guru dalam merencanakan pembelajaran secara sistematis. Produk perencanaan pembelajaran antara lain

berupa rencana pembelajaran yang berisikan: Perumusan kompetensi/tujuan pembelajaran, Analisis karakteristik siswa, Materi pelajaran, Strategi pembelajaran, Alat dan Media, Evaluasi, dan Sumber bahan.

Secara garis besar, dalam modul ini akan dibahas konsep, prinsip, dan model perencanaan pembelajaran menurut konsep sistem dan pembelajaran berbasis kompetensi. Kemudian dibahas langkah-langkah sistematis perencanaan pembelajaran. Secara terperinci, pembahasan dalam modul ini meliputi:

1. Konsep, prinsip, dan prosedur Perencanaan Pembelajaran berbasis kompetensi.
2. Perumusan kompetensi/tujuan pembelajaran
3. Analisis Kompetensi awal dan karakteristik siswa
4. Identifikasi cakupan, jenis, urutan, dan sumber materi pelajaran
5. Pemilihan strategi dan metode pembelajaran
6. Pemilihan alat dan media pembelajaran
7. Prosedur dan alat evaluasi
8. Alokasi waktu dan Penentuan Sumber Bahan.

#### **D. Prasyarat**

Para Guru hendaknya telah mempelajari kurikulum PKn yang berlaku, dan bahan-bahan pelatihan materi PKn.

## **Bab II**

### **KONSEP, PRINSIP, DAN PROSEDUR PERENCANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPETENSI**

#### **A. Pembelajaran Berbasis Kompetensi**

Sebelum membicarakan perencanaan pembelajaran berbasis kompetensi, terlebih dahulu perlu dikemukakan dengan singkat konsep pembelajaran berbasis kompetensi. Pembelajaran berbasis kompetensi adalah program pembelajaran di mana hasil belajar atau kompetensi yang diharapkan dicapai oleh siswa, sistem penyampaian, dan indikator pencapaian hasil belajar dirumuskan secara tertulis sejak perencanaan dimulai (McAshan, 1989, p. 18). Kompetensi menurut Hall dan Jones (1986, p. 29) adalah "pernyataan yang menggambarkan penampilan suatu keterampilan tertentu secara bulat yang merupakan perpaduan antara pengetahuan dan keterampilan yang dapat diamati dan diukur".

Dalam pembelajaran berbasis kompetensi, perlu ditentukan standar minimum kompetensi yang harus dikuasai siswa. Sesuai pendapat tersebut, komponen pokok pembelajaran berdasar kompetensi meliputi: (1) Kompetensi yang akan dicapai; (2) Strategi penyampaian untuk mencapai kompetensi; (3) Sistem evaluasi atau pengujian yang digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi.

Kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa perlu dirumuskan dengan jelas dan spesifik. Perumusn dimaksud hendaknya didasarkan atas prinsip "relevansi dan konsistensi antara kompetensi dengan materi yang dipelajari, waktu yang tersedia, dan kegiatan serta lingkungan belajar yang digunakan" (McAshan, 1989, 19). Langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mendapatkan perumusan kompetensi yang jelas dan spesifik antara lain dengan melaksanakan analisis kebutuhan, analisis tugas, analisis kompetensi, penilaian oleh profesi dan pendapat ahli bidang studi (pakar), pendekatan teoritik, dan telaah buku teks yang relevan dengan materi yang dipelajari (Kaufman, 1982, p. 16; Bratton, 1991, p. 263).

Konsep pembelajaran berdasar kompetensi mensyaratkan dirumuskannya secara jelas kompetensi yang harus dimiliki atau ditampilkan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan tolok ukur pencapaian

kompetensi yang jelas, maka dalam kegiatan pembelajaran siswa akan terhindar dari mempelajari materi yang tidak perlu yaitu materi yang tidak menunjang tercapainya penguasaan kompetensi.

Dalam rangka pengembangan silabus dan perencanaan pembelajaran selanjutnya kompetensi tersebut perlu dijabarkan dalam bentuk Kompetensi dasar atau sub-sub kompetensi. Seperti diuraikan dimuka, silabus dan perencanaan pembelajaran antara lain berisikan garis-garis besar isi atau materi pelajaran. Dalam pembelajaran berbasis kompetensi, garis-garis besar isi atau materi pelajaran ditentukan berdasar Kompetensi dasar. Materi pelajaran dipilih dan ditentukan berdasar kriteria pencapaian Kompetensi dasar. Jadi pengembangan silabus dan perencanaan pembelajaran berbasis kompetensi atau Kompetensi dasar, berbeda dengan pendekatan secara konvensional yang menggunakan buku teks sebagai acuan utama dalam menentukan garis-garis besar isi materi pelajaran dan program pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat dikemukakan bahwa penyusunan rencana pembelajaran merupakan salah satu tahapan pengembangan kurikulum, khususnya menjawab pertanyaan “Apa yang akan diajarkan, bagaimana cara mengajarkannya, dan bagaimana cara mengetahui bahwa tujuan dan materi telah dikuasai ”? Perencanaan pembelajaran dapat meliputi lingkup seluruh mata pelajaran maupun pokok bahasan atau topik. Perencanaan pembelajaran merupakan penjabaran lebih lanjut dari kompetensi yang ingin dicapai, dan berisikan pokok-pokok serta uraian materi yang harus dipelajari untuk mencapai Kompetensi dasar dan kompetensi, penentuan bahan, strategi, alat, media, evaluasi, dan bahan acuan. Hasil pengembangan rencana pembelajaran disebut dengan berbagai nama, antara lain berupa: Pola Dasar Kegiatan Belajar Mengajar (PDKBM) atau Garis-Garis Besar Isi Program Pembelajaran (GBIPP), satuan pelajaran, model program, dsb. Menurut PP 19 Th 2006, hasil perencanaan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Dalam pembelajaran berbasis kompetensi, pencapaian setiap kompetensi terkait erat dengan sistem pembelajaran. Dengan demikian komponen minimal pembelajaran berbasis kompetensi adalah:

- (1) Pemilihan dan perumusan kompetensi yang tepat (standar isi/materi).



- (2) Spesifikasi indikator penilaian untuk menentukan pencapaian kompetensi (standar penampilan).
- (3) Pengembangan sistem penyampaian yang fungsional dan relevan dengan kompetensi dan sistem penilaian.

Penerapan konsep dan prinsip pembelajaran berbasis kompetensi diharapkan bermanfaat untuk:

- (1) Menghindari duplikasi dalam pemberian materi pelajaran. Sering dikeluhkan materi pelajaran yang diajarkan terlalu banyak. Dengan menyajikan materi pelajaran yang benar-benar relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai maka materi yang diajarkan akan berkurang.
- (2) Mengupayakan konsistensi kompetensi yang ingin dicapai dalam mengajarkan suatu mata pelajaran. Dengan kompetensi yang telah ditentukan secara tertulis, maka siapapun yang mengajar matapelajaran tertentu tidak akan bergeser atau menyimpang dari kompetensi dan materi yang telah ditentukan.
- (3) Meningkatkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, kecepatan, dan kesempatan siswa.
- (4) Membantu mempermudah pelaksanaan akreditasi. Pelaksanaan akreditasi akan lebih dipermudah dengan menggunakan tolok ukur standar kompetensi.
- (5) Memperbaharui sistem evaluasi dan pelaporan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran berdasar kompetensi, keberhasilan siswa diukur dan dilaporkan berdasar pencapaian kompetensi atau sub-kompetensi tertentu (PAP), bukan didasarkan atas perbandingan dengan hasil belajar siswa yang lain (PAN).
- (6) Memperjelas komunikasi dengan siswa tentang tugas, kegiatan, atau pengalaman belajar yang harus dilakukan dan cara yang digunakan untuk menentukan keberhasilan belajarnya.
- (7) Meningkatkan akuntabilitas publik. Kompetensi yang telah disusun, divalidasikan, dan dikomunikasikan kepada publik dapat digunakan untuk mempertanggungjawabkan kegiatan pembelajaran kepada publik.

- (8) Memperbaiki sistem sertifikasi. Dengan perumusan kompetensi yang lebih spesifik dan terperinci, sekolah dapat mengeluarkan sertifikat atau transkrip yang menyatakan jenis dan aspek kompetensi yang dicapai (Gafur, 2001, p. 8).

## **B. Pengertian Perencanaan Pembelajaran**

Briggs memberikan definisi disain atau rencana pembelajaran sebagai berikut :

Keseluruhan proses analisis kebutuhan dan tujuan belajar serta pengembangan sistem penyampaiannya untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan belajar, termasuk di dalamnya pengembangan paket pembelajaran, kegiatan pembelajaran, uji coba dan revisi paket pembelajaran, dan terakhir kegiatan mengevaluasi program dan hasil belajar (1978, p.20).

Disain pembelajaran merupakan salah satu komponen kegiatan teknologi pendidikan. Hal ini dapat dipahami kalau diingat bahwa teknologi pendidikan merupakan "Suatu bidang garapan yang ikut serta berusaha untuk memberikan fasilitas (kemudahan) proses belajar manusia dengan jalan memanfaatkan secara optimal sumber-sumber belajar melalui fungsi pengembangan dan fungsi pengelolaan". (Gafur,1979, p. 2). Sesuai dengan definisi tersebut komponen kegiatan dalam rangka mengaplikasikan konsep teknologi pendidikan adalah sebagai berikut :

1. Memahami warga belajar (*the learner*) dengan segala karakteristik dan kebutuhannya. Teknologi pendidikan sangat memperhatikan karakteristik, keadaan individual, dan kebutuhan masing-masing siswa. Hal ini didasarkan atas anggapan bahwa keunikan masing-masing individu sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.
2. Memanfaatkan secara penuh segala sumber belajar untuk meningkatkan proses pembelajaran. Sumber belajar ini meliputi : pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan atau "*setting*". Sumber belajar meliputi sumber belajar yang direncanakan (*learning resource by design*) dan sumber belajar yang digunakan (*learning resource by utilization*)
3. Melakukan kegiatan pengembangan; di sini kegiatan itu meliputi : riset, mengembangkan disain, produksi paket pengajaran, evaluasi, pengadaan bahan, alat dan biaya, serta pemanfaatannya .

4. Mengelola semua kegiatan mulai dari penyusunan rencana, pelaksanaan monitoring, revisi dan evaluasi. Pengelolaan ini meliputi pengelolaan organisasi dan personel.
5. Mengevaluasi hasil dan proses pembelajaran.

Ada pendapat lain yang berbeda dengan apa yang telah dikemukakan di atas. Kalau tadi dikatakan bahwa disain pembelajaran merupakan salah satu komponen kegiatan teknologi pendidikan, maka Ackerman (1978, p.8) berpendapat bahwa disain pembelajaran merupakan nama lain teknologi pendidikan. Ackerman lebih memilih menggunakan istilah “disain pembelajaran” dari pada istilah “teknologi pendidikan” karena dengan menggunakan istilah “teknologi pendidikan” orang sering mengasosiasikan istilah “teknologi” dengan peralatan (*hardware*) seperti radio, komputer, televisi, dan “software” seperti transparansi, film, kaset, slide dan sebagainya. Alasan Ackerman memang dapat dipahami, sebab dalam hal ini ia mendefinisikan disain pembelajaran sebagai “keseluruhan proses perencanaan yang diperlukan untuk menyampaikan pengajaran, termasuk di dalamnya penggunaan baik “*hardware*” maupun “*software*”.

Sejalan dengan pendapat Ackerman ini ialah pendapat Merrill (1978, p.234) yang menyatakan bahwa “esensi teknologi pendidikan adalah disain dan pengembangan sistem pembelajaran”. Ia berpendapat bahwa tugas pokok seorang ahli teknologi pendidikan ialah menyusun disain dan mengembangkan sistem pembelajaran. Media yang biasanya selalu diasosiasikan dengan teknologi pendidikan, menurut Merrill mempunyai kedudukan sekunder. Yang primer adalah disain pembelajaran. Artinya, kalau disain pembelajaran telah ditentukan maka media apapun yang digunakan bukanlah merupakan soal yang pokok. Ia berpendapat bahwa persoalan pemilihan dan penggunaan media, lebih merupakan persoalan ada tidaknya biaya serta persoalan tersedia tidaknya media yang akan digunakan untuk menyampaikan disain pembelajaran yang telah disusun. Pendapat Merrill tersebut sebenarnya mengandung kontroversi kalau diingat ia sendiri dalam menyusun disain pembelajaran sebagai aplikasi atas teorinya yang terkenal dengan nama “*Teaching Concept*” menggunakan komputer sebagai bagian yang integral dari

teori pembelajaran yang dikembangkannya. Artinya, sejak mulai pertama kali mendisain, media yang akan digunakan adalah komputer.

Sementara itu Lumsdaine (1964, p. 14) mengidentifikasi faktor-faktor yang berpengaruh atas pertumbuhan konsep pengembangan sistem dan disain pembelajaran tersebut sebagai berikut :

1. Psikologi pendidikan yang menaruh perhatian terhadap perbedaan-perbedaan individual antar siswa. Dari sini kemudian lahir konsep belajar sesuai dengan kecepatan dan kesempatan masing-masing siswa, mesin belajar yang digunakan baik pada lembaga pendidikan maupun perindustrian untuk keperluan penataran atau pelatihan (*training*.)
2. Teori belajar berdasar ilmu jiwa perilaku laku (*Behavioral psychology*) yang menekankan pentingnya penguat (*reinforcement*) untuk meningkatkan perilaku belajar siswa.
3. Hasil teknologi permesinan yang memungkinkan diciptakannya peralatan yang dapat dipakai untuk menerapkan teori-teori belajar seperti mesin belajar, komputer, dan sebagainya.
4. Perkembangan peralatan audiovisual (radio, film, slide, kaset video) yang dimanfaatkan untuk keperluan belajar dan mengajar.

Timbulnya konsep teknologi pendidikan, pengembangan sistem pembelajaran, disain pembelajaran, dan lain-lain konsep semacam itu, tidak lain adalah merupakan usaha para ahli pendidikan dan pengajaran untuk memecahkan masalah-masalah belajar manusia. Masalah-masalah itu antara lain meledaknya jumlah siswa dengan tenaga pengajar, peralatan dan ruangan yang terbatas, jumlah lulusan yang tidak sesuai dengan yang diinginkan oleh masyarakat, kualitas lulusan yang rendah, dan sebagainya (masalah pemerataan, relevansi, efisiensi, dan mutu).

### **C. Prinsip-prinsip Perencanaan Pembelajaran**

Yang dimaksudkan dengan “prinsip” di sini ialah “tesis”, “asumsi”, ataupun “teori” yang mendasari disusunnya disain pembelajaran.

Pertama-tama disain pembelajaran ini dikembangkan atas dasar tesis yang menyatakan bahwa “pengajaran dapat didisain secara lebih sistematis berbeda dengan cara-cara tradisional” (Briggs, 1978,p.5). Minimal hal tersebut berarti

bahwa tujuan pembelajaran, materi, metode, dan teknik evaluasi dapat didisain sedemikian rupa sehingga masing-masing komponen tersebut satu sama lain saling berpengaruh dalam meningkatkan proses pembelajaran. Kegiatan mendisain tersebut dapat dilakukan baik oleh seseorang pengajar secara individual ataupun oleh beberapa tenaga pengajar sebagai satu tim. Kegiatan itu dapat juga dilakukan baik dalam keadaan di mana paket pengajaran seperti buku teks dan media telah tersedia, maupun belum.

Dalam keadaan di mana paket pengajaran telah tersedia dan telah dipilih, misalnya sebuah buku teks atau buku paket, maka secara sederhana seorang guru dapat merencanakan pengajaran dengan cara merumuskan tujuan pembelajaran dalam mempelajari salah satu bab buku tersebut. Setelah tujuan ditentukan, kemudian ditentukan kegiatan – kegiatan khusus dalam mempelajari bab tersebut (misalnya setelah membaca lalu membuat ikhtisar dengan kalimat sendiri, mengkritik atau memberi komentar, dan sebagainya) kemudian membuat tes untuk mengukur apakah tujuan pembelajaran dalam mempelajari bab tersebut telah tercapai.

Dalam keadaan dimana paket pengajaran belum tersedia, seorang pengajar dapat menentukan tujuan pembelajaran terlebih dahulu, kemudian mencari materi atau bahan-bahan pelajaran serta kegiatan belajar untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan tadi. Terakhir adalah menyusun alat evaluasi untuk mengukur apakah tujuan yang telah ditentukan tadi telah dapat dicapai dengan menggunakan bahan dan melakukan kegiatan belajar yang telah dirancang sebelumnya.

Prinsip-prinsip tersebut berlaku pula bagi sebuah tim yang mempunyai tugas untuk menyusun disain pembelajaran untuk berbagai jenis matapelajaran. Prinsip tersebut berlaku pula untuk mengembangkan matapelajaran yang sama sekali baru ataupun yang ingin diperbaharui. Prinsip utama yang dimaksud ialah relevansi, konsistensi dan keselarasan antara komponen pengajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, materi pelajaran, strategi pembelajaran atau metode, dan prosedur evaluasi untuk mengukur prestasi belajar siswa.

Team pengembang sistem pembelajaran, penyusun disain pembelajaran atau pengembang kurikulum dapat terdiri atas para guru, administrator, ahli bidang studi, ahli evaluasi, ahli media, ahli disain pembelajaran, dan sebagainya. Betapapun besarnya team, atau tingkat pengajaran yang dikembangkan (satu

mata kuliah, satu unit pelajaran, ataupun satu topik), prinsip-prinsip relevansi, konsistensi dan keselarasan antara komponen pengajaran tersebut tetap memegang peranan penting.

