PAPER NAME

Analisis dan Desain Pembelajaran diva.pdf

AUTHOR

mualimin mu'alimin

WORD COUNT

1134 Words

CHARACTER COUNT

7904 Characters

PAGE COUNT

234 Pages

FILE SIZE

22.2MB

SUBMISSION DATE

Aug 3, 2022 6:03 PM GMT+7

REPORT DATE

Aug 3, 2022 6:05 PM GMT+7

9% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 9% Submitted Works database

Excluded from Similarity Report

- Internet database
- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less then 8 words)

ANALISIS DAN DESAIN PEMBELAJARAN

Abd. Muhith, Mu'alimin, dkk

ANALISIS DAN DESAIN PEMBELAJARAN

Abd. Muhith, Mu'alimin, dkk

DIVA Press

ANALISIS DAN DESAIN PEMBELAJARAN

Penulis: **Abd. Muhith, Mu'alimin, dkk**
Editor: **Mu'alimin**
Tata Sampul: **mustain**
Tata Isi: **Khotibul Umam**
Pracetak: **Antini, Dwi, Wardi**

Cetakan Pertama, **Maret 2022**

Penerbit
DIVA Press
(Anggota IKAPI)
Sampangan Gg. Perkutut No.325-B
Jl. Wonosari, Baturetno
Banguntapan Yogyakarta
Telp: (0274) 4353776, 081804374879
Fax: (0274) 4353776
E-mail:redaksi_divapress@yahoo.com
sekred2.divapress@gmail.com
Blog: www.blogdivapress.com
Website: www.divapress-online.com

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Abd. Muhith, Mu'alimin, dkk

Analisis dan Desain Pembelajaran/Abd. Muhith, Mu'alimin, dkk; editor, Mu'alimin. Cet. 1–Yogyakarta: DIVA Press, 2022

234 hlmn; 16 x 24 cm
ISBN 978-623-293-694-2

1. Judul
II. Mu'alimin

KATA PENGANTAR

Memuji dan Bersyukur selalu kita ucapkan dan lakukan kepada Allah SWT. dengan Hidayah, Nikmat dan Magfirrah-Nya penyusunan buku Analisis dan Desain Pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Buku ini adalah pegangan bagi mahasiswa PGMI yang diharapkan memberikan pengetahuan, pemahaman, konsep, fungsi dan analisis desain pembelajaran. Buku ini merupakan karya kolektif dari dosen dan mahasiswa prodi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibdtidaiyah (PGMI) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Kajian dalam buku ini merupakan penjabaran dari rencana pembelajaran semester (RPS) dan silabi analisis desain pembelajaran madrasah ibtidaiyah yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kebaruan dalam buku ini adalah model pembelajaran inovatif dengan desain dan analsisis pada pembelajaran tematik di MI.

Pimpinan prodi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) menyampaikan banyak terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Tim dosen yang telah

bekerja keras untuk menyusun buku ini. Secara khusus terima kasih juga disampaikan kepada Tim editor yang telah meluangkan waktu untuk lahirnya buku ini.

Akhir kata, semoga apa yang telah kami lakukan dapat bermanfaat bagi pengembangan pendidikan, khususnya kepada pembaca dan pengguna buku ini saran dan kritik konstruktif sangat diharapkan.

Jember, Maret 2022

Kaprodi PGMI

Dr. H. Abd Muhith. S.Ag., M.Pd.I

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR 3

DAFTAR ISI 5

BAB 1 URGENSI DESAIN DAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DI ERA INDUSTRI 4.0 7
Oleh:
Mu'alimin
Abd Muhith

BAB 2 DESAIN PEMBELAJARAN DALAM ANALISIS TAXONOMI 23
Oleh:
Nurul Lailatul Hidayah
Khotibul Umam

BAB 3 DESAIN PEMBELAJARAN MODEL DICK AND CAREY 46
Oleh:
Nur Yasin
Erma Fatmawati

BAB 4 DESAIN PEMBELAJARAN MODEL ARCS 56
Oleh:
Naily Wahidatul Muniroh
St. Mislikah

BAB 5 DESAIN PEMBELAJARAN MODEL ASSURE 73
Oleh:
Rokhmawati
Muhamad Ali Muhtar

BAB 6 DESAIN PEMBELAJARAN MODEL JEROLD KEMP 95
Oleh:
Musyarofah

Arin Levi Wijaya
BAB 7 DESAIN PEMBELAJARAN MODEL GERLACH-ELY 112
Oleh:
Bagus Alimudin
Samsul Arifin
BAB 8 DESAIN PEMBELAJARAN MODEL ADDIE 127
Oleh:
Diana Halawatal Zannah
Muhammad Dlabith
BAB 9 ANALISIS MATERI TEMATIK DAN NON-TEMATIK KELAS I MI 143
Oleh :
Dwi Fitria Riska
Siti Shofiyah
BAB 10 ANALISIS MATERI TEMATIK DAN NON-TEMATIK KELAS III MI 165
Oleh:
Mega Sholihatul Fithri
Hamdan Khoiron
BAB 11 ANALISIS MATERI TEMATIK DAN NON TEMATIK KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH 180
Oleh:
Iin Nurohmah
Titin Mariatul Qiptiyah
BAB 12 ANALISIS MATERI TEMATIK DAN NON TEMATIK KELAS VI MI 218
Oleh:
Khusnul Khovia
Wike Silfia

BAB 1

URGENSI DESAIN DAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DI ERA INDUSTRI 4.0

Oleh:

Mu'alimin
Abd Muhith

A. Pendahauluan

Desain pembelajaran memiliki peran penting dalam mewujudkan kualitas pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada kualitas guru dalam menyampaikan materi. Desain dan perencanaan pembelajaran memiliki peran dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Meskipun tidak semua guru memiliki pengentahuan yang memadai untuk mendesain pembelajaran yang sistematis (Yaumi, 2013).Kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah sistem. Keberhasilan dan kegagalan pembelajaran disebabkan karena salah satu komponen dalam sistem itu tidak berjalan dengan baik (Ali Mudlofir, 2017).