Kedua, asumsi yang mendasari dikembangkannya disain pembelajaran seperti dikemukakan oleh Merrill (1978, p.1) adalah sebagai berikut :

1. Bahwa hasil pembelajaran dapat dirumuskan secara operasional sehingga dapat diamati dan diukur.
2. Bahwa tercapainya tujuan pembelajaran dapat diukur dengan menggunakan instrumen yang disebut *penilaian acuan patokan* (*Criterion Referenced Test*), yaitu tes yang didasarkan atas kriteria atau patokan tertentu (dalam hal ini ialah tujuan pembelajaran khusus). Dengan demikian akan dapat dibedakan antara siswa yang dapat mencapai hasil yang diharapkan, dengan siswa yang tidak dapat mencapai tujuan atau hasil yang telah ditentukan sebelumnya.
3. Bahwa untuk menjamin efektivitas proses pembelajaran, paket pengajaran yang akan digunakan perlu mempunyai status "valid". Hal ini berarti bahwa paket tersebut baik yang berupa media cetak (seperti modul, buku teks, buku kerja, dan sebagainya) serta media yang bukan cetak (seperti film, kaset, program radio, program televisi, dan sebagainya) sebelum digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, perlu diujicobakan dulu secara empirik terhadap siswa yang diambil sebagai sampel dari populasi yang akan menggunakan paket tersebut.

Ketiga, disain pembelajaran didasari oleh teori sistem (*systems theory*). Disain pembelajaran pada hakekatnya merupakan penerapan "*systems theory*" secara khusus, dalam hal ini penerapan teori sistem terhadap proses belajar dan mengajar.

Seperti diketahui "perencanaan sistem adalah suatu perencanaan yang integral tentang aktivitas keseluruhan komponen (sub sistem) dari suatu sistem yang didisain untuk memecahkan masalah atau memenuhi kebutuhan" (Kaufman,1972,p.2).

Dari contoh tadi, pengajaran yang komponennya terdiri atas tujuan pembelajaran, materi pelajaran, metode, alat dan evaluasi adalah merupakan sub sistem misalnya, dari suatu sekolah atau universitas. Komponen-komponen tersebut tidak

boleh didisain secara terpisah-pisah, melainkan kesemuanya harus merupakan suatu kesatuan yang integral.

Di samping perlu ada perencanaan yang integral antar keseluruhan komponen suatu sistem, perencanaan yang disusun menurut pendekatan sistem menghendaki adanya analisis dan sintesis komponen tersebut secara logis dan berurutan. Adalah tidak sesuai dengan pendekatan sistem bila misalnya seorang guru mendisain pengajaran dengan tujuan pembelajaran agar siswa dapat membuat karya tulis yang laku dimuat di majalah ilmiah, tetapi evaluasinya berupa penugasan kepada siswa tersebut untuk berpidato di depan kelas. Keseluruhan komponen perlu dibuat sedemikian rupa sehingga kesemuanya menuju ke arah tercapainya tujuan.

Terakhir, dalam proses perencanaan yang sistematis dikehendaki adanya langkah-langkah tertentu yang secara urut namun fleksibel. Dalam rangka inilah maka dikenal adanya berbagai macam model disain pembelajaran. "Model adalah serangkaian langkah-langkah yang disarankan untuk diikuti secara tetap tetapi fleksibel dalam melakukan suatu tugas" (Briggs,1978,p.10). Banyak model disain pembelajaran yang pada umumnya diberi nama sesuai dengan ahli penemunya, atau lembaga yang mengembangkan disain pembelajaran tersebut. Sebagai contoh model PPSI yang terkenal di Indonesia sebenarnya adalah adaptasi dari Model Pengembangan Sistem Pembelajaran yang dikembangkan oleh Banathy (1967), Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan menggunakan Model "*Instructional Development Institut*" (IDI Model). Di USA, hampir setiap universitas mempunyai model sendiri-sendiri dalam penyusunan disain pembelajaran. Meskipun terdapat berbagai variasi, namun ada kesamaan di antara berbagai model tersebut, yaitu kesamaan dalam pendekatannya (dalam hal ini pendekatan sistem atau "*systems approach*").

Salah satu model sederhana yang dapat digunakan Guru secara individual dalam merencanakan pembelajaran adalah Model Disain Pembelajaran Kemp. Langkah-langkah sistematis menyusun disain pembelajaran menurut Kemp (1977, p.12):

- Menentukan topik dan tujuan pembelajaran umum
- Menentukan karakteristik siswa
- Menentukan tujuan pembelajaran khusus (TPK)
- Menentukan materi pelajaran

- Menentukan pre-tes
- Menentukan kegiatan pembelajaran, sumber, dan media
- Koordinasi sarana pendukung
- Evaluasi
- Revisi

#### D. Prosedur Perencanaan Pembelajaran

Disain pembelajaran, sebelum disusun kemudian diaplikasikan dalam proses pembelajaran, perlu dipelajari terlebih dahulu. Timbul persoalan, apakah langkah-langkah mempelajarinya harus sejalan dengan langkah-langkah penyusunan dan penerapannya? Samakah langkah-langkah penyusunannya kalau disain pembelajaran itu disusun oleh seorang secara individual (seorang guru misalnya) dengan suatu team yang terdiri atas banyak orang ?

Persoalan pertama sebenarnya sejalan dengan persoalan seseorang yang ingin mengendarai mobil. Apakah langkah yang harus ia tempuh mempelajari peraturan lalu lintas dulu, baru belajar dan mengendarai mobil atau sebaliknya ? Pada banyak literatur, umumnya disarankan agar langkah-langkah mempelajari disain pembelajaran sejalan dengan langkah-langkah penyusunan dan penerapannya. Dengan mengikuti salah satu model disain pembelajaran yang dikembangkan oleh Briggs (1978, p. 18) misalnya, langkah-langkah itu akan tampak dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1  
Langkah-langkah Mempelajari, Menyusun, dan Menggunakan  
Disain Pembelajaran

Mempelajari	Penyusunan (Model Disain Pembelajaran)	Kegiatan Pengajaran di Kelas
1. Belajar mengidentifikasi tujuan pembelajaran umum	1. Identifikasi tujuan pembelajaran umum	1. Kegiatan pembelajaran pendahuluan (menyampaikan TPK kepada siswa)
2. Belajar menulis tujuan	2. Mengorganisasikan	2. Penyampaian materi



pembelajaran khusus	topik-topik pelajaran	pelajaran
3. Belajar mengorganisasikan topik-topik pelajaran	3. Menuliskan tujuan pembelajaran khusus	3. Memberikan latihan dan umpan balik
4. Belajar menganalisis tujuan pembelajaran	4. Menyiapkan instrumen untuk mengevaluasi hasil belajar	4. Mengevaluasi hasil belajar
5. Belajar mengevaluasi hasil belajar	5. Menganalisis tujuan pembelajaran	5. Memberikan tindak lanjut (pengayaan dan remedial)
6. Belajar menyusun strategi pembelajaran	6. Menyusun strategi pembelajaran	
7. Belajar memilih dan mengembangkan materi, media, dan paket pengajaran	7. Memilih materi, media, dan mengembangkan paket pembelajaran	
8. Belajar merencanakan dan melaksanakan evaluasi formatif dan sumatif	8. Merencanakan dan melaksanakan evaluasi formatif	

Pada tabel tersebut, kegiatan pengajaran di kelas hanya dituliskan sedikit. Hal ini bukan berarti kegiatan tersebut tidak penting, namun kegiatan pembelajaran di kelas tersebut lebih banyak menjadi perhatian dari pengelola kelas. Sedangkan titik berat disain adalah pada kolom langkah-langkah disain. Dari tabel tersebut juga dapat dikatakan bahwa kegiatan pengajaran tersebut sedemikian sederhana. Hal ini didasarkan atas pertimbangan bahwa ada kesejajaran antara langkah-langkah mempelajari cara menyusun disain pembelajaran dengan cara-cara melaksanakan penyusunan disain pembelajaran, meskipun tidak persis sama. Tabel tersebut juga menunjukkan salah satu model atau langkah-langkah penyusunan disain pembelajaran (mulai identifikasi tujuan sampai dengan evaluasi formatif).

Mengenai persoalan kedua, memang terdapat dua mekanisme yang berbeda dalam penerapan disain pembelajaran. Kedua mekanisme itu adalah (a)

jika disain pembelajaran disusun oleh seorang guru atau dosen sebagai tenaga pengajar sekaligus, (b) jika disain pembelajaran disusun oleh sebuah tim yang terdiri atas banyak anggota yang belum tentu sekaligus sebagai pengajar.

Masing-masing mekanisme kerja tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut : Bila seorang guru, bekerja sendirian, sekaligus sebagai “designer” maupun sebagai pengajar, guru tersebut biasanya lebih banyak “memilih”, bukannya “mengembangkan atau membuat” paket pengajaran yang akan digunakan oleh siswa. Beberapa sebab antara lain karena guru tersebut kurang mempunyai waktu atau kurang mendapatkan latihan khusus untuk tugas-tugas pengembangan paket pengajaran. Namun demikian asal prinsip-prinsip disain pembelajaran itu dikuasai, sebenarnya guru tersebut dapat memilih berbagai sumber atau bahan seperti buku-buku teks, majalah ilmiah, surat kabar dan lain-lain sumber yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan. Dengan memperhatikan cara mengurutkan langkah-langkah kegiatan mempelajari suatu materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, menyusun soal-soal latihan, soal tes, dan sebagainya seorang guru akan mampu menyusun disain pembelajaran. Dengan menerapkan prinsip serta langkah-langkah disain pembelajaran, keterarahan dan variasi dalam berinteraksi siswa terhadap sumber-sumber belajar akan dapat diwujudkan.

Terarah berarti jelas yang harus dikerjakan oleh siswa. Misalnya dalam menghadapi buku teks yang tebal-tebal, siswa akan tahu bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran ia harus membaca bab sekian, dan setelah membaca ia harus memberi kritik atau komentar atau membandingkan dengan bacaan yang lain, bahwa ia akan dites berdasar atas bahan tersebut, dan sebagainya. Bervariasi, berarti dalam kegiatan belajar siswa tidak hanya rutin mengikuti uraian guru yang bersumber dari sebuah buku yang juga dimiliki oleh para siswa, tanpa menggunakan berbagai sumber dan tanpa berbuat lain kecuali mendengarkan dan mencatat.

Dalam kedudukannya yang demikian Leslie Briggs menyebutkan bahwa “Guru tersebut, bukan hanya sebagai “designer” dan “manajer” kegiatan belajar-mengajar, tetapi ia sekaligus juga sebagai penghubung antara pembuat sumber belajar dengan para siswa (1978, p.179). Pendapat tersebut didasarkan atas kenyataan bahwa banyak buku-buku teks yang harus dipelajari oleh siswa, namun belum tentu buku-buku tersebut memberi petunjuk secara jelas mengenai apa

yang mesti dikerjakan kecuali hanya sekedar membaca. Belum jelas pula sejauh mana keseluruhan atau sebagian buku tersebut relevan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh siswa.

Mekanisme yang kedua terjadi bila suatu team bekerjasama mengembangkan atau membuat materi atau paket pengajaran dalam rangka pengembangan kurikulum baru atau pengembangan pengajaran untuk bidang studi tertentu. Team ini biasanya terdiri dari para guru atau dosen, administrator, ahli media, ahli evaluasi, ahli disain, dan sebagainya. Tugas team ini bukannya memilih, tetapi membuat paket pembelajaran baru. Hasilnya misalnya berupa silabus, satuan pelajaran, model program, modul, pengajaran berprogram, program radio, program kaset, program televisi, komputer, film, program multimedia, dan sebagainya. Tugas team, selain membuat paket pengajaran tersebut adalah melakukan uji coba agar paket yang dihasilkan valid, menyusun petunjuk pemakaiannya (karena team tersebut belum tentu bertindak sebagai pengajar), melatih para guru atau dosen bagaimana mengajar dengan menggunakan paket pengajaran tadi, membantu menyusun program evaluasi pelaksanaan pengajaran dengan menggunakan paket yang telah valid tadi, dsb. Di Indonesia team yang mempunyai tugas tersebut misalnya Team Pengembangan Kurikulum pada Balitbang Diknas yang menyusun kurikulum baru diikuti dengan pengembangan silbus dan rencana pembelajaran, dan sistem pengujiannya. Pada Pustekkom Diknas, kegiatan pengembangan pembelajaran dilakukan oleh Tim TKPD, Tim SLTP, dsb. Tugas Tim tersebut adalah menyusun kurikulum siaran pendidikan, Bahan Penyerta, Naskah SRP, dsb. Di USA misalnya, Team Pengembang Pembelajaran terdapat pada hampir setiap perguruan tinggi. Tugasnya tidak hanya melayani keperluan perguruan tinggi yang bersangkutan, melainkan secara profesional dan komersial melayani juga masyarakat industri dan militer yang ingin mendapatkan program penataran lengkap dengan paket dan media penatarannya. Tanpa memandang jenis lembaga atau jenis pengajaran yang akan dikembangkan, prinsip-prinsip umum disain pembelajaran tersebut dapat diterapkan. Sudah barang tentu dengan beberapa variasi misalnya perbedaan usia dan latar belakang keadaan siswa, tersedia tidaknya berbagai sumber dan dana, perbedaan mengenai tujuan suatu lembaga pendidikan dan sebagainya, kesemuanya perlu mendapatkan perhatian bagi anggota team.

Dengan memperhatikan kedua mekanisme dalam penerapan desain pembelajaran tadi, berikut dikemukakan suatu bagan yang menunjukkan kesamaan dan perbedaan langkah-langkah penyusunan desain pembelajaran. Bagan berikut dikembangkan oleh Briggs (1978, p.181), dan sekaligus menunjukkan model desain pembelajaran yang lebih terperinci. Tujuh langkah pertama adalah sama di antara kedua mekanisme tersebut (baik dikerjakan oleh guru secara individual maupun oleh suatu team). Perbedaan langkah terjadi pada tahap ke 8 s/d 11 (untuk kerja individual) dan ke 14 (untuk kerja team). Perbedaan itu ialah bahwa pada langkah ke-8 guru atau dosen mulai memilih materi (buku) yang sudah ada, sedang team mulai membuat paket atau materi baru. Selanjutnya mulai langkah ke 15 terdapat kesamaan antara kedua mekanisme tersebut.

Tabel 2

Mekanisme Penyusunan Desain Pembelajaran

1. Penentuan kebutuhan dan tujuan belajar.
2. Pengorganisasian unit dan topik pelajaran.
3. Penulisan tujuan pembelajaran khusus dan menyusun urutannya (*sequencing.*)
4. Analisis tujuan pembelajaran khusus.
5. Penyiapan instrumen evaluasi hasil belajar siswa.
6. Menentukan urutan-urutan kegiatan pembelajaran untuk setiap tujuan pembelajaran khusus.
7. Menentukan kegiatan pembelajaran untuk setiap sub tujuan pembelajaran khusus.



Guru/dosen sebagai disainer	Tim sebagai disainer
-----------------------------	----------------------



Rencana Pelajaran

8a. Memilih materi pelajaran 9a. Merencanakan kegiatan pembelajaran	8b. Memilih jenis stimulus dan respons 9b. Memilih media 10b. Memilih situasi pembelajaran
--	--

10a. Mengelola kegiatan pembelajaran	11b. Menuliskan preskripsi kegiatan pembelajaran
11a. Melaksanakan evaluasi	12b. Mengembangkan paket pengajaran
	13b. Mengembangkan instrumen evaluasi
	14b. Membuat petunjuk dan bahan penataran Guru



<p>15. Memonitor bersama jalannya pengajaran</p> <p>16. Mengadakan uji coba lapangan dan mengadakan revisi berdasar atas uji coba tersebut</p> <p>17. Melaksanakan evaluasi sumatif.</p>
--

Pada bagian akhir uraian ini dikemukakan ringkasan sebagai berikut :

1. Konsep disain pembelajaran erat tak terpisahkan dengan konsep teknologi pendidikan dan pengembangan sistem pembelajaran. Inti dari konsep disain pembelajaran ialah proses sistematis dan logis untuk memecahkan masalah-masalah pengajaran dengan cara mengembangkan, memanfaatkan dan mengelola sumber-sumber belajar secara maksimal untuk meningkatkan proses belajar manusia.
2. Disain pembelajaran didasarkan atas teori sistem. Disain pembelajaran pada hakekatnya merupakan penerapan pendekatan sistem terhadap masalah-masalah pendidikan dan pengajaran.
3. Tesis dan asumsi yang mendasari dikembangkannya disain pembelajaran ialah :

- a. Proses belajar-mengajar dapat didisain secara lebih sistematis sehingga tercapai keserasian antara tujuan, materi, media dan alat evaluasi.
  - b. Bahwa tujuan pengajaran dapat dirumuskan sedemikian rupa sehingga dapat diamati dan diukur. Bahwa dengan demikian maka dapat diciptakan instrumen untuk mengukur tercapai tidaknya tujuan tersebut.
  - c. Bahwa materi atau paket pengajaran (seperti buku, modul, program radio, slide, film dan sebagainya) yang diperlukan untuk kegiatan belajar dan mengajar untuk efektifitasnya perlu mempunyai status valid melalui uji coba secara empirik.
4. Langkah-langkah penerapan disain pembelajaran tercermin dalam model-model disain pembelajaran yang telah dikembangkan oleh para ahli disain secara individual maupun oleh lembaga-lembaga atau team pengembang disain pembelajaran. Penerapan pengembangan disain pembelajaran oleh guru atau dosen secara individual lebih bersifat memilih materi atau bahan pelajaran yang telah ada, sedang bila hal itu dikerjakan oleh sebuah team maka tugas team tersebut adalah lebih bersifat membuat materi petunjuk atau latihan dalam pemanfaatannya.