Sejauh ini, kemampuan guru lebih banyak berorientasi pada proses pembelajaran dan minimnya kemampuan membuat desain

pembelajaran. Guru dituntut tidak hanya harus mampu mengubah cara berpikir anak didiknya menghadapi segala rintangan yang mereka alami, tetapi juga punya peran heroik yang tidak mudah digantikan; betapa pentingnya peran guru bagi masa depan peserta didiknya. Peran guru lebih kompleks daripada era sebelumnya. Kompleksitas itu ditunjukkan, misalnya, bagaimana seorang guru mesti merespon beragam kebutuhan peserta didik yang berubah, perkembangan teknologi yang demikian cepat merambah dan mengisi dunia, atau tuntutan meraih keunggulan dari masyarakat, serta perubahan konstruksi sosial di dalam masyarakat dan globalisasi (Nusantara, 2018)

B. Desain Pembelajaran

Konsep desin pembelajaran memiliki beragam prespektif, nanum memilik benang merah yang inti dari desain pembelajaran. Sebagaimana pendadpat para ahli yang mengatakan bahwa desain pembelajaran rancangan modul dari teori belajar dan pembelajaran yang disusun melalui sebuah rencana dan dilakukan dalam tindakan untuk memecahkan masalah pembelajaran agar lebih efektif dan

efisien (Albaar, 2020). Definisi yang sama diuangkapkan Gagne desain pembelajaran merupakan usaha membantu proses pembelajara bagi peserta didik dalam jangkan pendek dan panjang (Ali Mudlofir, 2017). Desain pembelajaran merupakan proses menentukan tujuan,, strategi, teknik dan media dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Ina Magdalena, 2020).

Untuk mencapai strategi yang baik maka ada empat dasar yang harus diperhatikan:

1. Melakukan identifikasi dan menetapkan spesifikasi perubahan tingkah laku peserta didik.
2. Memilih sistem pendekatak belajar mengajar.
3. Memilih dan menetapkan prosedur, metode dan teknik belajar mengajar yang paling tepat.
4. Menetapkan norma-norma batas minimal keberhasilan dan standar keberhasilan dalam pembelajaran (Ina Magdalena, 2020).

Namun demikian, untuk mengetahui kelemahan dan

kelebihan sebuah desain pembelajaran, ada sifat yang harus melekat yaitu : 1) Memiliki orientasi pada peserta didik; 2) menggunakan alur berpikir sistem dan sistemik; 3) bersifat empiris dan berulang (Ali Mudlofir, 2017). Ketiga sifat dasar tersebut menentukan layak dan tidaknya sebuah desain pembelajaran. Bagaimanapun baiknya desain pembelajaran minimal memiliki ketiga ciri tersebut.

C. Model Pembelajaran Inovatif

Belajar dan pembelajaran merupakan konsep yang saling berkaitan. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku akibat interaksi dengan lingkungan. Proses perubahan tingkah laku merupakan upaya yang dilakukan secara sadar berdasarkan pengalaman ketika berinteraksi dengan lingkungan. Pola tingkah laku yang terjadi dapat dilihat atau diamati dalam bentuk perbuatan reaksi dan sikap secara mental dan fisik.

Tingkah laku yang berubah sebagai hasil proses pembelajaran mengandung pengertian luas, mencakup pengetahuan, pemahaman, sikap, dan sebagainya. Perubahan yang terjadi memiliki karakteristik:

(1) perubahan terjadi secara sadar, (2) perubahan dalam belajar bersifat sinambung dan fungsional, (3) tidak bersifat sementara, (4) bersifat positif dan aktif, (5) memiliki arah dan tujuan, dan (6) mencakup seluruh aspek perubahan tingkah laku, yaitu pengetahuan, sikap, dan perbuatan (Tibahary & Mauliana, 2018)

1. Model Pembelajaran STEM

Kurikulum sekolah dasar saat ini telah merambah dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi dan berkomunikasi serta kemampuan terhadap media tekonoligidan informasi (4c). kurikulum ini telah dilaksnakan di Indonesia dengan menginterasikan kemampuan 4c dan HOTS (Nurlenasari et al., 2019).

Untuk mengembangkan kemampuan tersebut, model pembalajaran STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*). Pembelajaran STEM merupakan gabungan dari empat disiplin ilmu yang diharapkan menjadi metadisplin. STEM merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang inovatif

serta menuntut proses kreatif dan bermakna. Kebermaknaan dalam pembelajaran ini adalah adanya proses engieering (Torlakson, 2014). Adanya proses engineering ini, siswa tidak hanya memahami pengetahuan saja tetapi adanya keterampilan yang harus dipahami siswa dalam mendapatkan suatu konsep, sehingga pembelajaran yang didapat akan lebih bermakna. Pembelajaran STEM dapat efektif diterapkan pada pembelajaran tematik integratif karena menggabungkan empat bidang disiplin (Oktapiani & Hamdu, 2020)

Pembelajaran ini membutuhkan Ketepatan memilih cara penyajian atau pendekatan merupakan kunci keberhasilan untuk mengaktualisasi capaian pembelajaran yang telah dirumuskan. Cara penyajian tersebut dikembangkan dengan merujuk pada capaian pembelajaran yang akan diaktualisasi. Secara ringkas, cara penyajian yang dibutuhkan pada pembelajaran sains ialah yang dapat mendorong peserta didik agar mampu memecahkan masalah dalam kehidupan baik secara individu maupun kelompok dengan menerapkan pengetahuan dan memanfaatkan

teknologi sebagai bentuk kepedulian dan kontribusi untuk peningkatan mutu lingkungan secara bertanggung jawab (Permanasari, 2016)

Tujuan pembelajaran STEM menurut Baybee dalam (Giamellaro & Siegel, 2018; Zuryanty, Hamimah, Ary Kiswanto Kenedi, 2020) memiliki tujuan yaitu

a. Mengembangkan sikap, pengentahuan dan ketrampilan yang bertujuan untuk menemukan permasalahan yang empirik, kejadian alam dan mampu menarik kesimpulan dan keputusan berdasarkan pada fakta dan data.
b. Memahami pengetahuan, desain dan penyelidikan yang dilakukan oleh manusia.
c. Membentuk lingkungan yang intelektual, material dan kultural.
d. Menumbuhkan hasrat ingin tahu.

Selain itu tujuan Pengembangan desain pembelajaran berdasarkan kemampuan 4C di SD merupakan desain

pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar dengan tujuan untuk menerapkan keterampilan kreatifitas, kolaborasi, komunikasi dan berpikir kritis. Melalui Pembelajaran STEM yang terdiri dari sains, teknologi, rekayasa, dan matematika diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajara STEM sebagaimana dikemukakan oleh Muhammad Syukri dkk: 2013) menjelaskan pembelajaran STEM memiliki lima tahap dalam pelaksanaannya di kelas yaitu *observe, new idea, innovation, creativity, dan society* yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Pengamatan (*observe*), dalam tahap ini peserta didik dimotivasi untuk melakukan pengamatan terhadap berbagai fenomena/isu yang terdapat dalam lingkungan kehidupan sehari-hari yang memiliki kaitan dengan kon lingkungan kehidupan sehari-hari yang memiliki kaitan dengan konsep mata pelajaran yang diajarkan.
b. Ide baru (*New Idea*), dalam tahap ini peserta didik mengamati dan mencari informasi tambahan mengenai

berbagai fenomena atau isu yang berhubungan dengan topik mata pelajaran yang dibahas, selanjutnya peserta didik merancang ide baru. Peserta didik diminta mencari dan mencari ide baru dari informasi yang sudah ada, pada langkah ini peserta didik memerlukan ketrampilan menganalisis dan berfikir keras.

c. Inovasi (*Innovation*), langkah inovasi peserta didik diminta untuk menguraikan hal-hal yang telah dirancang dalam langkah merencanakan ide baru yang dapat diaplikasikan dalam sebuah alat.

d. Kreasi *(Creativity*), dalam langkah ini merupakan pelaksanaan dari hasil pada langkah ide baru. 5) Nilai (society) merupakan langkah terakhir yang dilakukan peserta didik yang dimaksud adalah nilai yang dimiliki oleh ide yang dihasilkan peserta didik bagi kehidupan sosial yang sebenarnya

2. Model Pembelajaran *Blended Learning*

Era industri 4.0 dan digitalisasi membawah pengaruh dan perubahan seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. teknologi digital dirasakan yang paling mempengaruhi dalam bidang pendidikan pada saat ini (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Kenyataan ini membawa perubahan terhadap strategi dan model pembelajaran bagi guru. Hal ini setidaknya, memberikan pengetahuan baru bagi guru untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang akrab dengan dunia digital (Hambali & Mu'alimin, 2020).

Sejauh ini pada tahun 2018-2020 pendidikan mengalami perubahan yang sangat signifikan terutama pada aspek belajar dan pembelajaran. Hadirnya kecerdasan buatan (a*rtificial intelligent*), super komputer, rekayasa genetika, teknologi nano. Kondisi ini memunculkan beberapa kecenderungan dalam pendidikan yaitu belajar pada waktu dan tempat yang berbeda, pembelajaran individual, siswa menentukan model belajar, pendidikan berbasis proyek, pengalaman lapangan, interpretasi data, penilaian beragam,

keterlibatan siswa dan pendampingan peserta didik (Banua Niha Keriso Proestan Sundermann Nias, 2019).

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, model pembelajaran yang inovatif menjadi kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran yang relevan dalam hal ini adalah *blended learning*. Pembelajaran ini lebih menguntungkan karena lebih efisien dala hal pengalaman, interaksi (Chen & Jones, 2007).

Ada beberapa definisi berkenaan dengan blended learning yaitu BL bisa diartika sebagai kombinasi antara tatap muka dengan pembelajaran online, kombinasi teknologi dalam pembeljaran dan metodologi dalam pengajaran (Ketsman & Ketsman, 2017; Sharma, 2010). mengintegrasikan inovasi dan teknologi dalam pembelajaran yang ditandai penggabungan antara pembelajara konvensional dan daring (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016).

Model pembelajaran *Blended Learning* dapat ditentukan melalui langkahl-langkah pembelajarannya sebagai berikut: 1) Pembelajaran dapat dimulai dengan tatap muka ataupun sepenuhnya online; 2) Memberikan arahan terhadap peserta didik untuk melakukan pencarian informasi dari berbagai sumber; 3) Peserta didik memahami dan meng-interpretasikan, mengkomunikasikan dan meng-kontruksikan pengetahuan serta menarik kesimpulan dari ide atau gagasan dari sumber yang telah ditemukan menggunakan fasilitas online atau offline

Adapun persiapan dan langkah dalam pembelajaran model *Blended Learning* sebagai berikut:

1. Guru mengupload materi pembelajaran, tugas-tugas pada aplikasi yang telah ditentukan.
2. Guru menginformasikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang sudah diupload, baik secara langsung maupun tidak melalui aplikasi.
3. Guru mengecek kehadiran siswa.