**BAB III**  
**LANGKAH-LANGKAH PERENCANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS**  
**KOMPETENSI**

**A. Perumusan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar**

**1. Perumusan standar kompetensi**

Dewasa ini pendekatan berbasis kompetensi digunakan sebagai acuan dalam pengembangan kurikulum dan perencanaan pembelajaran. Langkah pertama dalam merencanakan pembelajaran berdasar kompetensi adalah merumuskan kompetensi atau tujuan pembelajaran. Oleh karena itu pada bagian ini disajikan informasi untuk membantu Anda menguasai konsep dan prosedur (1) Merumuskan kompetensi dan sub kompetensi, (2) Merumuskan Kompetensi dasar.

Dalam menyusun disain pembelajaran atau merencanakan kegiatan pembelajaran berbasis kompetensi, kita perlu menjawab tiga pertanyaan pokok: (1) Kompetensi apakah yang akan kita ajarkan; (2) Bagaimana cara memberikan pengalaman belajar untuk mencapai kompetensi tersebut; dan (3) Bagaimana kita mengetahui bahwa kompetensi yang kita ajarkan telah dikuasai oleh siswa. Pertanyaan pertama "Kompetensi apakah yang akan kita ajarkan" menyangkut tujuan dan materi pelajaran; Pertanyaan kedua menyangkut masalah strategi, metode, media dan lingkungan pembelajaran; sedangkan pertanyaan ketiga menyangkut masalah evaluasi atau penilaian.

Profile pembelajaran yang baik didasarkan atas prinsip relevansi, konsistensi, dan adekuensi/kecukupan antara siswa, tujuan, kompetensi, materi, metode, evaluasi, dan sumber bahan.

Agar Anda dapat merumuskan kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah mengikuti pelajaran, maka Anda perlu mempelajari pengertian dan cara merumuskan kompetensi.

Apakah yang dimaksud dengan standar kompetensi ?

Pertama-tama kompetensi merupakan kebulatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat didemonstrasikan, ditunjukkan, atau ditampilkan oleh siswa sebagai hasil belajar. Sesuai pengertian kompetensi tersebut, maka standar kompetensi, adalah standar Kompetensi yang harus dikuasai untuk menunjukkan bahwa hasil mempelajari

bidang studi atau matapelajaran tertentu berupa penguasaan atas pengetahuan, sikap, dan keterampilan tertentu telah dicapai.

Dengan kata lain, standar kompetensi merupakan perumusan yang menunjukkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dikuasai siswa. Selain mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan motorik, standar kompetensi yang harus dikuasai siswa mencakup pula standar isi (*content standard*) dan standar penampilan (*performance standard*) (CEC, 1997, p. 3). Standar isi/materi merupakan perumusan tentang pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam matapelajaran tertentu seperti kewarganegaraan, sejarah, matematika, geografi, dsb. Sedangkan standar penampilan adalah kriteria untuk menentukan tingkat pencapaian atau penguasaan siswa terhadap standar materi.

Dari mana kita dapatkan perumusan standar kompetensi?

Terdapat banyak sumber yang dapat kita gunakan untuk menentukan kompetensi standar. Sumber dimaksud antara lain:

- a. Daftar kompetensi berbagai bidang
- b. Materi /bidang keilmuan
- c. Kurikulum
- d. Buku teks
- e. Analisis taksonomi hasil belajar
- f. Konstruksi teoritik
- g. Masukan ilmuwan dan profesi
- h. Masukan dari masyarakat pengguna lulusan
- i. Hasil analisis tugas.

Bagaimana cara menentukan atau merumuskan standar kompetensi?

Jika telah tersedia kurikulum, silabus, atau GBPP berbasis kompetensi, dalam merencanakan pembelajaran kita tinggal memilih kompetensi tertentu yang akan kita susun perencanaannya. Jika kurikulum berbasis kompetensi belum tersedia, kita harus merumuskan sendiri.

Dalam merumuskan standar kompetensi, beberapa butir yang perlu Anda perhatikan antara lain: Berkenaan dengan aspek ranah, kawasan atau *domain*, Anda



dapat merumuskan kompetensi aspek kognitif, kompetensi aspek sikap, dan kompetensi aspek keterampilan motorik, produk, eksploratori, ekspresif, dsb.

Standar materi PKn aspek kognitif mencakup penguasaan siswa di bidang politik dan hukum. Aspek afektif menyangkut moral yang berkenaan dengan nilai-nilai Pancasila. Sedangkan aspek keterampilan motorik mencakup keterampilan partisipasi dan pengambilan posisi (*participatory and positioning skills*).

Berkenaan dengan kata kerja yang digunakan, dalam merumuskan kompetensi, gunakanlah kata kerja operasional yaitu kata kerja yang ketika siswa melaksanakan dan hasil pelaksanaannya dapat diamati dan diukur. Misalnya: membandingkan negara kerajaan dengan negara republik, membuat surat perjanjian internasional, menghitung jumlah anggota MPR/DPR, membuat peta politik, menyusun Undang-undang, membuat anggaran pendapatan dan belanja negara, membuat statistik penduduk, menggambar bagan organisasi pemerintahan, menafsirkan peraturan undang-undang, dsb.

Bagaimana cara memerinci dan mengurutkan perincian standar kompetensi menjadi kompetensi atau sub-kompetensi?

Dalam mempelajari suatu matapelajaran sering siswa harus menguasai beberapa kompetensi. Di samping itu, karena ruang lingkup atau cakupannya luas, suatu kompetensi perlu diperinci menjadi sub-kompetensi, kemudian diurutkan dalam suatu rencana pembelajaran.

Untuk keperluan tersebut langkah-langkah yang perlu Anda lakukan adalah:

- a. Lakukan analisis standar kompetensi. Menganalisis berarti memerinci. Perincilah suatu standar kompetensi menjadi kompetensi atau sub-kompetensi.
- b. Setelah Anda mendapatkan perincian kompetensi atau lebih daripada satu kompetensi, tugas Anda berikutnya adalah mengurutkan beberapa kompetensi atau subkompetensi tersebut. Cara mengurutkannya, dapat menggunakan pendekatan prosedural dan atau hierarkhis.

Sebagai contoh berikut disajikan rincian dan urutan berjenjang (hierarkhis) standar kompetensi dalam mempelajari PKn siswa SLTP yang dikembangkan oleh Pusat Kurikulum Balitbang Diknas (Depdiknas, 2001, p. 25):

Tabel 3: Rincian dan urutan berjenjang standar kompetensi PKn

No.	Kompetensi
1.	Menyadari hakekat individu sebagai insan Tuhan YME dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
2.	Mengerti falsafah negara, konstitusi, dan sistem pemerintahan Indonesia guna

	menumbuhkan komitmen, tanggungjawab, dan partisipasi warganegara.
3.	Memiliki cita-cita, nilai, dan prinsip demokrasi dalam upaya turut mewujudkan masyarakat yang demokratis.
4.	Memahami praktek demokrasi dalam berbagai bidang kehidupan untuk menumbuhkan Kompetensi berpikir kritis.
5.	Menyadari pentingnya hukum, penegakan hukum, serta perlindungan hak-hak dan kewajiban warga negara dalam berbagai dimensi kehidupan.
6.	Mengerti makna sejarah perjuangan bangsa Indonesia untuk menumbuhkan semangat kebangsaan, rasa cinta tanah air, jiwa persatuan dan kesatuan, serta komitmen bela negara.
7.	Mengerti keberagaman unsur-unsur alamiah dan sosial-budaya masyarakat Indonesia untuk menumbuhkan rasa kekeluargaan, saling ketergantungan, serta kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.
8.	Memahami kedudukan dan peran Indonesia dalam hubungan antara bangsa untuk menumbuhkan saling pengertian internasional dan perspektif global.
9.	Memiliki Kompetensi untuk berperan serta secara bertanggungjawab sebagai warga negara dalam tata kehidupan masyarakat demokratis.

## 2. Perumusan Kompetensi Dasar

Apakah yang dimaksud dengan Kompetensi dasar?

Kompetensi dasar adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap minimal yang harus dikuasai siswa untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Bagaimana cara menentukan Kompetensi dasar?

Kompetensi dasar merupakan perincian lebih lanjut dari standar kompetensi. Untuk memperoleh perincian tersebut, Anda perlu melakukan analisis standar kompetensi. Caranya dengan jalan mengajukan pertanyaan: Keterampilan apa saja yang harus dikuasai siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi? Jawaban atas pertanyaan tersebut berupa daftar lengkap pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang harus dikuasai siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi. Setelah diperoleh daftar perincian tersebut, kemudian daftar tersebut diurutkan.

Contoh: Kompetensi memposisikan diri sebagai warganegara demokrasi. Kompetensi tersebut dapat dianalisis atau diperinci menjadi beberapa Kompetensi

dasar, yaitu: Kompetensi mengevaluasi suatu posisi, mengambil posisi, dan mempertahankan posisi.

Cara mengurutkan Kompetensi dasar sama dengan mengurutkan beberapa standar kompetensi, jadi dapat menggunakan pendekatan prosedural, pendekatan hierarkhis, regional kompleks, dari mudah ke sukar, dari kongkrit ke abstrak, pendekatan spiral, pendekatan tematis, pendekatan terpadu, terjala, dsb.

Contoh:

Tabel 4: Rincian Standar Kompetensi menjadi Kompetensi Dasar (1)

No.	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1.	Mampu menentukan posisi diri dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara	(1) Mengevaluasi posisi (2) Mengambil posisi (3) Mempertahankan posisi.

Contoh perincian standar kompetensi menjadi Kompetensi dasar tersebut di atas telah menunjukkan urutan prosedural yaitu, agar seseorang memiliki kompetensi mengambil posisi, sub kompetensi yang harus dikuasai adalah:

(4) Mengevaluasi posisi; (2) Mengambil posisi; dan (3) Mempertahankan posisi.

Contoh lain:

Tabel 5: Rincian Standar Kompetensi menjadi Kompetensi Dasar (2)

No.	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
9.	Memiliki Kompetensi untuk berperan serta secara bertanggungjawab sebagai warga negara dalam tata kehidupan masyarakat demokratis.	(1) Kompetensi mempengaruhi jalannya politik dan pemerintahan dengan jalan bekerjasama dengan pihak lain. (2) Kompetensi mengartikulasikan, manjaring, atau merumuskan keinginan masyarakat dan mempublikasikannya kepada masyarakat dan pengambil/penentu kebijakan. (3) Kompetensi membangun koalisi/kerjasama, mengadakan negosiasi, kompromi, dan konsensus.

		(4) Kompetensi mengelola konflik.
--	--	-----------------------------------

Kompetensi no. 9: Memiliki Kompetensi untuk berperan serta secara bertanggungjawab sebagai warga negara dalam tata kehidupan masyarakat demokratis.

Jika kita analisis, rincian dan urutan Kompetensi dasar dari kemampuan “Berperan serta/berpartisipasi” tersebut meliputi:

- (1) Kompetensi mempengaruhi jalannya politik dan pemerintahan dengan jalan bekerjasama dengan pihak lain.
- (2) Kompetensi mengartikulasikan, manjaring, atau merumuskan keinginan masyarakat dan mempublikasikannya kepada masyarakat dan pengambil/penentu kebijakan.
- (3) Kompetensi membangun koalsis/kerjasama, mengadakan negosiasi, kompromi, dan konsensus.
- (4) Kompetensi mengelola konflik.

#### B. Identifikasi Karakteristik dan Kompetensi Awal Siswa

Langkah kedua perencanaan pembelajaran setelah kompetensi atau tujuan pembelajaran dirumuskan adalah identifikasi karakteristik dan Kompetensi awal siswa.

Mengapa keadaan siswa perlu diketahui oleh seorang perencana pembelajaran?

Jawabannya, agar kita dapat memberikan materi, metode, media, dan evaluasi yang tepat. Sebab sering terjadi kita merencanakan pembelajaran tidak sesuai dengan kondisi siswa. Ketidaktepatan itu misalnya: kita memberikan materi terlalu sukar atau terlalu mudah. Kita memberikan materi pelajaran yang telah diketahui siswa, sehingga siswa tidak tertarik untuk mempelajarinya.

Kita memberikan materi pelajaran yang tidak ada hubungannya dengan materi yang telah dipelajari siswa, sehingga siswa mengalami kesulitan karena pengetahuan prasyarat yang diperlukan belum dikuasai.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka kita perlu mengidentifikasi karakteristik dan Kompetensi awal siswa.

Aspek-aspek apakah yang harus kita ketahui dari diri siswa?

1. Aspek demografi, misalnya jenis kelamin, jumlah, usia, latar belakang keluarga, latar belakang sosial ekonomi, dsb.
2. Aspek afektif, misalnya: emosi, minat, kegemaran, sikap terhadap matapelajaran.
3. Aspek gaya dan kebiasaan belajar (mandiri, tergantung, kompetitif, auditif, visual, visual auditif, dsb).
4. Aspek intelektual, misalnya tingkat IQ, bakat, kecerdasan, dan yang lebih penting adalah bekal pengetahuan prasyarat yang diperlukan untuk mempelajari topik yang akan diajarkan.

Bagaimanakah cara mengidentifikasi karakteristik dan Kompetensi awal siswa?

1. Untuk mengetahui aspek demografi kita gunakan dokumentasi, misalnya data diri murid, orang tua, tempat tinggal, dsb.
2. Untuk mengetahui aspek afektif dan gaya belajar kita gunakan angket, wawancara, pengamatan.
3. Untuk mengetahui bekal pengetahuan siswa terhadap topik yang akan dipelajari kita gunakan tes prasyarat; untuk mengetahui pengetahuan siswa terhadap materi yang akan dipelajari kita gunakan pretes. Sedangkan untuk mengetahui tingkat Kompetensi intelektual siswa kita gunakan tes IQ.

### C. Penentuan Standar Materi Pelajaran

#### 1. Jenis dan sumber materi pelajaran

Setelah standar kompetensi, Kompetensi dasar, dan karakteristik siswa kita identifikasi, langkah berikutnya adalah menentukan standar materi/isi pelajaran. Materi tersebut perlu diuraikan dan diurutkan.

Apakah yang dimaksud dengan standar materi/isi pelajaran ?

Standar materi adalah pokok-pokok materi pelajaran yang harus dipelajari siswa sebagai sarana pencapaian standar kompetensi dan Kompetensi dasar yang akan dinilai dengan menggunakan soal-soal yang disusun berdasar indikator pencapaian belajar.

Jika Kompetensi dasar dan indikator dirumuskan dalam bentuk kata kerja, maka standar materi dirumuskan dalam bentuk kata benda, atau kata kerja yang dibendakan. Misalnya jika Kompetensi yang ingin diajarkan siswa memiliki Kompetensi "Membedakan negara demokrasi dengan negara totaliter", maka

materi pelajarannya berupa “Perbedaan negara demokrasi dengan negara totaliter”.

Selanjutnya, pokok-pokok materi tersebut perlu dirinci atau diuraikan kemudian dirutkan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran.

Dalam memerinci atau menguraikan materi pelajaran pertama-tama yang perlu kita lakukan adalah mengidentifikasi jenis-jenis materi pelajaran

Meliputi jenis-jenis apa saja materi pelajaran itu?

Tanpa memandang jenis matapelajarannya, materi pelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 4 jenis, yaitu: fakta, konsep, prinsip dan prosedur. Materi jenis fakta adalah materi berupa nama-nama obyek (Ruang sidang DPR), nama tempat (ibu kota propinsi), nama orang (Hayam Wuruk)), lambang (Garuda Pancasila), peristiwa sejarah (Hari Proklamasi Kemerdekaan RI tanggal 17 Agustus 1945), nama bagian/komponen suatu benda (Kubah masjid), dsb. Materi konsep berupa pengertian, definisi, hakekat, inti isi (definisi hukum). Materi jenis prinsip berupa dalil, rumus, adagium, paradigma (bunyi pasal dalam KUHP). Materi jenis prosedur berupa langkah-langkah mengerjakan sesuatu secara urut, misalnya langkah-langkah pembuatan Undang-undang, pelaksanaan eksekusi.

Bagaimana cara mengetahui jenis-jenis materi pelajaran?

Cara yang paling mudah untuk mengetahui apakah materi yang akan diajarkan termasuk fakta, konsep, prosedur atau prinsip ialah dengan mengemukakan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

- (1) Apakah siswa diminta untuk mengingat nama suatu obyek, simbol atau suatu peristiwa ? Kalau jawabannya “ya” maka materi pelajaran termasuk dalam kategori “fakta”.

Contoh : Seorang Guru mengajarkan bentuk dan susunan negara RI, nama-nama ibu kota propinsi di seluruh Indonesia.

- (2) Apakah siswa diminta untuk menyatakan suatu definisi, menuliskan ciri khas sesuatu, mengklasifikasikan beberapa contoh sesuai dengan suatu definisi? Kalau “ya” berarti materi yang diajarkan tersebut adalah “konsep”.

Contoh ;

Seorang guru mengajarkan definisi atau pengertian negara hukum, negara republik, negara demokrasi, jajarannya genjang, menjelaskan ciri-ciri binatang

buas, menunjukkan beberapa tumbuh-tumbuhan kemudian siswa diminta untuk mengklasifikasikan mana yang termasuk tumbuhan berakar serabut dan berakar tunggang, dsb.

- (3) Apakah siswa diminta untuk menjelaskan langkah-langkah, prosedur secara urut atau memecahkan suatu masalah atau membuat sesuatu ? Bila “ya” maka materi pelajaran tersebut termasuk “prosedur”.

Contoh :

Seorang Guru mengajarkan bagaimana proses penyusunan undang-undang. Seorang guru mengajarkan bagaimana cara pemilihan kepala desa, cara menaikkan bendera merah putih pada saat upacara, cara membuat magnet buatan, dsb.