4. Guru menjelaskan materi ajaran dengan memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa dalam materi.
5. Guru memotivasi dan membimbing siswa untuk mendapatkan informasi tambahan, serta memberikan jawaban dari masalah yang sulit dimengerti siswa.
6. Guru mengapresiasikan keberhasilan siswa dalam mengerjakan tugas.
7. Guru memberikan evaluasi melalui aplikasi dalam membentuk kuis maupun essay yang telah dipersiapkan (Yuni Pratiwi et al., 2010)

Sintaks pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru. Namun demikian, guru hendaknya memiliki kemampuan ketrampilan teknologi, karena *blended learning* merupakan integrasi pembelajaran daring dan luring.

Selain ketrampilan ICT, guru mempersiapkan bahan dan jaringan internet yang tersedia di sekolah maupun di rumah.

Kelancaran jaringan wifi setidaknya memberikan kelancaran proses pembelajaran. Aspek yang menjadi kelemahan dari *blended learning* adalah terbatasnya paket data peserta didik serta handpon atau laptop saat proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Albaar, M. R. (2020). *Desain Pembelajaran Untuk Menjadi Pendidik Yang Profesional*. Uwais Inspirasi Indonesia, Sidoarjo.

Ali Mudlofir. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif: dari Teori ke Praktik* -. Rajawali Pers. Jakarta.

Banua Niha Keriso Proestan Sundermann Nias, S. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, *12*(2), 28–43.

Chen, C., & Jones, K. (2007). Blended Learning versus Traditional Classroom Settings: Assessing Effectiveness and Student Perceptions in an MBA Accounting Course. *The Journal of Educators Online*, *4*(1).

Giamellaro, M., & Siegel, D. R. (2018). Coaching teachers to implement innovations in STEM. *Teaching and Teacher Education*, *76*, 25–38.

Hambali, M., & Mu'alimin. (2020). *Manajemen Pendidikan Islam Kontemporer strategi Pengelolaan dan Pemasaran Pendidikan Islam di Era Industri 4.0* (1st ed.). IRCiSoD.

Ina Magdalena, D. (2020). *Desain pembelajaran SD : teori dan praktik*. CV Jejak. Jawa Barat.

Ketsman, O., & Ketsman, O. (2017). Pre-service Teachers'

Perspectives towards Blended Learning. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, *2017*(1), 1660–1663.

Marlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padegogik*, *3*(2), 104–110.

Marzuk, H. M. I. (2013). *Karakteristik Pembelajaran dalam Kurikulum 2013.* (Vol. 2013, Issue Ii).

Murniarti, E. (2017). Penerapan Metode Project Based Learning. *Journal of Education*, *3*(2), 369–380.

Nurlenasari, N., Lidinillah, D. A. M., Nugraha, A., & Hamdu, G. (2019). Assessing 21st century skills of fourth-grade student in STEM learning. *Journal of Physics: Conference Series*, *1318*(1).

Nusantara, T. (2018). Desain Pembelajaran 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pendidikan (LPP) Mandala*, *0*(0).

Oktapiani, N., & Hamdu, G. (2020). Desain Pembelajaran STEM berdasarkan Kemampuan 4C di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *7*(2), 99–108.

Permanasari, A. (2016). STEM Education : Inovasi dalam Pembelajaran Sains. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN SAINS "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Sains Dan Kompetensi Guru Melalui Penelitian & Pengembangan Dalam Menghadapi Tantangan Abad-21" Surakarta, 22 Oktober 2016*, 23–34.

Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI ERA INDUSTRI 4.0. *Jurnal Tatsqif*, *16*(1), 42–54.

Sharma, P. (2010). Blended learning. *ELT Journal*, *64*(4), 456–458.

Tibahary, A. R., & Mauliana. (2018). MODEL-MODEL

PEMBELAJARAN INOVATIF Muliana. *Journal of Pedagogy*, *1*(03), 54–64.

Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2016). Pembelajaran Blended Learning melalui Google Classroom di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Timur*, 513–521.

Yaumi, M. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua*. Kencana. Jakarta.

Yuni Pratiwi, Parijo, & Warneri. (2010). Penerapan Model Blended Learning Untuk Meningkatkan Performansi Belajar Siswa. *Jurnal Fpendidikan Fkip Untan*, *02*, 1–11.

Zuryanty, Hamimah, Ary Kiswanto Kenedi, Y. H. (2020). *Pembelajaran STEM Di Sekolah Dasar*. Deepublish Yogyakarta.

BAB 2

DESAIN PEMBELAJARAN DALAM ANALISIS TAXONOMI

Oleh:
Nurul Lailatul Hidayah
Khotibul Umam

A. Konsep dan Dasar Filosofis Desain Pembelajaran

1. Pengertian Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran menurut Reigeluth adalah kisi-kisi dari penerapan dari teori belajar dan pembelajaran untuk menfasilitasi proses belajar seseorang. Syaiful Sagala mendefinisikan pengembangan pengajaran secara sistemik yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulm pembelajaran (Salma: 2009).

William J Rothwell menjelaskan bahwa desain pembelajaran bukan hanya sekadar menciptakan pembelajaran, seperti merumuskan tujuan, menentukan topik, menentukan strategi pembelajaran, mengevaluasi hasil belajar dan lain-lain. Secara lebih luas, tujuan utama desain pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah kinerja manusia. Dengan demikian yang menjadi fokus utama yang perlu diperhatikan dalam mendesain pembelajaran adalah kebutuhan peserta didik sebagai subyek belajar, dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik tentu akan sangat membantu pendidik dalam merealisasikan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Desain pembelajaran memiliki makna praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara pendidik dan peserta didik.

Seorang pendidik bukan hanya mendidik peserta didiknya memegang nilai yang baik, tapi lebih dari itu mereka harus bisa memenangkan masa depan. Tidak mudah untuk menjadikan

peserta didik mamiliki prinsip mapan di masa depannya, membutuhkan berbagai macam strategi untuk mewujudkannya. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Benny A. Pibadi bahwa peran seorang guru dalam kegiatan pembelajaran tentu menjadi penentu proses idealisme peserta didik di masa yang akan dating (Benny: 2010)

Menjadi sebuah kewajaran bagi seorang pendidik mendesain kegiatan atau aktivitas pembelajaran dengan tujuan untuk menfasilitasi siswa mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Kompetensi mencerminkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diperlihatkan oleh seseorang setelah menempuh proses pembelajaran.

Kita sadar bahwa proses pembelajaran yang ada di dalam kelas diharapkan mampu berbekas dalam diri peserta didik. sebagaimana yang disampaikan Smith dan Ragan mengartikan belajar sebagai "… perubahan yang relative permanen dalam pengetahuan dan perilaku seseorang yang diakibakan oleh

pengalaman." Pengalaman yang sengaja didesain untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang akan menyebabkan berlangsungnya proses belajar. Dengan artian bahwa desain pembelajaran yang efektif sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di dalam kelas, agar apa yang dilalui oleh pesera didik selama pembelajaran bisa meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka. Berdasarkan pada tujuan desain pembelajaran adalah untuk menciptakan pembelajaran yang sukses, yaitu pembelajaran yang mampu membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkan.

Asumsi yang dapat dijadikan sebagai dasar digunakannya desain sistem pembelajaran. Menurut Gagne, asumsi-sumsi tersebut meliputi hal-hal sebagai berikut.

a. Desain system pembelajaran dilakukan agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan optimal.
b. Aplikasi desain sistme pembelajaran akan membantu siswa mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran.

c. Belajar merupakan sebuah proses kompleks yang melibatkan beberapa variable. Dalam hal ini, John carrol mengemukakan lima variable penting yang dapat mempengaruhi efektivitas proses belajar, yaitu;

   1) Keuletan siswa *(learne's perseverance),*
   2) Waktu yang tersedia *(time allowed),*
   3) Kualitas pembelajaran *(quality of instruction)*
   4) Kecerdasan (*aptitude*), dan
   5) Kemampuan siswa untuk belajar *(learner's ability)*

d. Model-model dalam desain sistem pembelajaran dapat diterapkan dalam berbagai jenjang dan sauna pendidikan. desain system pembelajaran dat diaplikasikan pada level kegiatan pembelajaran harian *(micro)*, kegiatan perancangan mata kuliah *(messo),* atau perancangan dan pengembangan system pendidikan *(macro).*

e. Desain system pembelajaran merupakan sebuah proses yang berulang. Proses desain system pembelajaran berlangsung

secara berkesinambungan dalam menerapkan komponen-komponen dasar yang meliputi *analysis, desaign, development, implementation,* dan *evaluation.*

f. Desain sistem pembelajaran merupakan kegiatan berisis sejumlah subproses yang telah diketahui dan saling terkait. Setiap jenis hasil belajran memerlukan kondisi belajar yang juga berbeda. Misalnya, belajar memecahkan masalah *(problem solving)* tidak akan dapat berlangsung efektif tanpa melibatkan siswa dengan masalah yang sedang dihadapi. Setiap bantuan belajar yang diberikan kepada siswa *(learning support)* memerlukan adanya desain atau rancangan yang spesifik. (Benny: 2010)

Untuk menentukan desain pembelajaran setidaknya harus mempertimbangkan komponen yang ada yaitu:

a. Pembelajar (pihak yang menjadi fokus) yang perlu diketahui meliputi, karakteristik mereka, kemampuan awal dan pra syarat.

b. Tujuan Pembelajaran (umum dan khusus) Adalah penjabaran kompetensi yang akan dikuasai oleh pembelajar.

c. Analisis Pembelajaran, merupakan proses menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari.

d. Strategi Pembelajaran, dapat dilakukan secara makro dalam kurun satu tahun atau mikro dalam kurun satu kegiatan belajar mengajar.

e. Bahan Ajar, adalah format materi yang akan diberikan kepada pembelajar.

f. Penilaian Belajar, tentang pengukuran kemampuan atau kompetensi yang sudah dikuasai atau belum.

2. Langkah-Langkah Desain Pembelajaran

Desain system pembelajaran tidak hanya berperan sebagai pendekatan yang terorganisasi *(organized approach)* untuk memproduksi dan mengembangkan bahan ajar, tetapi juga merupakan sebuah proses generik yang dapat digunakan untuk menganalisis masalah pembelajaran dan kinerja manusia serta

menentukan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah-masalah tersebut (Supriatna: 2009)

Desain sistem pembelajaran berisi lima langkah penting, yaitu:

1. Analisis lingkungan dan kebutuhan belajar siswa.
2. Merancang spesifikasi proses pembelajaran yang efektif dan efesien serta sesuai dengan lingkungan dan kebutuhan belajar siswa.
3. Mengembangkan bahan-bahan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
4. Implementasi desain system pembelajaran, dan
5. Implementasi evaluasi formatif dan sumatif terhadap program pembelajaran.

Langkah-langkah dalam membuat desain pembelajaran merupakan kegiatan siklus yang harus dilakukan guna terwujudnya pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran yang efektif dengan desain yang baik, tidak akan berjalan jika tidak ada kemampuan atau kompetensi dari

perancang pembelajaran. Komptensi yang harus dimiliki setidaknya mampu melakukan perencanaan (*planning*), analisis (*analysis*), implementasi dan pengembangan (*development*).