- (4) Apakah siswa diminta untuk mengemukakan hubungan antara beberapa konsep, atau menerangkan keadaan ataupun hasil hubungan antara berbagai macam konsep ? Bila “ya”, berarti materi pelajaran tersebut termasuk dalam kategori “prinsip”.

Contoh :

Dosen menerangkan hubungan antara penawaran dan permintaan suatu barang dalam lalu lintas ekonomi. Guru menerangkan cara menghitung luas persegi panjang. Guru menjelaskan pasal-pasal dalam UUD, UU, dan Peraturan Pemerintah.

Klasifikasi jenis-jenis materi pelajaran tersebut mempunyai hubungan erat dengan perumusan tujuan , strategi pembelajaran dan tes. Materi pelajaran yang termasuk dalam kategori “fakta”, perumusan TPK-nya akan berbunyi “siswa dapat menyebutkan”, sedangkan tesnya berbunyi “sebutkan” dan seterusnya.

Kata-kata kunci untuk menunjukkan jenis atau tipe materi pelajaran dalam hubungannya dengan perumusan TPK dan tes dapat ditunjukkan dalam diagram atau tabel sebagai berikut :

Tabel 6: Hubungan Materi Pelajaran dengan Tes

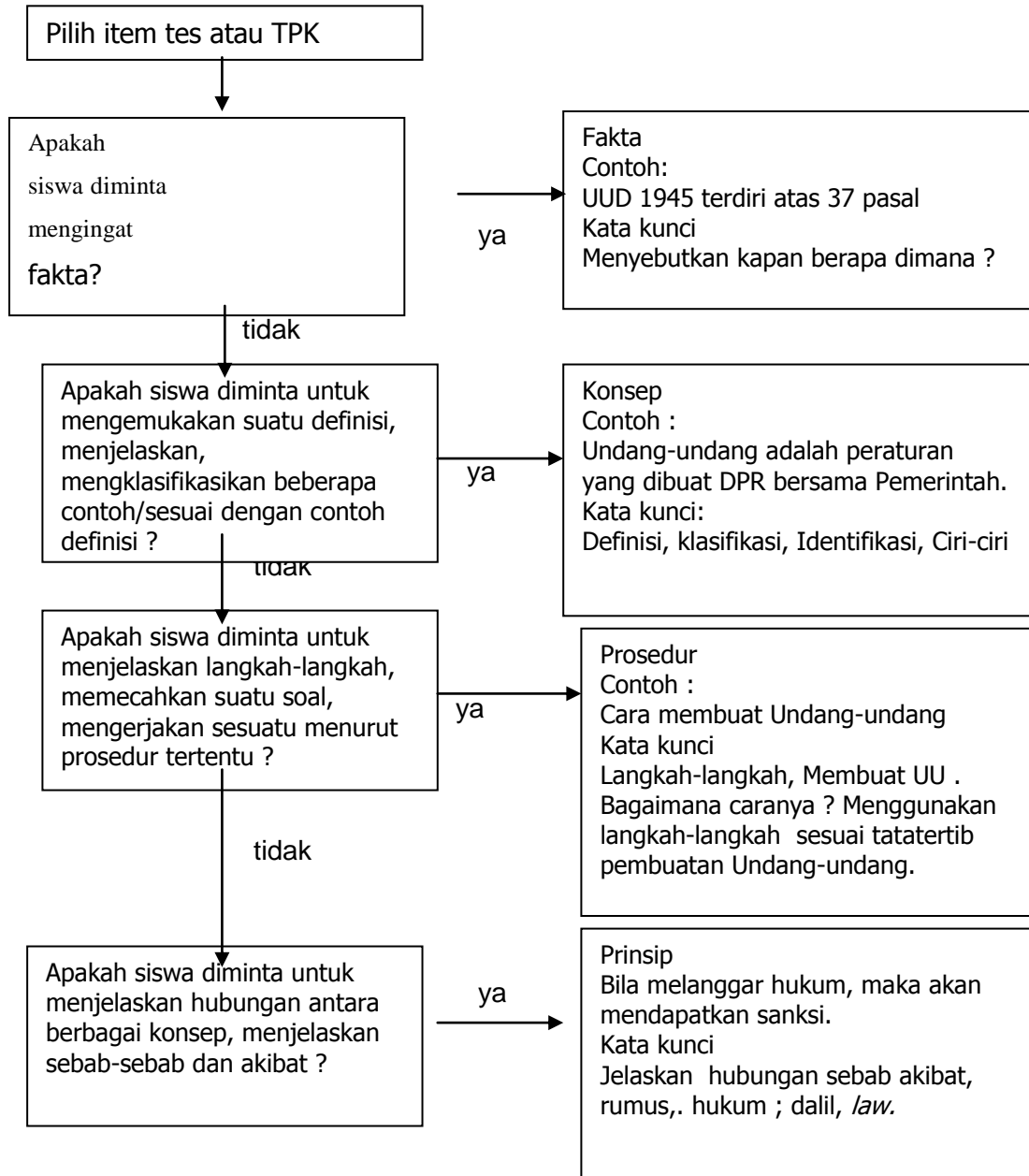
Fakta	Konsep	Prosedur	Prinsip
Menyebutkan kapan, berapa,	Definisi, Identifikasi,	Bagan arus ( <i>Flowchart</i> ) cara	Dalil; Hukum, Rumus;

nama, dan di mana	klasifikasi, ciri-ciri	mengoperasikan peralatan. Cara mengerjakan suatu pekerjaan secara urut. Bagaimana mengerjakannya	Hubungan antar konsep.
-------------------	------------------------	--	------------------------

Untuk memudahkan memahami dan memilih 4 jenis materi pelajaran tersebut berikut disajikan bagan atau matrik sebagai berikut :



Bagan 1  
Proses Pemilihan Materi Pelajaran



Setelah jenis-jenis materi ditentukan, butir berikutnya yang perlu mendapatkan perhatian adalah sumber materi pelajaran.

Dari manakah kita dapatkan sumber materi pelajaran?

Berbagai sumber dapat kita gunakan sebagai sumber untuk mendapatkan materi pelajaran:

- a. Buku teks
- b. Laporan hasil penelitian
- c. Jurnal atau penerbitan hasil penelitian
- d. Majalah ilmiah
- e. Pakar bidang studi
- f. Profesional
- g. Buku kurikulum

Perlu diingat, dalam menyusun rencana pembelajaran berbasis kompetensi, buku-buku atau penerbitan tersebut hanya merupakan bahan rujukan. Artinya, tidaklah tepat jika hanya menggantungkan diri pada buku teks sebagai satu-satunya sumber materi. Mengajar bukanlah menyelesaikan satu buku, tetapi membantu siswa mencapai kompetensi. Karena itu Guru hendaknya menggunakan banyak sumber materi.

## 2. Prinsip-prinsip penyusunan dan uraian standar materi

Dengan asumsi bahwa standar kompetensi, dan Kompetensi dasar telah ditentukan, maka prinsip-prinsip yang perlu digunakan dalam menentukan standar materi beserta uraian standar materi adalah: prinsip *relevansi*, *konsistensi*, dan *adequasi/kecukupan* antara standar Kompetensi, Kompetensi dasar dan indikator. Relevan berarti ada keterkaitan antara materi standar dengan standar kompetensi, dan Kompetensi dasar. Konsisten berarti ada keajegan antara materi standar dengan Kompetensi standar Kompetensi dan Kompetensi dasar. Misalnya standar Kompetensi menyangkut kawasan kognitif tingkatan pemahaman, maka standar materi yang diajarkan juga harus berkenaan dengan pemahaman, misalnya tentang definisi, pengertian, ciri-ciri, persamaan dan perbedaan, dsb. Jika Kompetensi dasar yang diharapkan berupa keterampilan analisis dan sintesis, maka standar materi yang diajarkan juga harus berkenaan dengan Kompetensi menganalisis, atau langkah-langkah memecahkan masalah. *Adequacy/kecukupan*, berarti cakupan materi pelajaran yang diberikan cukup lengkap untuk mencapai tercapainya Kompetensi yang telah ditentukan. Misalnya, jika pelajaran dimaksudkan untuk memberikan Kompetensi kepada siswa di bidang jual beli, maka materinya mencakup: (1). Penguasaan atas konsep pembelian, penjualan, laba, dan rugi. (2). Rumus

menghitung laba jika diketahui pembelian dan penjualan; rumus menghitung rugi  
(3.) Penerapan/aplikasi rumus menghitung laba dan rugi.

### 3. Langkah-Langkah Menentukan dan Mengurutkan Materi Pelajaran

#### a. Cara Menentukan Cakupan Materi Pelajaran

Materi pelajaran perlu ditentukan baik jenis maupun cakupan atau ruang lingkupnya. Setelah jenis dan ruang lingkup materi ditentukan, langkah berikutnya adalah menentukan urutan penyajian (*sequence*) dalam silabus dan rencana pembelajaran.

Langkah-langkah menentukan cakupan dan jenis materi pelajaran.

- 1) Memerinci atau menganalisis cakupan materi yang terdapat pada standar kompetensi, dan Kompetensi dasar.
- 2) Mengidentifikasi atau mengklasifikasikan apakah materi-materi pelajaran tersebut termasuk fakta, konsep, prinsip, atau prosedur.

Misalnya: Salah satu Kompetensi yang diharapkan dimiliki siswa "*Membuat surat perjanjian jual beli*".

Materi pelajaran untuk mencapai Kompetensi *membuat surat perjanjian jual beli* tersebut termasuk jenis *prosedur*. Jika kita analisis, secara garis besar materi yang harus dipelajari siswa agar mampu membuat surat perjanjian jual beli: (1) Format surat perjanjian; (2) Komponen surat perjanjian; dan (3) Penulisan. (setiap jenis dari ketiga materi tersebut masih dapat diperinci lebih lanjut).

#### b. Langkah-langkah mengurutkan materi pelajaran.

Setelah jenis dan cakupan materi ditentukan, langkah berikutnya adalah mengurutkan (*squencing*) materi tersebut sesuai dengan urutan mempelajarinya.

Sama halnya dengan cara mengurutkan Kompetensi dasar dan standar kompetensi, materi pelajaran dapat diurutkan dengan menggunakan pendekatan: *prosedural, hierarkhis, dari sederhana ke sukar, dari kongkrit ke abstrak, spiral, tematis, terpadu, dsb.*

Contoh 1: Urutan Prosedural:

Teknik membuat surat perjanjian jual beli:

- a. Menentukan format surat perjanjian
- b. Menentukan komponen surat perjanjian
- c. Menulis surat perjanjian.

(Sejalan dengan kegiatan nyata di lapangan, bahwa langkah-langkah membuat surat perjanjian jual dimulai dengan menentukan format, komponen, baru kemudian menulis surat).

Contoh 2: Urutan Hierarkhis  
Perhitungan Laba Rugi dalam Jual Beli

Agar siswa mampu menghitung laba atau rugi dalam jual beli (Penerapan rumus/dalil), siswa harus mempelajari konsep/pengertian laba, rugi, penjualan, pembelian (Penguasaan konsep); setelah itu siswa perlu mempelajari rumus/dalil menghitung laba, dan rugi (Penguasaan dalil). Selanjutnya siswa menerapkan dalil atau prinsip jual beli (Penguasaan Prosedur).

D. Pemilihan Strategi dan Metode Pembelajaran.

Apakah yang dimaksud dengan strategi pembelajaran?

Strategi pembelajaran adalah kegiatan-kegiatan yang perlu dilakukan dalam rangka membantu siswa menguasai materi pelajaran dalam rangka mencapai kemampuan dasar dan standar kompetensi yang telah ditentukan.

Yang perlu dituliskan dalam rencana pembelajaran adalah alternatif strategi pembelajaran atau pengalaman belajar yang unik atau spesifik yang harus dilakukan siswa untuk mencapai kompetensi, misalnya pembuatan Portfolio, praktikum membuat peralatan penjernih air, magang di pabrik, dsb. (Kegiatan pembelajaran seperti Guru menerangkan, murid mendengarkan tidak perlu dicantumkan).

Sebagai contoh, salah satu Kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran PKn/Civics, "Agar siswa memiliki keterampilan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (*participatory skills*).” Pengalaman belajar yang khas dan relevan untuk itu, antara lain:

- (1) Monitoring jalannya pemerintahan dan kehidupan politik (misalnya dengan jalan mengadakan pengumpulan pendapat umum);
- (2) Mempengaruhi jalannya

pemerintahan dan kehidupan politik (misalnya dengan jalan menulis surat kepada Anggota DPR, MPR, atau Presiden).

Kegiatan pembelajaran mencerminkan strategi atau metode pembelajaran yang perlu dipilih oleh perancang pembelajaran.

Persoalan di sini menyangkut bagaimana memilih kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, kita perlu memilih strategi pembelajaran yang memadai yang dapat memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran oleh sebanyak mungkin siswa sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan.

Namun tidaklah mudah untuk mendapatkan satu strategi pembelajaran yang paling baik untuk mencapai semua tujuan pembelajaran dan untuk semua siswa. Strategi pembelajaran yang berhasil baik dipergunakan untuk mengajar sekelompok siswa, belum tentu baik untuk kelompok siswa dalam situasi dan kondisi yang berbeda.

Kompetensi memilih strategi pembelajaran yang tepat merupakan keterampilan yang perlu dimiliki oleh para guru, dosen, maupun pendidik lainnya.

Agar Anda memiliki Kompetensi memilih strategi dan metode pembelajaran yang tepat, pertama-tama Anda perlu menguasai dasar pemilihan strategi pembelajaran. Setelah dasar pemilihan Anda kuasai, selanjutnya Anda perlu memahami berbagai jenis strategi dan metode pembelajaran seperti tercermin dalam klasifikasi jenis-jenis strategi pembelajaran.

Dasar pemilihan strategi pembelajaran dan metode adalah tujuan pembelajaran. Strategi yang dipilih harus diarahkan pada tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu langkah-langkah pemilihan strategi pembelajaran harus dimulai dengan memperhatikan tujuan pembelajaran. Selain tujuan pelajaran, faktor lain yang perlu diperhatikan adalah keadaan siswa dan jenis materi pelajaran.

Berikut disajikan klasifikasi dan Jenis-jenis Strategi Pembelajaran:

1. Ditinjau dari tujuan pembelajaran
  - a. Strategi pembelajaran kognitif
  - b. Strategi pembelajaran psikomotorik
  - c. Strategi pembelajaran afektif
2. Ditinjau dari letak kendali belajar
  - a. Kendali belajar pada siswa (learner's controll)

- b. Kendali belajar pada guru (*teachers' control*)
- 3. Ditinjau dari jenis materi yang dipelajari
  - a. Strategi pembelajaran fakta/hafalan
  - b. Strategi pembelajaran konsep
  - c. Strategi pembelajaran prinsip (dalil)
  - d. Strategi pembelajaran prosedur
- 4. Ditinjau dari besar kecilnya kelompok yang belajar
  - a. Strategi pembelajaran kelompok besar
  - b. Strategi pembelajaran kelompok kecil
  - c. Strategi pembelajaran individual
- 5. Ditinjau dari segi cara perolehan ilmu pengetahuan
  - a. Induktif
  - b. Deduktif
  - c. Inkuiri
  - d. Diskaveri
- 6. Ditinjau dari segi interaksi dan arah informasi antara Guru dengan siswa
  - a. Strategi pembelajaran non-aktif
  - b. Strategi pembelajaran overaktif
  - c. Strategi pembelajaran interaktif
  - d. Strategi pembelajaran satu arah
  - e. Strategi pembelajaran dua arah
  - f. Strategi pembelajaran multiarah.
- 7. Ditinjau dari segi letak dan hubungan antar sumber belajar dengan siswa
  - a. Strategi pembelajaran tata muka
  - b. Strategi pembelajaran jarak jauh.

Dari klasifikasi strategi pembelajaran tersebut, kita dapat mengidentifikasi secara terperinci berbagai jenis teknik atau metode pembelajaran yang dapat dipilih untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran PKn. Berikut disajikan jenis-jenis metode pembelajaran yang dimaksud:

1. Pengajaran dengan berbantuan komputer (*CAI=Computer Assisted Instruction*). Sesuai dengan namanya, metode atau teknik mengajar ini dalam mengajar digunakan komputer. Setiap siswa menggunakan sebuah komputer untuk mempelajari suatu materi pelajaran, misalnya

dalam PKn dengan topik Toleransi. Format programnya terdiri dari Topik, Tujuan, Uraian Materi, Latihan atau tugas-tugas, Kunci Jawaban Tugas (*feedback*), dan Tes serta Kunci Jawaban Tes.

2. Demonstrasi (Demonstration). Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan demonstrasi, Guru atau instruktur memperagakan atau menunjukkan cara mengerjakan suatu prosedur, cara bekerjanya suatu prinsip, cara menggunakan suatu peralatan, dsb. Misalnya demonstrasi cara melaksanakan pemungutan suara dalam pemilihan umum. Cara mengadili perkara perdata.
3. Observasi (Pengamatan). Metode pembelajaran yang menghendaki siswa mengamati secara teliti obyek studi atau materi yang dipelajari dengan tujuan agar siswa mendapatkan gambaran dan pengertian yang jelas. Misalnya mengamati proses pengambilan keputusan dalam sidang DPR/DPRD, mengamati perilaku kehidupan anak jalanan, mengamati cara membuka dan menutup persidangan di Pengadilan Negeri, dsb.
4. Diskusi. Metode diskusi adalah metode mengajar yang menghendaki sekelompok siswa ( 3 orang atau lebih) membahas suatu masalah ditinjau dari berbagai segi atau sudut pandang. Misalnya masalah pemilihan presiden (secara langsung oleh rakyat atau melalui MPR?), otonomi daerah (berada di tingkat kabupaten atau propinsi?), hukuman mati (bagaimana hubungannya dengan hak azasi manusia?), dsb.
5. Debat. Metode pembelajaran di mana siswa baik secara individual atau kelompok dilatih, di satu pihak untuk mengemukakan suatu pendapat, proposisi, atau posisi terhadap suatu persoalan, sedangkan sekelompok siswa di pihak lain diminta untuk mengemukakan bantahan, sanggahan, atau pendapat yang berbeda disertai alasan atau argumentasi. Misalnya terhadap persoalan UUD 1945. Di satu pihak sekelompok siswa mengajukan pendapat bahwa UUD 1945 tidak boleh diganti, tetapi cukup diadakan amandemen atau perubahan dengan alasan tertentu. Di pihak lain menyanggah, bahwa sebaiknya UUD 1945 diganti dengan UUD baru dengan alasan tertentu pula.