Menurut *International Board of Standard of Rainig, Performance, And Instruction* atau IBSTPI ada empat domain kompetensi yang perlu dimiliki oleh seorang perancang program pembelajaran atau *instructional designer,* yaitu:

a. Fondasi professional *(professional foundation)*

Fondasi professional yang harus dimiliki oleh seorang perancang system pembelajaran meliputi kemampuan dalam beberapa hal sebagai berikut.

1) Berkomunikasi secara efetif dengan menggunakan sarana visual, verbal dan tulisan.
2) Menerapkan hasil studi dan teori mutakhir dalam memperaktekkan desain system pembelajaran.

3) Memperbaruia *(up date)* dan memperbaiki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki tentang desain system pembelajaran.

4) Mengaplikasikan keterampilan riset yang fundamental dalam melaksanakan proyek dan pekerjaan yang terkait dengan bidang desain system pembelajaran.

5) Mengidentifikasi implikasi legal dan etis dari perancang program pembelajaran.

b. Kemampuan perencanaan dan analisis *(planning dan analysis)*

Kompetensi dalam melakaukan langkah perencanaan dan analisis meliputi beberapa kemampuan dalam hal sebagai berikut:

1) Melakukan analisis kebutuhan *(need assessment)*

2) Merancang kurikulum atau program

3) Memilih dan menggunakan berbagai teknik untuk menetapkan materi pembelarjaran atau pelatihan.

4) Menganalisis karakteristik lingkungan.

5) Menganalisis karakteristik teknologi yang tersedia dan tekhnologi yang tengah berkembangan serta pemanfaatannya dalam lingkungan pembelajaran.
6) Menganalisis nsur-unsur situasional sebelum merancang solusi dan strategi yang bersifat final.

c. Kemampuan perancangan dan pengembangan *(design and development)*

Kompetensi dalam melakukan perancangan dan pengebangan program pembelajaran meliputi kemampuan dalam hal sebagai berikut.

1) Memilih, memodifikasi, menciptakan desain, dan mengembangkan model yang tepa untuk pelaksanaan pekerjaan yang terkait dengan desan dan pengembangan system pembelajaran.
2) Memilih dan memodifikasi materi pembelajaran yang telah ada.

3) Mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

4) Medesain program pembelajaran yang mencerminkan adanya keragaman karakteristik siswa dan kelompok siswa.

5) Mengevaluasi dan menilai program pembelajaran serta dampaknya terhadap pencapaian kompetensi siswa.

d. Kemampuan implementasi dan manajemen *(implementation and management)*

Kompetensi dalam melaksanakan dan mengelola program pembelajaran meliputi beberapa kemampuan sebagai berikut.

1) Merencanakan dan mengelola pekerjaan desain system pembelajaran.

2) Meningkatkan kolaborasi, kemitraan, dan hubungan dengan orag atau personel yang terlibat dalam pekerjaan desain system pembelajaran.

3) Menerapkan keterampilan bisnis dal mengelola pekerjaan desain system pembelajran

4) Mendesain system pengelolaan program pembelajaran atau pelatihan.

5) Mengimplementasikan program pembelajaran yang efektif dan efesien.

B. Analisis Taxonomi Tujuan Pembelajaran

1. Pengertian Taksonomi Tujuan Pembelajaran

Taksonomi berasal dari bahasa yunani *tassein* berarti untuk mengklasifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Taksnomi berarti klasifikasi berhirarki dari suatu atau prinsip yang mendasari klasifikasi. Semua hal yang bergerak, benda diam, tempat dan kejadian sampai pada kemampuan berpikir dapat diklasifikasikan menurut beberapa skema taksonomi.(Anderson: 2001).

Dalam pendidikan, taksonomi dibuat untuk mengklasifikasikan tujuan pendidikan. Dalam hal ini, tujuan pendidikan dibagi menjadi beberapa *domain*, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari setiap ranah tersebut dibagi

kembali menjadi beberapa kategori dan subkategori yang berurutan secara hirarkis (bertingkat), mulai dari tingkah laku yang sederhana sampai tingkah laku yang paling kompleks. Tingkah laku dalam setiap tingkat diasumsikan menyertakan juga tingkah laku dari tingkat yang lebih rendah.

Untuk dapat menentukan tujuan pembelajaran yang diharapkan, pemahaman taksonomi tujuan atau hasil belajar menjadi sangat penting bagi pendidik. Dengan pemahaman ini guru akan dapat menentukan dengan lebih jelas dan tegas apakah tujuan pembelajaran lebih bersifat kognitif,dan mengacu kepada tingkat intelektual tertentu, atau lebih bersifat afektif atau psikomotor.

Taksonomi ini pertama kali disusun oleh Benjamin S. Bloom dan kawan-kawan pada tahun 1956, sehingga sering pula disebut sebagai "Taksonomi Bloom". Jadi taksonomi (bloom) adalah pengklasifikasian tujuan pendidikan dengan menyajikannya dalam bentuk hirarki. Tujuan penyajian ke dalam bentuk sistem hirarki ini dimaksudkan untuk

mengkategorikan hasil perubahan pada diri siswa sebagai hasil buah pembelajaran.

Menururt bloom perilaku individu dapat diklasifikasikan ke dalam 3 (tiga) ranah, yaitu (Andi Setiawan: 2009).

a. Ranah kognitif, ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektul atau berfikir/nalar. Ranah kognitif meliputi:

    1) Pengetahuan (*knowladge*)

       Berisi kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi dan fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metode dasar dan sebagainya.

    2) Pemahaman (*comprehesion*)

       Dikenali dari kemampuan untuk membaca dan memahami gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan peraturan dan sebagainya.

    3) Penerapan (*application*)

Pada tingkat ini peserta didik memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus dan teori.