6. Dramatisasi. Metode mengajar di mana sekelompok siswa ditugasi memerankan atau membawakan suatu ceritera atau drama baik ceritera fiktif maupun ceritera sejarah. Misalnya dramatisasi ceritera yang bertemakan kejujuran. Dramatisasi ceritera Malin Kundang untuk meresapi akibat buruk atau hukuman bagi anak yang durhaka kepada ibunya.
7. Latihan (Drill). Kegiatan belajar dengan berlatih secara teratur, berulang kali, dan intensip dengan maksud membantu siswa menguasai keterampilan (*skills*) tertentu. Misalnya berlatih mengucapkan lafal Sumpah Pemuda, pembacaan Pembukaan UUD 1945, berlatih bagi petugas pengibar bendera merah putih, berlatih menjadi panitia penyelenggara pemilihan pengurus OSIS, baris-berbaris, dsb. Metode latihan (drill) cocok untuk mempelajari materi pelajaran yang berisikan keterampilan fisik atau gerakan anggota badan.
8. Percobaan (eksperimen). Kegiatan belajar yang menghendaki siswa memberikan perlakuan (*treatment*) yang berbeda-beda terhadap suatu obyek atau subyek untuk diamati ada tidaknya pengaruh atau ada tidaknya perbedaan pengaruh perlakuan tadi. Dalam PKn misalnya, eksperimen untuk mengetahui pengaruh media massa terhadap sikap politik masyarakat.
9. Pengalaman Lapangan (*Field Experience*). Kegiatan belajar secara langsung, praktek di lapangan kerja yang sesungguhnya. Siswa yang ingin mempelajari pelaksanaan demokrasi dalam pemilihan kepala desa terjun langsung ke masyarakat, mulai membantu mencatat jumlah pemilih, mengirimkan undangan, membantu panitia menghitung suara, dsb.
10. Permainan (*gaming*). Kegiatan belajar yang menghendaki siswa berkompetisi atau berlomba baik secara fisik maupun mental sesuai dengan aturan permainan yang telah ditetapkan. Dalam metode permainan ini harus ada unsur menang atau kalah. Misalnya tebak tepat menghafalkan nama-nama propinsi, lambang negara, nama-nama pahlawan, dsb.
11. Studi Independen (*Independent Study*). Metode pembelajaran di mana siswa melakukan kegiatannya bukan dalam bentuk pembelajaran di



kelas secara klasikal, melainkan dengan jalan melakukan berbagai kegiatan seperti konsultasi dengan Guru, instruktur, nara sumber, dalam rangka menyelesaikan tugas belajarnya. Misalnya tugas mandiri dalam membuat makalah tentang kehidupan demokrasi pada masyarakat pedesaan.

12. Pengalaman Laboratorium (*Laboratory Experience*). Kegiatan belajar yang dilaksanakan dalam suatu laboratorium direncanakan untuk seseorang atau suatu kelompok siswa yang mempelajari suatu bidang studi tertentu termasuk mempraktekkan teori-teori dengan melalui pengamatan, percobaan, riset, mempelajari bahasa asing, termasuk di dalamnya belajar dengan jalan demonstrasi, drill (latihan) dan praktikum. Misalnya belajar cara memimpin sidang DPR/DPRD di Lab PKn.
13. Kuliah atau ceramah (*Lecturing*). Suatu metode pembelajaran di mana guru atau instruktur menyajikan materi pelajaran (presentasi) secara lisan mengenai suatu fakta, atau dalil-dalil atau prinsip. Siswa mengikuti pelajaran dengan mendengarkan, dan mencatat. Kegiatan belajar ceramah biasa diikuti dengan tanya jawab atau diskusi sebagai tambahan variasi kegiatan (metode ceramah bervariasi). Misalnya ceramah tentang Hasil-hasil Sidang Umum MPR, Perubahan UUD 1945, Otonomi Daerah, dsb.
14. Mendengarkan (*Listening*). Kegiatan belajar di mana dengan menggunakan alat bantu dengar siswa belajar dengan cara mendengarkan. Misalnya dalam belajar menyanyikan lagu Indonesia Raya dan lagu-lagu perjuangan, kepada siswa diputar kaset tape untuk didengarkan.
15. Manipulasi dan Meraba. Kegiatan belajar di mana siswa menggunakan gerakan berbagai anggota badan dan saraf peraba untuk mengembangkan keterampilan membentuk dan melatih kepekaan syaraf perabanya. Misalnya menggunakan potongan-potongan benda untuk membuat lambang Garuda Pancasila, miniatur gedung DPR, Istana Negara, dsb.
16. Model dan tiruan (*Modelling and Imitation*). Suatu kegiatan belajar di mana kepada siswa ditunjukkan suatu model yang baik untuk dijadikan

contoh atau teladan untuk ditiru perilakunya. Metode model dan tiruan cocok untuk mengajarkan sikap atau perilaku yang baik. Model yang dijadikan contoh, teladan atau panutan dapat berupa manusia yang nyata-nyata ada dalam kehidupan sehari-hari ( misalnya para Nabi atau Rasul, tokoh pahlawan perjuangan kemerdekaan, tokoh pengusaha yang sukses lagi dermawan, pemuka masyarakat yang baik budi), bisa juga tokoh-tokoh dalam ceritera atau legenda ( misalnya tokoh-tokoh dalam ceritera wayang, ceritera kepahlawanan, ceritera rakyat, karya sastra berupa novel, ceritera pendek, dsb.). Syarat pokok untuk ditampilkan sebagai model yang digarapkan ditiru perilakunya yang baik-baik adalah model tersebut hendaknya dapat menjadi idola dan dikagumi oleh siswa.

17. Diskusi Panel (*Panel discussion*). Metode pembelajaran di mana materi pelajaran disampaikan oleh beberapa orang yang memiliki keahlian di bidang masing-masing dalam suatu forum. Seusai penyajian materi, siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada para penyaji materi. Misalnya topik *Tertib Lalulintas*. Pembicara dapat dihadirkan dari Polisi Lulintas, Petugas Asuransi Kecelakaan Lullintas, Pihak Penjual Kendaraan Bermotor, Ahli Hukum, Pemerintah Kota, Ahli Kesehatan, dsb.
18. Praktikum. Kegiatan belajar di mana siswa diberi kesempatan untuk mempraktekkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang telah diperoleh di kelas. Misalnya setelah mendapatkan teori tentang cara menafsirkan peraturan perundang-undangan, siswa ditugasi praktek menafsirkan peraturan yang diberikan oleh Guru.
19. Pemecahan masalah (*problem solving*). Metode pembelajaran di mana siswa diminta untuk berlatih memecahkan masalah secara sistematis. Langkah-langkah pemecahan masalah secara sistematis meliputi: Identifikasi masalah, menentukan alternatif pemecahan masalah, memilih alternatif pemecahan masalah, melaksanakan alternatif yang telah dipilih, mengevaluasi pelaksanaan pemecahan masalah, dan merevisi atau memperbaiki. Contoh permasalahan yang layak disajikan untuk melatih siswa memiliki keterampilan memecahkan masalah, misalnya: Adakah pengaruh tingkat pendidikan terhadap keikutsertaan

dalam kegiatan politik? Adakah hubungan antara pemahaman terhadap peraturan lalu lintas dengan perilaku tertib berlalu lintas, dsb?

20. Pengajaran terprogram (*Programmed Instruction*). Metode pembelajaran di mana materi pelajaran disajikan sedikit demi sedikit menurut urutan yang sistematis. Contoh: Untuk mengajarkan Topik Majelis Permusyawaratan Rakyat, Guru memberikan Stimulus berupa tulisan pada kartu berwarna “Kepanjangan dari singkatan MPR adalah Majelis Permusyawaratan Rakyat”. Anak-anak disuruh mengamati, mencamkan, kalau perlu mencatat atau menggambar. Kemudian Guru memancing respon siswa dengan mengajukan pertanyaan “Anak-anak, apakah singkatan dari Majelis Permusyawaratan Rakyat?” Jika murid menjawab MPR, maka diberi feedback “Betul”. Jika salah dibetulkan.
21. Tutorial (*tutoring*). Teknik mengajar di mana pelajaran diberikan kepada siswa secara individual dalam bentuk bantuan belajar. Misalnya tutorial dalam mempelajari Piagam Hak-hak Azasi Manusia yang aslinya dalam bahasa Inggris.
22. Pengajaran melalui TV (*Instructional Television*) Teknik mengajar di mana materi pelajaran disajikan dengan menggunakan siaran TV, siswa menerima pelajaran dengan jalan menonton siaran TV Pendidikan. Contoh penyajian pelajaran PKn pada SLTP Terbuka melalui TV Siaran Sekolah.
23. Pengajaran melalui program radio (*Radio Instruction*) Teknik mengajar di mana materi pelajaran disajikan dengan menggunakan program siaran radio pendidikan. Misalnya siswa SLTP Terbuka mempelajari materi pelajaran PKn dengan jalan mendengarkan siaran melalui pesawat radio.
24. Seminar. Teknik mengajar di mana siswa baik secara individual maupun dalam bentuk kelompok menyajikan hasil penelitian atau kajian terhadap suatu masalah. Misalnya siswa melaporkan hasil penelitiannya tentang persamaan dan perbedaan UUD yang pernah berlaku di Indonesia (UUD 1945, Konstitusi RIS, dan UUDS 1950).
25. Simulasi (*Simulation*). Kegiatan belajar di mana siswa ditugasi untuk memerankan atau menirukan perilaku tokoh-tokoh dalam suatu situasi atau kejadian yang senyatanya. Misalnya berperan sebagai hakim,

jaksa, pembela, atau nara pidana dalam simulasi persidangan perkara pidana.

26. **Proyek.** Suatu metode mengajar di mana siswa baik secara individual atau kelompok diberi tugas untuk menyelesaikan kegiatan yang hasilnya dapat diamati dan diukur. Misalnya proyek membuat maket gedung MPR/DPR, membuat peta timbul Indonesia, membuat miniatur tempat ibadah, maket ruang sidang pengadilan, dsb.
27. **Resitasi (*recitation*).** Kegiatan pembelajaran berupa penyajian kepada teman sekelas atau kelompok mengenai keterampilan yang telah dikuasai dari hasil studi individual atau kelompok. Misalnya menyanyikan lagu Indonesia Raya, lagu-lagu perjuangan, bacaan sholat, bacaan kitab suci, dsb.
28. **Portofolio.** Metode mengajar di mana siswa ditugasi mengumpulkan hasil penulisan, hasil pengamatan, hasil kunjungan lapangan, pengumpulan benda-benda yang relevan dengan tujuan pembelajaran, dsb. Misalnya mengumpulkan bahan-bahan hasil kunjungan pada panti asuhan anak yatim piatu.
29. **Magang (*internship*).** Metode mengajar dengan menugasi siswa mempraktekkan pengetahuan yang telah diperoleh di sekolah dalam kehidupan nyata di lapangan. Misalnya menugasi siswa magang di kantor Notaris/Pejabat Pembuat Akta Tanah agar setelah lulusa mampu bekerja di kantor notaris.

#### **E. Pemilihan Media Pembelajaran**

Setelah topik, siswa, tujuan, materi, dan strategi ditentukan, langkah berikutnya adalah memilih media pembelajaran. Agar Anda dapat memilih dan menggunakan media dengan tepat, beberapa hal yang perlu Anda perhatikan antara lain pertama, rasional atau alasan dan dasar penggunaan media, klasifikasi jenis-jenis media, keunggulan dan kelemahan berbagai media, langkah-langkah pemilihan media, dsb. Mengapa dalam dalam pembelajaran digunakan media?

Media sebagai sebagai sarana komunikasi memegang peranan penting dalam membantu proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya sama dengan proses komunikasi atau proses informasi, yaitu proses beralihnya pesan dari suatu sumber, menggunakan saluran, kepada penerima, dengan tujuan untuk

menimbulkan akibat atau hasil. Dapat pula dikatakan, proses informasi adalah proses menerima, menyimpan dan mengungkap kembali informasi. Dalam proses pembelajaran, pesan itu berupa materi pelajaran, sumber diperankan oleh Guru, saluran berupa media, penerima adalah siswa, sedangkan hasil berupa bertambahnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam proses pembelajaran, proses menerima informasi terjadi pada saat siswa menerima pelajaran. Proses menyimpan informasi terjadi pada saat siswa harus menghafal, memahami, dan mencerna pelajaran. Sedangkan proses mengungkap kembali informasi terjadi pada saat siswa menempuh ujian atau pada saat siswa harus menerapkan pengetahuan yang telah dimilikinya untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu perlu dikemukakan bahwa informasi masuk ke dalam kesadaran manusia melalui pancaindera, yaitu indera pendengaran, penglihatan, penciuman, perabaan, dan pengecap.

Dalam proses komunikasi atau proses informasi (dan juga proses pembelajaran) sering dijumpai masalah atau kesulitan. Beberapa masalah dalam proses komunikasi, misalnya:

Ditinjau dari pihak siswa: Kesulitan bahasa, sukar menghafal, terjadi distorsi atau ketidakjelasan, gangguan pancaindera, sulit mengungkap kembali, sulit menerima pelajaran, tidak tertarik terhadap materi yang dipelajari, dsb. Di tinjau dari pihak Guru, misalnya Guru tidak mahir mengemas dan menyajikan materi pelajaran, faktor kelelahan, ketidak ajegan, dsb. Ditinjau dari pesan atau materi yang disampaikan, misalnya: materi berada jauh dari tempat siswa, materi terlalu kecil, abstrak, terlalu besar, berbahaya kalau disentuh, dsb. Selain itu dapat pula dikatakan bahwa idealnya dalam proses pembelajaran, Guru memberikan pengalaman nyata dan langsung kepada siswa. Namun karena keadaan, tidak selamanya Guru dapat memberikan pengalaman secara langsung.

Berdasar alasan tersebut maka diperlukan media. Dengan menggunakan media, diharapkan masalah-masalah komunikasi dan masalah pembelajaran dapat diatasi

Penggunaan media dalam pembelajaran didasarkan atas konsep dan prinsip teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan merupakan bidang garapan yang berusaha membantu proses belajar manusia dengan jalan memanfaatkan secara optimal sumber-sumber belajar melalui fungsi pengembangan dan pengelolaan, baik pengelolaan organisasi maupun pengelolaan personel ( Gafur,dkk. 1986, p. 2).

Sumber belajar dimaksud meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan (POBATEL).

Jadi dalam rangka konsep dan prinsip teknologi pendidikan, media merupakan sumber belajar. Agar pemanfaatannya optimal, sumber belajar tersebut perlu dikembangkan.

Dengan menggunakan media sebagai produk teknologi pendidikan, diharapkan dapat dipetik beberapa keuntungan, antara lain: pendidikan menjadi lebih produktif, berdaya mampu tinggi, aktual, serempak, merata, dan menarik.

Secara garis besar, fungsi media dalam pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua yaitu pertama sebagai alat bantu pembelajaran (*teaching aids*), dan kedua sebagai media yang dapat digunakan untuk belajar sendiri tanpa bantuan Guru (*self instructional media*).

Secara terperinci, media berguna untuk:

- a. Memperjelas konsep
- b. Menyederhanakan materi pelajaran yang kompleks
- c. Menampakdekatkan yang jauh, menampakjauhkan yang dekat
- d. Menampakbesarkan yang kecil, menampakkecilkan yang besar
- e. Menampakcepatkan dan menampaklambatkan proses
- f. Menampakgerakkan yang statis, menampakstatiskan yang gerak.
- g. Menampilkan suara dan warna sesuai aslinya.

Selanjutnya, klasifikasi berbagai jenis media perlu dipelajari agar kita dapat memilih media dengan tepat.

Media dapat diklasifikasikan dengan menggunakan berbagai kriteria. Heinich (1996, p.99, dan p.137) mengklasifikasikan media menjadi dua kelompok yaitu , pertama media yang tidak diproyeksikan, dan kedua media yang diproyeksikan. Media yang tidak diproyeksiksn misalnya: benda nyata, tiruan benda, model (*mock-up*), paket multimedia, bahan cetak, alat peraga, *herbarium*, *insectarium*, benda pajangan, dsb. Sedangkan media yang diproyeksikan misalnya: *Overhead Projector* (OHP), Komputer multimedia yang diproyeksikan, filem suara, slide suara, filemstrips, video, opaque, presentasi multimedia, dsb.

Berikut disajikan klasifikasi media ditinjau dari segi fungsinya, yaitu sebagai alat bantu mengajar (*teaching aid*) atau sebagai media yang digunakan untuk belajar sendiri tanpa bantuan guru (*self instructional media*):

Tabel 8: Klasifikasi Media

Kelompok media	Media Pembelajaran	Alat Bantu Pengajaran
1. Audio (suara)	- Audio tape ( <i>open reel</i> , <i>cassette tape</i> )	- Telepon - Intercom
2. Bahan cetak (termasuk gambar/foto)	- Teks Terprogram, - <i>Manual</i> - Modul - Buku pedoman/petunjuk	- <i>Hand out</i> - Papan tulis - Grafik - Transparansi - Peta - Globe
3. Gambar mati yang diproyeksikan	- Slide, film strip (bisa disertai narasi/penjelasan)	- Slide - Transparencies - Film strip
4. Audio-cetak (kombinasi 1 dan 2)	- Lembaran kerja disertai tape - Peta/diagram disertai narasi	- Lembarankerja disertai tape - Peta/diagram disertai narasi
5. Audio visual yang diproyeksikan	- Film strip diberi narasi - <i>Sound-slide</i>	-
6. Gambar bergerak	- Film tanpa suara	- Film tanpa suara
7. Gambar/film bersuara	- Film bersuara - Video-tape - Audio-vision (Video disertai alat peraga benda nyata)	- Film bersuara video tape
8. Obyek/benda	- Benda nyata - Model/tiruan benda	- Specimen - Benda nyata - Model/tiruan benda
9. Hubungan antar pribadi dan	-	- Permainan - Simulasi

pengalaman langsung (guru, teman sejawat)		- Kunjungan lapangan - Diskusi kelompok
10. Computer	Komputer Alat Bantu Ajar (CAI) Internet Web Course Tool (WBCT)	- Komputer multimedia

Bagaimanakah Prinsip dan Langkah-langkah Pemilihan Media?

Pemilihan media didasarkan atas prinsip relevansi dan konsistensi antara tujuan pembelajaran, materi pelajaran, karakteristik siswa dan media yang bersangkutan. Prinsip lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media ialah bahwa pemilihan media didasarkan pada Kompetensi media untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus yang akan dicapai. Jadi tujuan pembelajaran menjadi acuan pokok dalam pemilihan media.

Hal-hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan pemilihan dan penggunaan media:.

- a. Tak ada satu-satunya media pun yang paling baik untuk semua siswa dan semua tujuan pembelajaran.
- b. Penggunaan harus relevan dan konsisten dengan tujuan tujuan pembelajaran.
- c. Media yang digunakan hendaknya cukup dikenal murid.
- d. Media hendaknya sesuai dengan sifat pelajaran.
- e. Media harus sesuai dengan Kompetensi dan pola belajar audience.
- f. Media hendaknya dipilih secara obyektif, bukan didasarkan oleh karena kesukaan subyektif.
- g. Lingkungan sekitar perlu diperhatikan dalam menggunakan media, karena penggunaan media tertentu dapat mempengaruhi pihak-pihak lain, misalnya mengganggu penerimaan siaran TV.

Bagaimanakah langkah-langkah pemilihan media?

Langkah-langkah pemilihan media dapat dilakukan dengan jalan mengajukan pertanyaan pemandu yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran, materi pelajaran, kondisi siswa, dan karakteristik media tertentu dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:



Langkah 1 : Penerangan atau Pengajaran?

Langkah pertama menentukan apakah penggunaan media untuk keperluan informasi atau pengajaran. Penerima informasi tidak ada kewajiban untuk dievaluasi Kompetensi keterampilannya dalam menerima informasi yang diterima. Penerima pengajaran harus menunjukkan Kompetensinya sebagai bukti bahwa mereka telah belajar.

Langkah 2: Tentukan transmisi pesan.

Apakah kita melakukan kegiatan pengajaran formal seperti mengajar, memberi kuliah, melakukan demonstrasi, atau diskusi?

Jika jawabannya "Ya" berarti kita memerlukan alat bantu pembelajaran (*instructional aids*), yaitu "media yang didisain dan diproduksi untuk digunakan dalam mengajar" (Anderson, 1976, p. 12). Contoh: Tranparansi OHP, film, gambar, kaset audio, video, dan sebagainya.

Bila kita bermaksud memproduksi materi paket pembelajaran untuk siswa dalam jumlah banyak dan tersebar di daerah yang luas, maka kita memerlukan media pembelajaran (*instructional media*).

"Media pembelajaran adalah media yang menghubungkan secara langsung antara pengembang paket pembelajaran dengan siswa"(Anderson, 1978, p. 12).

Langkah 3: Tentukan Karakteristik Pelajaran

Perlu dianalisis apakah TPK dan materi pelajaran yang telah ditentukan tersebut termasuk dalam aspek pengetahuan, perasaan atau gerak. Masing-masing aspek ini memerlukan media yang berbeda-beda.

Langkah 4: Klasifikasi Media.

Langkah berikutnya kita perhatikan klasifikasi media. Media bisa dikelompokkan sesuai dengan ciri khusus masing-masing media. Tiap media mempunyai ciri khas, termasuk kelebihan dan kekurangannya bila dibandingkan dengan media lainnya.

Langkah 5: Analisis karakteristik masing-masing media.

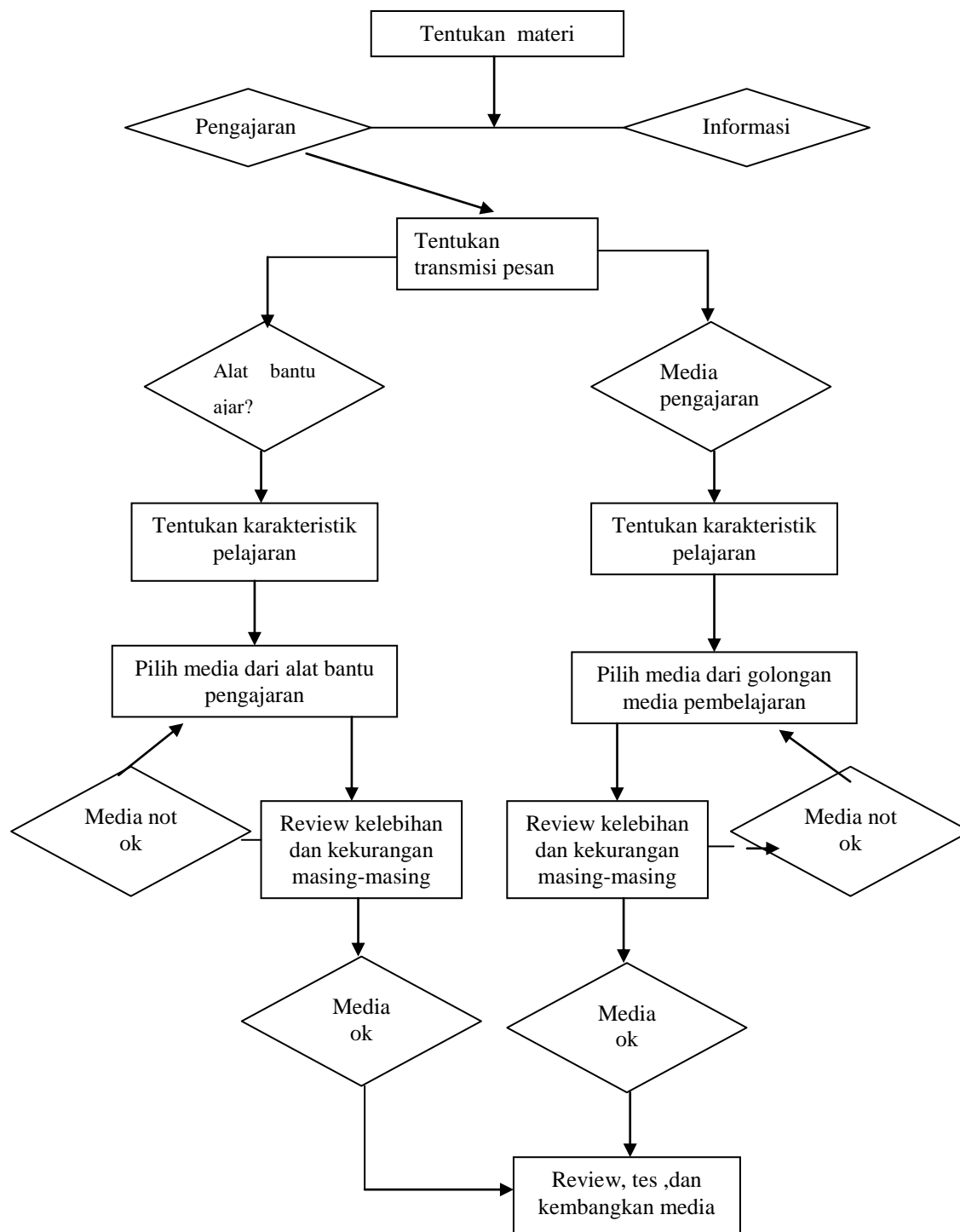
Masing-masing media perlu didiskusikan, dianalisis mengenai keunggulan dan kekurangannya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Diperhatikan juga pertimbangan ekonomi, ketersediaan, mudah tidaknya mengoperasikan, dan sebagainya.

Dari berbagai alternatif yang tersedia , kemudian dipilih media yang paling tepat.

Proses pemilihan media yang meliputi 5 langkah tersebut dapat dipresentasikan dalam bentuk bagan arus (*flow chart*) sebagai berikut : (Lihat Diagram)

Diagram 1  
Proses Pemilihan Media  
(Anderson, 1976, p 16)



## F. Pengembangan Instrumen Evaluasi

### 1. Pengembangan Instrumen Bentuk Tes

#### a. Jenis-jenis Instrumen Evaluasi Bentuk Tes

Seperti diuraikan di muka, standar kompetensi mencakup standar materi (*content standard*) dan standar penampilan (*performance standard*). Standar penampilan adalah perumusan tentang kriteria yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian siswa dalam mempelajari standar materi (CEC, 2000, p. 7). Evaluasi perlu dilakukan untuk mengetahui apakah siswa mencapai standar penampilan dalam mempelajari standar materi. Dengan kata lain keberhasilan keseluruhan proses dan hasil pembelajaran perlu diukur dengan menggunakan standar penampilan. Untuk keperluan tersebut perlu ditentukan instrumen dan prosedur evaluasi. Instrumen evaluasi proses dan hasil belajar dapat dibedakan menjadi bentuk tes dan non-tes. Pada bagian ini dibicarakan instrumen bentuk tes.

Bentuk-bentuk tes meliputi

- 1) Tes obyektif
  - (a) Tes pilihan ganda
  - (b) Tes isian
  - (c) Tes jawab singkat
  - (d) Tes memasangkan/menjodohkan
  - (e) Tes benar salah
- 2) Tes Uraian (*essay*)

#### a. Fungsi/Kegunaan Tes

Berbagai jenis instrumen tersebut dapat digunakan untuk keperluan evaluasi. Di antaranya yang paling populer ialah tes yang dibuat oleh guru untuk menentukan nilai (*grade*). Instrumen evaluasi berupa tes digunakan untuk mengevaluasi pencapaian belajar aspek kognitif (pengetahuan, pemahaman, aplikasi, sintesis, analisis, dan penilaian), misalnya tes untuk mengevaluasi penguasaan siswa terhadap konsep negara hukum, demokrasi, HAM, dsb. Sedangkan instrumen non-tes seperti angket, lembar pengamatan, pedoman wawancara digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar aspek afektif dan keterampilan motorik. Misalnya angket untuk menilai kesadaran hukum siswa; lembar pengamatan untuk menilai keterampilan siswa dalam melaksanakan upacara bendera, kerapian berpakaian, gerakan sholat, dsb.

Proses penyusunan tes harus dilaksanakan secara sistematis, agar tes tersebut betul-betul sah (*valid*) dan handal (*reliable*). Sah berarti mengukur apa yang seharusnya diukur dengan ukuran yang baku atau standar, misalnya mengukur panjang dengan meteran, mengukur benda cair menggunakan literan, mengukur pemahaman dengan tes. Handal berarti terpercaya, artinya hasil tes relatif tetap meski dilaksanakan berbeda waktu atau berbeda subyek yang menempuh tes. Misalnya suatu tes digunakan pada minggu pertama menghasilkan skor 80, dua minggu kemudian terhadap subyek yang sama menghasilkan skor 83. Tes tersebut dikatakan handal, karena hasilnya relatif sama.

Dengan diterapkannya pembelajaran berbasis kompetensi, maka tes pun perlu disusun dan diarahkan untuk mengukur tercapainya kompetensi atau tujuan pembelajaran sebagai hasil belajar siswa. Menurut konsep ini siswa diberitahu dan diajarkan tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus mereka miliki, setelah itu dites untuk mengetahui apakah mereka telah berhasil.

Tes yang direncanakan untuk mengukur tercapainya tujuan pembelajaran atau kompetensi disebut tes pengukur keberhasilan belajar (*Criterion referenced test*) (dalam bahasa Indonesia digunakan istilah Penilaian Acuan Patokan /PAP). Hasil tes ini memberitahu kepada guru seberapa jauh siswa dapat mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Oleh karena itulah tes pengukur keberhasilan ini memegang peranan penting dalam proses penyusunan disain pembelajaran.

Penyusunan tes secara sistematis dilakukan segera setelah TPK ditentukan, bukannya setelah pengajaran berakhir. Alasan yang utama ialah bahwa tes yang disusun hendaknya relevan, ada hubungan atau kaitannya dengan setiap TPK yang telah ditentukan sebelumnya. Tes ini digunakan mengukur tercapai tidaknya setiap TPK, oleh karena itu lazim disebut juga Tes Pengukur Keberhasilan Belajar (*Criterion- referenced test /CRT*). Dick & Carey (1978, p. 48) mengartikannya sebagai tes yang terdiri atas item-item yang secara langsung mengukur tingkah laku yang telah ditentukan dalam perumusan tujuan pembelajaran (*behavioral objectives*). Istilah kriteria (*criterion*) dipergunakan karena tes tersebut memang dimaksudkan sebagai kriteria untuk menentukan terpenuhi tidaknya prestasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, keberhasilan siswa dalam mengerjakan tes tersebut merupakan ukuran bahwa siswa tersebut telah mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, CRT ini sering pula disebut "*objectives*

*referenced test*”, tes yang mengacu pada tujuan pembelajaran khusus. Istilah ini menunjukkan hubungan yang erat antara item tes dengan TPK. Di samping itu, istilah kriteria (*criterion*) sering juga dihubungkan dengan tingkat prestasi atau pencapaian yang dipandang sebagai telah cukup atau memenuhi syarat penguasaan (*mastery*). Contoh untuk ini misalnya :”siswa telah dapat menjawab 100% tes dengan benar”. Untuk dapat menentukan bahwa suatu tes termasuk dalam kategori “CRT/PAP” menurut Dick & Carey (1978,h.78), pertama-tama perlu diperiksa apakah tes tersebut paralel dengan TPK, dan kedua apakah ada kriteria untuk menentukan tingkat keberhasilan.

Berbeda dengan tes acuan kriteria, kita mengenal tes acuan norma. Istilah lain tes acuan norma adalah Tes Pengukur Keberhasilan Kelompok (Penilaian Acuan Norma).

Penilaian Acuan Norma (PAN) adalah tes yang dipergunakan untuk menentukan prestasi seseorang dalam hubungannya dengan prestasi orang lain di dalam suatu grup (Gronlund,1973,h.12). Dick & Carey (1978,h.88-89) membedakan antara CRT dan NRT didasarkan atas tiga kriteria. Pertama, bagaimana cara suatu tes dikembangkan. Kedua, standar yang dipakai untuk menilai “*performance*” siswa dalam menempuh tes. Ketiga, maksud suatu tes disusun.

Seperti dikemukakan di atas, tes pengukur keberhasilan (CRT) terdiri atas soal-soal tes yang didasarkan atas tujuan pembelajaran khusus .

Setiap item tes mensyaratkan agar siswa menunjukkan “*performance*” seperti yang tercantum dalam tujuan pembelajaran khusus . Standar untuk diterimanya suatu “*performance*” dalam menempuh tes didasarkan atas kriteria yang telah ditentukan dalam tujuan pembelajaran khusus.

Misalnya : suatu tujuan pembelajaran khusus (TPK) berbunyi “agar siswa dapat menunjukkan ibu kota propinsi di seluruh Indonesia bila kepadanya diberikan peta buta Indonesia dengan ketentuan 90% harus betul”. Berdasarkan contoh tersebut, seorang siswa baru dianggap lulus tes bila ia menjawab benar minimal 90%.

Tes pengukur kelompok (NRT) berbeda dengan uraian dan contoh di atas.

Dalam PAN atau NRT, tidak perlu menentukan dulu secara pasti “*performance*” yang diharapkan dalam bentuk tingkah laku sebelum suatu tes disusun. Soal tes tak usah didasarkan atas pelajaran yang diterima siswa. Tak usah pula didasarkan atas keterampilan atau tingkah laku yang dipandang sebagai ukuran dengan apa yang telah dipelajari siswa. Item tes yang dikembangkan dari suatu

bidang tertentu untuk keperluan NRT diperlakukan terhadap berbagai kelompok siswa dari target populasi. Item tes yang paling banyak dapat memberikan variasi jawaban dari siswa dimasukkan ke dalam NRT. Ranking nilai (*scores*) biasanya diharapkan menyerupai bentuk genta atau curve normal bila dipresentasikan dalam bentuk diagram. Itulah sebabnya disebut "*norm referenced test*".

Penggunaan CRT atau NRT tergantung dari maksud diadakannya tes. Jika seorang guru bermaksud mengklasifikasikan sekelompok siswa, mendiagnosis kesulitan belajar siswa, atau hendak menyusun preskripsi pengajaran maka penting bagi guru untuk menyusun tes pengukur keberhasilan (CRT) untuk menilai *performance* siswa. *Performance* setiap individu akan menunjukkan apakah seorang siswa telah menguasai suatu keterampilan atau belum.

Sebaliknya bila seseorang akan mengadakan seleksi terhadap individu atau melihat ranking, sebaiknya digunakan NRT. Sebab NRT memang tepat untuk menilai suatu individu dibandingkan dengan individu lain berdasar atas alat pengukur yang sama. Fungsi utama NRT adalah untuk mengambil keputusan tentang kedudukan individu siswa dibanding dengan siswa lain.

Meski kegunaan CRT berbeda dengan NRT, namun menurut Dick&Carey (1978,h.89) sekarang menjadi kelaziman CRT tak hanya digunakan untuk menilai kemajuan siswa, namun juga untuk membandingkan performance siswa dalam mencapai suatu TPK. Alasannya ialah bahwa hasil perbandingan tersebut dapat digunakan untuk menentukan siswa yang bekerja lebih cepat, siapa yang mencapai prestasi lebih dari pada standar minimal yang ditentukan, untuk mengetahui posisi seorang siswa di antara teman-teman lain, untuk mengetahui siswa yang paling rendah prestasinya, dan sebagainya. Pendapat Dick & Carey tersebut sejalan dengan pendapat Gronlund yang menyatakan bahwa "CRT dapat didisain untuk berbagai maksud dalam proses pembelajaran"(1976,h.6).

Perbedaan CRT dan NRT yang kedua didasarkan atas bagaimana "performance" siswa dinilai dan ditafsirkan. Di dalam CRT, standar "performance" ditentukan dalam bentuk tingkah laku. Masing-masing performance individu dalam menempuh tes diukur berdasar standar *performance* yang telah ditetapkan. Ukurannya ialah siswa menguasai TPK atau tidak.

Performance mereka ditafsirkan atas dasar jumlah TPK yang disyaratkan untuk dikuasai. Bisa terjadi seluruh siswa menguasai seluruh TPK, atau gagal semuanya setelah dites. Distribusi nilai tak diharapkan menyerupai kurve

normal. Nilai (*scores*) pada NRT tidak dilaporkan atas dasar jumlah TPK yang dikuasai siswa, melainkan atas dasar jumlah pertanyaan yang dijawab benar oleh seorang siswa dibandingkan dengan siswa lainnya yang sama-sama menempih tes tersebut. Kata-kata bahwa prestasi seorang siswa lebih baik daripada 80% teman lainnya adalah suatu contoh penafsiran hasil tes menurut NRT. Hasil tes semacam itu memberikan kedudukan relatif individu dibandingkan dengan individu-individu dalam suatu kelompok kelas, sekolah, dan sebagainya.

Ditinjau dari segi waktu penggunaann/pemanfaatannya Tes Pengukur Keberhasilan (CRT) kita dapat membedakan 4 jenis tes, yaitu:

1. Tes prasyarat (*entry behavior test*). Tes ini merupakan CRT yang didisain untuk mengukur apakah siswa telah memiliki syarat keterampilan yang diperlukan sebelum mengikuti suatu pelajaran.
2. Tes awal (*pre test*). Tes awal merupakan CRT untuk mengukur seberapa jauh siswa telah memiliki keterampilan mengenai hal-hal yang akan dipelajari.
3. Tes akhir (*pos test*). Tes akhir merupakan CRT untuk mengukur apakah siswa telah menguasai keterampilan seperti yang dirumuskan dalam TPK.
4. Tes pengukur kemajuan siswa (*progress test*). Tes ini diberikan sewaktu-waktu selama siswa sedang dalam proses mempelajari satu unit pelajaran. Fungsi tes ini untuk memberikan latihan kepada siswa menempuh pos tes setelah mengikuti suatu pelajaran. Dengan demikian tes ini akan memberikan data yang sangat berharga untuk mengadakan evaluasi formative terhadap jalannya pengajaran.

Fungsi tes berikutnya ditinjau dari segi kegunaannya. Berdasar fungsi atau kegunaannya, kita dapat membedakan tes menjadi:

a. Tes formatif.

Tes formatif dilaksanakan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Data hasil tes formatif digunakan untuk keperluan perbaikan proses pembelajaran. Tes ini dapat juga digunakan untuk mengetahui kemajuan dan kesulitan belajar siswa (tes diagnostik) , dan bila perlu guru dapat memberikan program perbaikan (*remidial*) sebelum tes akhir (*pos test*). Istilah "*formative test*" merupakan salah satu bentuk



pelaksanaan “evaluasi formatif” yaitu proses untuk mendapatkan data bagi guru untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi suatu program pengajaran. Tekanan evaluasi formatif adalah untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk merevisi suatu program pengajaran agar mencapai efektifitas semaksimal mungkin. Salah satu data yang dikumpulkan adalah hasil tes formatif.

b. Tes sumatif.

Tes yang digunakan pada akhir program pembelajaran dengan tujuan untuk mengukur keseluruhan hasil mempelajari suatu unit pengajaran. Tes sumatif bukan digunakan untuk memperbaiki, tetapi untuk mengambil keputusan apakah tujuan tercapai atau tidak.. Misalnya tes sumatif menentukan standar bahwa bila 80% TPK tercapai, berarti pembelajaran berhasil. Jika tidak tercapai berarti gagal atau tidak berhasil.

c. Prinsip-prinsip Penyusunan Tes

Penyusunan disain dan pengembangan Tes Pengukur Keberhasilan hendaknya diarahkan kepada pengukuran keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan secara jelas. Untuk dapat mengembangkan tes yang demikian, beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut :

- a. Aspek-aspek tugas yang hendak dipelajari perlu dirumuskan secara tegas. Apakah tugas siswa menghafal fakta, membedakan, menghafalkan dalil, menerapkan suatu rumus ? Inilah yang dimaksud tugas mempelajari (*learning task*) yang kesemuanya harus dirumuskan secara tegas.
- b. Tujuan pembelajaran hendaknya dirumuskan dalam bentuk tingkah laku. Hasil tes adalah untuk mengukur apakah siswa telah berhasil menyelesaikan tugas yang harus dipelajari. Oleh karena itu, tingkah laku yang menunjukkan hasil siswa mempelajari tugas tersebut perlu dirumuskan secara jelas. Hasil belajar tersebut hendaknya dirumuskan dalam bentuk tingkah laku misalnya mengidentifikasi, menjelaskan, menyusun, membedakan, dan sebagainya yang diharapkan siswa dapat menunjukkan sebagai pertanda bahwa ia telah mencapai tujuan yang diharakn. Kadang-kadang kapan dan dalam keadaan bagaimana (*conditions*) Kompetensi itu harus ditunjukkan perlu pula dirumuskan secara tegas. Bolehkah melihat rujukan, menggunakan kamus pada waktu menyelesaikan tugas mengarang.

- c. Standar keberhasilan minimal perlu ditegaskan. Seberapa jauh prestasi siswa telah dianggap cukup memenuhi syarat ? Tanpa ada ketentuan standar keberhasilan ini akan sulit mengembangkan CRT.
- d. Perlu ditentukan sampel (contoh) performance siswa untuk dipakai dasar menilai penguasaan atas tugas-tugas mempelajari, suatu tujuan pembelajaran. Kalau dalam suatu unit pelajaran ada enam TIK, bisakah penguasaan TIK No. 1,3,5 sudah dipandang cukup ?
- e. Soal-soal tes perlu dipilih berdasarkan atas tingkah laku yang dirumuskan, di dalam tujuan pembelajaran. Bila TIK menghendaki siswa dapat menggunakan rumus, maka soal tes pun harus meminta siswa untuk menggunakan rumus, bukan sekedar menghafal.
- f. Perlu sistem penilaian (scoring) yang secara jelas menunjukkan penguasaan siswa atas tugas mempelajari sesuatu yang telah ditetapkan. Misalnya siswa dianggap lulus dengan nilai C (cukup) kalau benar 70% dari 100 soal yang dikerjakan.

#### d. Langkah-langkah Penyusunan Tes

Bagaimana memulai menyusun dan mengembangkan tes ? Prinsip dasar untuk ini ialah hendaknya penyusun tes menuliskan satu atau lebih tes untuk setiap tujuan pembelajaran. Jadi yang penting diperhatikan setiap soal tes harus menunjuk dengan tegas TPK yang hendak dites. Soal yang tak ada hubungan dengan TPK hendaknya dikeluarkan dari CRT.

TPK yang berkenaan dengan aspek kognitif lebih mudah menyusun soalnya dari pada TPK yang berkenaan dengan aspek sikap. Hal ini disebabkan karena sulitnya membuat instrumen yang secara langsung dapat mengukur sikap dan pilihan siswa. Misalnya, apakah seorang siswa menyenangi suatu musik, maka soal untuk aspek sikap biasanya menghendaki agar siswa menunjukkan pilihannya atau guru mengamati tingkah laku siswa.

Soal untuk aspek gerak (psychomotor) mirip dengan soal pada aspek pengetahuan. Hanya saja untuk aspek gerak ini Kompetensi yang harus didemonstrasikan adalah yang berkenaan dengan gerakan fisik, seperti gerakan tangan, kaki, bibir, badan, dan sebagainya.

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan di dalam menuliskan butir tes ialah :

- a. Item tes yang ditulis hendaknya konsisten atau sesuai dengan tingkah laku, kondisi dan standar yang telah ditetapkan di dalam TPK. Oleh karena itu, sebelum menuliskan suatu item tes, perlu dilihat dulu TPK yang bersangkutan. Apakah dalam TPK disebutkan bahwa siswa harus mendefinisikan sesuatu dengan bahasa sendiri tanpa melihat catatan ? Jadi, yang penting diperhatikan ialah apakah yang harus dikerjakan siswa menurut TPK!

Bila dalam TPK siswa harus memasangkan, menuliskan, menyusun daftar, memilih atau menjelaskan, maka soal-soal yang dibuat hendaknya memungkinkan siswa untuk melakukan tugas-tugas tersebut.

Soal tes juga harus memperhatikan dalam keadaan bagaimana Kompetensi itu ditunjukkan. Apakah harus dengan hafalan, boleh melihat buku, boleh menggunakan alat seperti mesin hitung ? Standar minimal untuk mendapatkan suatu nilai pun perlu dicantumkan. Misalnya benar semua mendapat 10 atau 100 atau A

- b. Jumlah item untuk setiap TPK.

Hendaknya dibuat lebih daripada satu tes item untuk setiap TPK. Kalau hanya satu item tes untuk setiap TPK, sukar untuk menentukan apakah benar-benar siswa tersebut telah menguasai TPK jika ia dapat menjawab benar. Sebaliknya, jika ia gagal menjawab satu soal apakah berarti ia gagal menguasai TPK tersebut ?

Pedoman yang perlu diperhatikan ialah jika dari suatu tes, siswa diminta untuk menebak (guessing) jawaban dengan benar, sebaiknya dibuat beberapa tes paralel untuk suatu TPK. Bila soal tes tidak menghendaki siswa untuk menebak, tapi menjawab singkat atau menguraikan misalnya, maka satu atau dua soal untuk satu TPK sudah cukup untuk menilai Kompetensi siswa.

Meskipun tak ada ketentuan secara tegas tentang jumlah item tes untuk setiap TPK, hasil riset menunjukkan bahwa semakin sempit suatu TPK semakin sedikit item tes yang diperlukan. Sebaliknya semakin luas suatu TPK, semakin banyak jumlah item tes yang diperlukan untuk mengukur performance siswa (Dick & Carey, 1978, h.2).

- c. Tipe (bentuk) tes.

Tipe (bentuk) tes bagaimana yang akan digunakan untuk mengukur *performance* siswa ? Kita mengenal berbagai tipe atau bentuk tes seperti benar salah, melengkapi, memasangkan, pilihan ganda, dan uraian (*essay*).

Dalam memilih tipe (bentuk) tes, hendaknya bentuk tingkah laku yang dinyatakan dalam TPK perlu diperhatikan.

Tabel berikut menggambarkan tingkah laku yang dengannya akan dibuatkan tes.

Tabel 8: Tabel Spesifikasi/Kisi-kisi Soal

NO	Tujuan Pembelajaran Khusus (TPK)	Aspek dan Tingkatan TPK	Bentuk Tes	Jumlah Soal
1.	Membandingkan negara republik dengan negara kerajaan	Kognitif, analisis (C4)	Uraian	2
2.	Mengklasifikasikan jenis-jenis demokrasi	Kognitif, pemahaman (C2)	Pilihan ganda	3
3.	Menyebutkan jumlah pasal dalam UUD 1945	Kognitif, hafalan/pengetahuan (C1)	Isian/jawab singkat	2

Perlu diketahui bahwa suatu tingkah laku tertentu bisa dites dengan memakai beberapa tipe tes. Suatu tes tertentu dapat berfungsi lebih baik untuk mengevaluasi tingkah laku tertentu. Misalnya bila dikehendaki siswa mengingat suatu fakta, tes yang mengharuskan siswa mengucapkan (menyatakan) lebih baik daripada tes benar salah atau pilihan ganda.

Dengan menggunakan tipe TPK sebagai pedoman, dapat disusun tes yang terbaik untuk mengukur *performance* siswa. Perlu diperhatikan pula waktu yang tersedia untuk mengerjakan tes. Perlu diperhatikan pula bahwa masing-masing tipe tes mempunyai kelemahan dan kebaikan.

- d. Pengaturan nomor tes. Sebaiknya tes disusun secara tersebar (*scramble*). Namun hendaknya tetap dikelompokkan sesuai dengan tipe masing-masing tes.

- e. Petunjuk mengerjakan tes. Perlu dituliskan petunjuk yang jelas dalam mengerjakan tes. Misalnya menjawab dengan memberi tanda silang, melingkari, menghitamkan pada lingkaran, dan sebagainya.

e. Validitas dan Reliabilitas Tes

Dalam menyusun tes perlu diperhatikan masalah kesahihan (validitas) dan kehandalan tes (reliabilitas) tes. Validitas tes meliputi validitas isi, validitas bentuk, dan validitas prediktif. Tes yang isinya valid menurut Gronlund (1973,p.47) adalah tes yang konsisten dan relevan dengan TPK dan materi suatu unit pelajaran. Tes dikatakan memiliki validitas bentuk jika bentuk tes sesuai dengan tujuan yang hendak diukur. Misalnya bentuk tes uraian untuk mengukur Kompetensi siswa menyatakan pendapatnya secara tertulis. Tes dikatakan memiliki validitas prediktif jika hasil suatu tes dapat digunakan untuk memprediksi prestasi belajar diwaktu mendatang. Misalnya hasil tes akhir seorang siswa SLTP bagus. Setelah masuk SMU ternyata prestasi belajarnya juga bagus. Di samping soal validitas, dalam menyusun tes perlu pula diperhatikan soal reabilitas (*tes reability*). Reliabel berarti handal atau terpercaya. Suatu tes dikatakan reliabel jika digunakan untuk mengetes seorang siswa pada waktu tertentu hasilnya tidak jauh berbeda jika tes itu diulang pada waktu yang lain. Istilah *reliability* berkenaan dengan pertanyaan "Apakah suatu item tes secara konsisten mengukur tingkah laku yang akan diukur"? (Dick & Carey, 1978, p.90). Sebagai contoh jika ada empat nomor soal tes yang dipandang dapat mengukur keterampilan tertentu dari seorang siswa, maka siswa yang menguasai keterampilan tersebut diharapkan dapat menjawab dengan benar minimal tiga dari empat soal tersebut. Sebaliknya bila siswa tidak menguasai keterampilan tersebut seharusnya ia pun gagal menjawab tes tersebut.

Contoh :

Berikut adalah contoh tes yang relevan dengan TPK.

TPK : Murid SD kelas I, diberi simbol huruf b dan d, dapat mengidentifikasi mana huruf b dan d dengan benar.

Tes: (1) Angkat (tunjukkan) sebuah kartu dengan huruf (b) dan katakan "Apakah

nama huruf ini?" (Siswa dapat menjawab secara lisan , "Huruf b!").

- (2) Tunjukkan kartu huruf (d) dan katakan “Apakah nama huruf ini?”  
(Murid dapat menjawab secara lisan, “Huruf d”!).
- (3) Tunjukkan kartu huruf (bd) dan katakan “Tunjuk huruf b dan d”. (Murid dapat menunjuk dan mengatakan dengan tepat huruf b dan d).

## 2. Pengembangan Instrumen Evaluasi Non-tes

Instrumen evaluasi non-tes meliputi angket, pedoman wawancara, lembar pengamatan, dan dokumen.

Instrumen evaluasi non-tes digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi atau Kompetensi aspek afektif dan keterampilan motorik.

Matapelajaran Kewarganegaraan banyak berisikan aspek afektif seperti moral, sikap, nilai, dan perilaku hidup sehari-hari sesuai dengan moral Pancasila. Berhubung dengan itu para Guru perlu memiliki keterampilan mengembangkan instrumen evaluasi non-tes, seperti angket dan lembar wawancara untuk menilai sikap siswa, dan lembar pengamatan untuk menilai perilaku siswa.

### a. Angket.

Salah satu bentuk angket yang banyak digunakan untuk mengevaluasi aspek afektif adalah skala sikap yang dikembangkan oleh Likert. Mengukur sikap berarti menentukan posisi sikap seseorang pada garis rangking mulai dari sangat positif sampai pada sangat negatif. Orang yang memiliki sikap positif menunjukkan persetujuannya, sedangkan orang yang mempunyai sikap negatif berarti menyatakan tidak setuju. Karena itu, alternatif-alternatif jawaban yang perlu dipilih menurut skala Likert berkisar antara “Sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju” dalam menyikapi suatu pernyataan (Likert, 1986, p. 12). Terhadap suatu obyek, dibuat dua pernyataan yang berlawanan. Satu pernyataan bersifat positif, sedangkan satu pernyataan lagi bersifat negatif. Siswa yang menjawab “Sangat Setuju” terhadap pernyataan positif diberi skor tinggi (5), sedangkan siswa yang menjawab “Sangat tidak setuju” mendapat skor rendah (1). Terhadap pernyataan negatif, siswa yang menjawab “Sangat tidak setuju” mendapat skor tinggi (5), sedangkan siswa yang menjawab “Sangat setuju” mendapat skor rendah (1).

Contoh:

Pernyataan positif: "Hukum diperlukan menertibkan kehidupan masyarakat"

Respons : Sangat Setuju - Setuju – Netral – Tidak Setuju  
– Sangat Tidak Setuju.

Sekor : 5 4 3 2 1

Pernyataan negatif : "Hukum tidak diperlukan untuk menertibkan kehidupan masyarakat".

Respons : Sangat Setuju - Setuju – Netral – Tidak Setuju  
– Sangat Tidak Setuju.

Sekor : 1 2 3 4  
5

b. Pedoman wawancara

Wawancara dapat digunakan untuk mengetahui sikap siswa secara mendalam dan lengkap. Untuk itu perlu dibuat pedoman wawancara sebagai instrumen. Pedoman wawancara tidak lain berupa daftar pertanyaan untuk menilai sikap siswa terhadap suatu masalah.

Contoh:

- 1) Perlukah siswa dilibatkan dalam membuat tata tertib sekolah?
- 2) Bagaimana sikap siswa terhadap jenis-jenis hukuman yang harus diterapkan jika terjadi pelanggaran tata tertib sekolah?
- 3) Bagaimana sikap siswa jika secara bergiliran diminta piket menyantuni anak yatim piatu di Panti Asuhan?

c. Lembar pengamatan

Untuk mengevaluasi perilaku fisik atau keterampilan motorik siswa perlu diadakan pengamatan, tidak cukup dites dengan soal-soal ujian. Dengan kata lain perlu ada tes perbuatan. Perbuatan yang diharapkan ditampilkan oleh siswa diamati untuk menentukan pencapaian belajarnya. Misalnya setelah mendapatkan pelajaran cara membuka sidang pengadilan menurut hukum acara perdata/pidana., siswa disuruh praktek membuka sidang. Kemudian diamati apakah yang dilakukan siswa telah sesuai dengan tatacara yang diajarkan (misalnya cara memegang palu, apakah siswa menyatakan sidang dinyatakan terbuka

atau tertutup untuk umum, dsb.). Untuk keperluan pengamatan tersebut diperlukan lembar pengamatan. Butir-butir yang perlu dicantumkan dalam lembar pengamatan pada pokoknya berisi pertanyaan apakah perbuatan dilakukan dengan benar.

d. Dokumen

Untuk mengetahui bakat, minat, sikap, perilaku, sejarah masa lalu siswa dokumen dan benda-benda lain koleksi siswa bermanfaat juga untuk digunakan. Piagam penghargaan atau piala kejuaran lomba lukis misalnya, menunjukkan bahwa seorang siswa memiliki Kompetensi melukis. Ditemukannya surat pembebasan dari Lembaga Pemasyarakatan menunjukkan bahwa seorang siswa pernah melakukan tindakan kriminal atau pernah dihukum.

## **G. Alokasi Waktu dan Penentuan Sumber Bahan**

### **1. Alokasi waktu**

Apakah yang dimaksud waktu?

Waktu di sini adalah perkiraan berapa lama siswa mempelajari materi yang telah ditentukan, bukan lamanya siswa mengerjakan tugas di lapangan atau dalam kehidupan sehari-hari kelak.

Dalam menentukan alokasi waktu, prinsip yang perlu diperhatikan adalah tingkat kesukaran, luas cakupan materi, dan frekuensi serta tingkat pentingnya materi yang dipelajari. Materi pelajaran yang sulit, cakupannya luas, lagi pula penting, dan sering digunakan baik pada saat belajar maupun dalam kehidupan sehari-hari di lapangan perlu diberikan alokasi waktu yang lebih banyak.

### **2. Penentuan Sumber Bahan**

Apakah yang dimaksud dengan sumber bahan?

Sumber bahan adalah rujukan, referensi atau literatur yang digunakan, baik untuk menyusun silabus, perencanaan pembelajaran, maupun yang digunakan oleh Guru dalam mengajar. Bahan acuan yang digunakan meliputi buku kurikulum, buku teks, jurnal, majalah, surat kabar, dsb.

Agar dapat memilih buku acuan dengan baik, hendaknya Guru memiliki keterampilan menganalisis suatu buku. Aspek yang dianalisis meliputi keterbacaan, bahasa, dan isi buku. Buku yang baik adalah yang buku yang



bahasanya mudah dipahami atau mudah dibaca, tatatulis bagus, aktual, dan isinya benar serta sesuai dengan matapelajaran yang diajarkan.

Cara menuliskan sumber bahan: Tuliskan nama pengarang, tahun penerbitan, judul buku (digaris bawah atau cetak miring) , tempat penerbitan, dan nama penerbit. Urutkan sumber bahan sesuai abjad.

Daftar pustaka perlu dicantumkan sebagai pertanggungjawaban akademik. Bahwa apa yang dituliskan dalam silbus yang bukan hasil penemuannya sendiri perlu dicantumkan sumbernya.

## **RANGKUMAN**

Para Guru agar memiliki kompetensi merencanakan pengajaran sebagai salah satu kompetensi profesional guru. Agar memiliki keterampilan merencanakan pembelajaran dengan baik, terlebih dulu para Guru perlu memiliki pemahaman tentang konsep dan prinsip disain/ perencanaan pembelajaran berbasis kompetensi. Berhubung dengan itu maka pada Bab II disajikan konsep, prinsip, dan prosedur perencanaan pembelajaran berbasis kompetensi. Selanjutnya berdasar konsep dan prinsip tersebut, pada Bab III disajikan langkah-langkah sistematis merencanakan pembelajaran.

Dengan mengikuti langkah-langkah sistematis dalam merencanakan pembelajaran tersebut diharapkan para Guru dapat menghasilkan produk perencanaan pembelajaran berupa satuan pelajaran yang berisikan komponen identitas matapelajaran, kompetensi/tujuan pembelajaran, materi pelajaran, strategi pembelajaran dan metode, alat/media, evaluasi, dan sumber bahan.

==AG==

**BAB IV**  
**SOAL-SOAL LATIHAN**

**A.. Soal-Soal Penguasaan Konsep Perencanaan Pembelajaran**

1. Jelaskan hubungan antara teori sistem dengan perencanaan pembelajaran
2. Apakah yang dimaksud dengan model pengembangan pembelajaran?
3. Jelaskan langkah-langkah pengembangan pembelajaran menurut J.Kemp.
4. Bagaimanakah hubungan antara langkah-langkah mempelajari model pembelajaran dengan langkah-langkah menyusun perencanaan pembelajaran?
5. Jelaskan pengertian pembelajaran sebagai suatu sistem!
6. Jelaskan pengertian pembelajaran berbasis kompetensi!

• Rambu-rambu Jawaban Soal Uraian

1. Jelaskan hubungan antara teori sistem dengan perencanaan pembelajaran.

JAWABAN:

Teori sistem merupakan landasan perencanaan pembelajaran. Menurut konsep sistem pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, yaitu sebagai satu keutuhan yang terdiri atas bagian-bagian yang satu sama lain berhubungan dalam rangka mencapai tujuan sistem.

2. Apakah yang dimaksud dengan model pengembangan pembelajaran?

JAWABAN:

Model adalah seperangkat langkah-langkah secara urut yang diharapkan diikuti dalam mengerjakan suatu tugas. Jadi model pengembangan pembelajaran adalah langkah-langkah sistematis dalam mengembangkan pembelajaran.

3. Jelaskan langkah-langkah pengembangan pembelajaran menurut J.Kemp.

JAWABAN:

Pengembangan pembelajaran menurut Kemp

- a. Menentukan topik dan tujuan umum pembelajaran
- b. Menentukan karakteristik siswa
- c. Menentukan tujuan pembelajaran khusus
- d. Menentukan materi pelajaran

- e. Menentukan pre-tes
  - f. Menentukan materi, metode, media, dan sumber belajar
  - g. Kordinasi sarana pendukung
  - h. Evaluasi
  - i. Revisi.
4. Bagaimanakah hubungan antara langkah-langkah mempelajari model pembelajaran dengan langkah-langkah menyusun perencanaan pembelajaran?

JAWABAN:

Langkah-langkah mempelajari perencanaan pembelajaran sebaiknya sejalan atau mengikuti langkah-langkah penyusunan rencana pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar setiap mempelajari suatu langkah kemudian diikuti dengan mempraktekkan langkah yang baru saja dipelajari sesuai mata pelajaran yang dikembangkan.

5. Jelaskan pengertian pembelajaran sebagai suatu sistem!.

JAWABAN:

Pembelajaran sebagai suatu sistem artinya pembelajaran dipandang sebagai kesatuan yang mempunyai tujuan, terdiri dari komponen-kompnen yang satu sama lain berhubungan dalam rangka mencapai tujuan. Komponen sistem pembelajaran menurut definis teknologi pembelajaran tahun 1977 meliputi: Pesan, orang, bahan, alat, teknik, lingkungan, dan tata letak.

6. Jelaskan pengertian pembelajaran berbasis kompetensi!

JAWABAN:

Pembelajaran di mana hasil belajar berupa kebulatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan motorik dirumuskan terlebih dahulu dengan jelas sebagai standar kompetensi yang harus dikuasai siswa, dan hasil pencapaian standar kompetensi tersebut diukur dengan standar penampilan .

## **B. Soal-soal Penguasaan Langkah-langkah Perencanaan Pembelajaran**

1. Langkah pertama penyusunan rencana pembelajaran berbasis kompetensi dimulai dengan menentukan kompetensi. Jelaskan pengertian kompetensi
2. Jelaskan hubungan antara kompetensi dengan materi pelajaran!
3. Jelaskan dasar pemilihan strategi pembelajaran!
4. Jelaskan pentingnya media sebagai komponen pembelajaran.
5. Jelaskan alasan mengapa soal perlu segera disusun setelah tujuan pembelajaran ditentukan.

- RAMBU-RAMBU JAWABAN SOAL PENGUASAAN LANGKAH-LANGKAH PERENCANAN PEMBELAJARAN

1. Langkah pertama penyusunan rencana pembelajaran berbasis kompetensi dimulai dengan menentukan kompetensi. Jelaskan pengertian kompetensi!

JAWABAN:

Kompetensi merupakan kebulatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat didemonstrasikan sebagai hasil belajar.

2. Jelaskan hubungan antara kompetensi dengan standar materi pelajaran!

JAWABAN:

Standar materi pelajaran ditentukan untuk menunjang tercapainya kompetensi. Misalnya kompetensi yang diharapkan siswa dapat “Membandingkan negara kerajaan dengan negara republik”, maka materi pelajarannya berupa pembahasan tentang “Persamaan dan perbedaan antara bentuk negara kerajaan dengan negara republik ditinjau dari segi pengangkatan kepala negara dan pembentukan UUD”. Kalau kompetensi dirumuskan dalam bentuk kata kerja, maka materi

pelajaran dirumuskan dalam bentuk kata benda, atau kata kerja yang dibendakan.

3. Jelaskan dasar pemilihan strategi pembelajaran!

JAWABAN:

Pemilihan strategi pembelajaran didasarkan pada tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Dengan kata lain strategi pembelajaran yang dipilih untuk kegiatan pembelajaran harus relevan dengan tujuan yang ingin dicapai.

4. Jelaskan pentingnya media sebagai komponen pembelajaran.

JAWABAN:

Media merupakan komponen penting dalam pembelajaran karena media berperan sebagai saluran dalam penyampaian pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber (Guru, misalnya).

5. Jelaskan alasan mengapa soal perlu disusun segera setelah tujuan pembelajaran ditentukan.

JAWABAN:

Soal dibuat segera setelah tujuan ditentukan agar soal-soal tersebut relevan dan mengacu pada tercapainya tujuan pembelajaran.

### C. Evaluasi Penampilan (Performance Evaluation)

Dengan memperhatikan jenjang sekolah, kelas, cawu, dan standar kompetensi di bawah ini, Anda diminta membuat perencanaan pembelajaran dengan jalan mengisi butir-butir Kompetensi dasar, standar materi, urutan rincian materi, strategi/metode pembelajaran, media, evaluasi, alokasi waktu, dan sumber acuan.

1. Jenjang Sekolah : SMA
2. Kelas/Cawu : I/2
3. Standar Kompetensi : Siswa memiliki Kompetensi berperanserta secara

bertanggungjawab sebagai warganegara dalam  
tata kehidupan masyarakat demokratis

4. Kompetensi dasar :
5. Standar materi :
6. Urutan rincian materi:
7. Strategi/metode :
8. Media :
9. Evaluasi :
10. Alokasi waktu :
11. Sumber acuan :

### **Rambu-rambu Jawaban**

Rencana Pembelajaran

1. Jenjang Sekolah : SMA
2. Kelas/Cawu : I/2
3. Standar Kompetensi : Siswa memiliki Kompetensi berperanserta secara bertanggungjawab sebagai warganegara dalam tata kehidupan masyarakat demokratis
4. Kompetensi dasar : Lakukan analisis terhadap standar kompetensi (misalnya: Siswa mampu berpartisipasi dalam kegiatan intra dan ekstra kurikuler di sekolah, dan organisasi sosial di masyarakat sekitar sekolah)
5. Standar materi : Ajukan pertanyaan, materi apa saja yang perlu dipelajari siswa agar siswa dapat mencapai Kompetensi dasar tersebut ( Misalnya: Cara berorganisasi di sekolah, Cara berorganisasi di luar sekolah).
6. Urutan rincian materi : Pikirkan, mana materi yang lebih dulu perlu dipelajari siswa, (berorganisasi di sekolah atau di luar sekolah?)
7. Strategi/metode : Pertimbangkan strategi ,metode, atau pengalaman belajar yang paling memungkinkan siswa memiliki Kompetensi berorganisasi baik di lingkungan sekolah atau di luar sekolah ( Misalnya menugasi masuk organisasi dan aktif mengikuti kegiatan organisasi, ditugasi membaca ADART, dsb.)

8. Media : Pilih media yang paling membantu siswa tertarik, mau, dan tahu cara berorganisasi (Misalnya pemutaran video Kemah Parmuka).
9. Evaluasi : Karena kompetensi yang diharapkan dimiliki siswa adalah keterampilan berorganisasi, maka evaluasinya berupa pengamatan, dan wawancara.
10. Alokasi waktu : Perhitungkan berapa lama Anda memerlukan waktu mengajarkan kompetensi tersebut.
11. Sumber acuan : Gunakan buku-buku atau penerbitan yang berhubungan dengan organisasi intra dan ekstra sekolah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Gafur (1986) *Disain Instruksional : Suatu Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar Kegiatan Belajar Mengajar*, Sala : Tiga Serangkai.
- Abdul Gafur, dkk. (1986) *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali.
- Abdul Gafur (1985) *Media Besar Media Kecil : Alat dan Teknologi Pengajaran (Terjemahan)*  
Semarang: IKIP Semarang Press.
- Abdul Gafur (2001). *Pedoman Umum Penyusunan Silabus Berbasis Kompetensi Dasar Siswa Sekolah Menengah Umum (SMU)*. Yogyakarta: Fakultas Pasca Sarjana – UNY.
- Adams, Anna R. (1999) *Industry Standards Based Curriculum*. Australian National Training Authority.
- Ackerman, A.S (1978)., *Course Development (using the principles of instructional design)*, New Versey : Educational Technology Publication.
- Briggs, L.J., et. al. (1978). *Instructional Design*; New Yersey : Educational Technology Publ.
- Briggs, L.J. (1970) *Handbook of Procedures for the Design of Instruction*. Pitsburg : American Institute for Research.
- Center For Civic Education (CEC) (1997). *National Standard for Civics and Government*. Calabahas CA: CEC.

- Dick, W., & Carey, L. (1978). *The Systematic Design of Instruction*, Illinois: Foresman Co.
- Depdiknas (2001). *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan (PKn Baru) untuk Pendidikan Dasar dan Menengah (Boram-2)*. Jakarta: Depdiknas.
- Esseff, Peter J. & Mary S. Esseff (1984). *Behavioral Task Analysis: Workbook on Developing Individualized Instruction*. Washington: ESF Press.
- Edwards, H. Clifford, et al. (1988). *Planning, Teaching, and Evaluating: A Competency Approach*. Chicago: Nelson-Hall.
- Gagne, R.M., and Briggs L.J. (1974). *Principles of Instructional Design*, New York : Holt Co.
- Gronlund, Norman E. (1984) *Determining Accountability for Classroom Instruction*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Hall, Gene E. (1986) *Competency-Based Education: A process for the improvement of education*. New Jersey: Englewood Cliffs, Inc.
- Hall, William C. (1995). *Course Planning*. Adelaide: Advisory Center for University, the University of Adelaide.
- Kaufman, Roger A. (1992). *Educational Systems Planning*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Kemp, J. (1977) *Instructional Design : a plan for unit and curriculum development*, New York : Technology Publ.
- Merrill, M.D. (1978) *Teaching Concepts: a design guide*, New Jersey Ed. Technology Publ.
- Merrill, M.D. (1977) *Instructional Development at Brigham Young University*, Minnesota : BYU Publ.
- McAshan, H.H. (1989). *Competency-Based Education and Behavioral Objectives*. New Jersey: Educational Technology Publications, Englewood Cliffs.
- Oneil Jr., Harold F. (1989). *Procedures for Instructional Systems Development*. New York: Academic Press.
- Reigeluth, Charles M. (1987) *Instructional Theories in Action: Lessons Illustrating Selected Theories and Models*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publ.
- Russell, James D. (1984). *Modular Instruction: A Guide to Design, Selection, Utilization and Evaluation of Modular Materials*. Minneapolis: Burgess Publishing Company.