4) Penguraian (*analisys*)

Peserta didik ampu menganalisa informasi yang diterima dan menstrukturkan ke dalam informasi yang lebih kecil untuk mengenali pola dan hubungannya dan mampu mengenali srta membedakan sebab akibat dari sebuah skenario yang rumit.

5) Memadukan (*synthesis*)

Peserta didik mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, mampu mengenali informasi dan menemukan solusi yang dibutuhkan.

6) Penilaian (*evaluation*).

Mampu memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi dengan kriteria yang cocok untuk memastikan nilai efektifitas dan manfaatnya.

b. Ranah afektif, ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Dalam ranah ini mencakup beberapa hal antara lain:

1) Penerimaan (*receiving/attending*)

Kesediaan untuk menyadari adanya suatu fenomena di lingkungannya. Hal ini biasanya berupa perhatian, mempertahankan dan mengarahkan.

2) Sambutan (*responding*)

Memberikan tanggapan terhadap suatu fenomena/ informasi yang didapat

3) Penilaian (value)

Penialaian berdasarkan pada internalisasi dari serangkaian nilai tertentu yang diekspresikan dalam tingkah laku.

4) Pengorganisasian (*organization*)

Memadukan nilai-nilai yanb berbeda dan menyelesaikan konflik diantaranya. Dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten.

5) Karakterisasi (*characterization*).

Memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkah lakunya, sehingga menjadi karakter gaya hidupnya.

c. Ranah psikomotor, ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot serta fungsi psikis. Ranah ini terdiri dari:

1) Kesiapan (*set*)

Kesiapan fisik, mental, dan emosiaonal untuk melakukan gerakan.

2) Peniruan (*imitation*)

suatu proses kognisi untuk melakukan tindakan seperti yang dilakukan oleh model dengan melibatkakn panca indra sebagai penerima rangsang dan pemasangan kemampuan persepsi untuk mengolah informasi dari rangsang dengan kemampuan untuk melakukan gerakan motorik.

3) Membiasakan (*habitual*)

   Sesuatu yang dilakukan berulang-ulang dengan tujuan tertentu.

4) Menyesuaikan (*adaptation*)

   Keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi.

5) Menciptakan (*origination*)

   Membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi atau permasalahan tertentu.

Taksonomi ini merupakan kriteria yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mengevaluasi mutu dan efektivitas pembelajarannya.

2. Prinsip – prinsip Tujuan Pembelajaran

Suatu kegiatan pembelajaran dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu hasil belajar berupa perubahan tingkah laku siswa. Tanpa adanya tujuan pembelajarana yang jelas, pmbelajaran akan menjadi tanpa arah dan menjadi tidak efektif. Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam melaksanakan pembelajaran. Sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya tujuan tersebut. Dilihat dari sejarahnya tujuan pembelajaran perama kali diperkenalkan oleh B.F. Skinner pada tahun 1950 yang diterapkannya dalam ilmu perilaku (*behavior science*) dengan maksud untuk meningkatkan mutu pembelajaran (Susanto: 2013).

Makna tujuan pembelajaran merupakan suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa

setelah berlangsung pembelajaran. (Hamalik: 2009). Sebagaimana Permendiknas No.41 tahun 2007 tentang standart proses bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi materi, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat- alat bantu pengajaan dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standart) untuk mengukur prestasi belajar siswa.

Selain tujuan yang telah ditetapkan, ada prinsip-prinsip yang yang harus dipertimbangkan dalam perencanaan kurikulum. Adapun prinsip tujuan pembelajaran tersebut adalah: (1) Motivasi,kebutuhan dan perhatian; (2) Keaktifan; (3) Mengorganisasi pengalaman; (4) Pengulangan; (5) Tantangan; (6) Perbedaan individu; (7) Memerlukan pemahaman; (8) Hasil belajar merupakan bentuk berubahan perilaku siswa secara menyeluruh (Dimyati: 2010).

Selain itu dengan adanya tujuan pembelajaran, memberikan manfaat bagi guru maupun siswa dalam pembelajaran. Diantara manfaat tujuan pembelajaran yaitu

a. Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri.
b. Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar.
c. Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran.
d. Memudahkan guru mengadakan penilaian.

DAFTAR PUSTAKA

Khaer, Abu *Konsep dan Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran* (Modul Pelatihan, KEMENDIKBUD Pusat Tekhnologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan)

Susanto,Ahmad 2013. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah*, (Jakarta: CV. Prenadamedia Group,

Anderson, L, W. dan Krathwohl, D.R, 2001. *A Taxonomy for Learning Teaching and Assesing: A Revision Of Bloom's Taxonomy Of Educational Objective*, New York: Addison Wesley Longman,

Setiawan, Andi, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Grafindo,

Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran,* Jakarta: Dian Rakyat,

Supriatna, Dadang dan Mulyadi, Muchammad 2009. *Konsep Dasar Desain Pembelajara,* (Bahan Ajar untuk Diklat E-Training PPPPTK TK dan PLB,

Prawiradilaga, Dewi Salma 2009. *Prinsip desain Pembelajaran* Jakarta: Prenada Media Group,

Dimyati, 2010. *Belajar dan Pembelajaran* Jakarta: PT. Rineka Cipta,

Sukmadinata. Nana Syaodih 2002. *Pengembangan Kurikulum.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Hamalik,Oemar 2009.*Dasar- dasar pengembangan kurikulum*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Permendiknas No 41 Tahun 2007 standart proses Untuk Pendidikan Dasar dan Menengah

Sanjaya.Wina 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

BAB 3

DESAIN PEMBELAJARAN MODEL DICK AND CAREY

Oleh:

Nur Yasin
Erma Fatmawati

A. Sifat - Sifat Desain Pembelajaran

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan dipakai, mengetahui sifat – sifat dari desain pembelajaran iutu sangat penting sehingga diketahui kelebihan dan kekurangan masing – masing dari model pembelajaran yang ada, sifat – sifat desain pembelajaran tersebut antara lain :

1. Desain pembelajaran berorientasi pada peserta didik

   Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda – beda, mereka memilik sifat yang unik serta dinamis yang perlu dipahami oleh setiap perancang desain pembelajaran, menurut smaldino (2005) perbedaan karakter tersebut terdiri dari tiga aspek yang *pertama*, karekteristik umum, yaitu sifat yang dibawa dari dalam diri peserta didik (sifat internal) seperti latar belakang sosial, usia, kemampuan membaca, dan jenjang

pedidikan, *kedua* , adalah kemampuan dasar peserta didik yang dimiliki yang menjadi prasyarat untuk mempelajari kemampuan baru, kemampuan ini menjadi jembatan untuk mempelajari isi atau materi berikutnya. *Ketiga*, setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda – beda, aspek psikologis ini berpengaruh besar terhadap proses belajar peserat didik, misalnya tipe belajar auditorial yang lebih menyukai belajar hal yang berhubungn dengan suaraa, tipt belajar visual yang cenderung menyukai gambar, tulisan, film , slide, dan tipe belajar kinestetik/haptik yang lebih suka pada belajar dengan hal – hal yang bersifat bergerak (Suroso, 2010)

2. Alur berpikir yang sistematis

   Sistem dalam rangkaian ini memiliki peran yang berbeda dalam menentukan keberhasilan suatu pembelajaran, apabila salah satu dari bagian sistem ini mengalami kegagalan maka perlunya ditinjau ulang secara keseluruhan dari sistem yang sudah terbentuk.

3. Pembelajaran yang bersifat empiris

   Setiap model pembelajaran yang diaplikasikan oleh penggunanya dapat diperbaiki saat pelaksanaannya menurut keaadan pada saat itu demi efektifitas pembelajaran.

B. Model Pembelajaran Dick and Carrey

Walter dick and lou carey tahun 1985 yanag dikenal dengan model dick and carey merupakan salah satu dari model pembelajaran yang menggunakan pendekatan sistem, menurut dick and carey (2001) sistem pengembangan pembelajaran (*instructional systems development /ISD*) menjadi acuan dalam pendekatan sistem. Pembelajar, pengajar, materi dan Lingkungan belajar merupakan komponen yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran karena semua saling berhubungan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Pendekatan sistem yang dilakukan oleh dick and carey (1978.1985) meliputi 10 langkah instruksional, langkah – langkah tersebut anatara lain :

1. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran (*Identity Instructional Goal*)

   Menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai perlu dilakukan oleh pengajar/guru sebelum proses belajar dimulai, batasan dari tujuan pembejaran dapat diketahui melalui standar kompetensi, kompetensi dasar dalam pembelajaran, hal ini penting dilakukan agar hasil yang dicapai dalam pembelajaran sesuai kurkulum yang sudah ditentukan.

2. Melakukan analisis pembelajaran (*Conduct Instructional Analysis*)

   Setelah guru mengidentifikasi tujuan pembejaran langkah berikutnya adalah menentukan apa saja keteramplan – keterampilan yang hendak dicapai. Selanjutnya Guru menetukan topik atau materi pembelajaran yang tepat bagi peserta didik yang harus dikuasai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik (*Analyze Learners and Contexts*)

   Penting bagi guru untuk mengetahui ketrampilan dasar yang dimiliki oleh peserta didik sebelum pembelajaran dimulai, hal ini menjadi acuan guru dalam menstimulus cara berpikir peserta didik saat pembelajaran dengan cara mengaitkan pengetahuan lama untuk diseuaikan dengan pengeahuan baru selain itu setiap peserta didik dalm satu ruangan pembelajaran memiliki karakteristik belajar yang berbeda beda, mereka memiliki gaya belajar masing masing yang menjadi suatu bagian unik dar siswa. Dengan mengetahui gaya belajar, guru bisa merancang strategi apa saja yang akan diterapkan sebelum pembejaran dilaksanakan. Hal ini menjadi unik karena menuntut kretaifitas guru dalam merncang model pembelajarannya.

4. Merumuskan tujuan pembelajaran (*Write Performance Objectives*)

Peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran memberikan pernyataan – pernyataan spesifik tentang keterampilan yang dimiliki, kemudian ketrampilan tersebut dianalisis, pernyataan yang dikemukakan perlu menyebutkan keteramplan yang harus dimiliki, kondisi perbuatan yang menunjukkan keterampilan tersebut, dan kriteria prfomansi yang dicapai.

5. Mengembangkan butir tes acuan kriteria (*Develop Assessment Instruments*)

   Guru mengukur kemampuan peseta didik yang telah dicapai dengan cara menyusun butir penilaian berdasarkan tujuan atau kompeteni dasar yang hendak dicapai.

6. Mengembangkan strategi pembelajaran (*Develop Instructional Strategy)*

   setelah mengetahui langkah – langkah yang telah dilakukan sebelumnya Guru mengembangkan strategi apa yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik,

pengembangan strategi ini menuntut kreatifitas guru disamping wawasan tentang strategi yang sudah dikuasi oleh guru.

7. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran (*Develop and Select Instructional Materials*)

   Setelah guru menentukan strategi yang dianggap cocok, guru memilih bahan pembelajaran meliputi bahan ajar, tes, buku guru dan buku siswa dan semua bahan pembelajaran tersebut dapat dikembangkan sedemkian rupa untuk menunjang proses pembelajaran.

8. Merancang dan melakukan evaluasi formatif (*Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction*)

   Melakukan tes penilaian baik berupa tes lisan atau tertulis untuk mengukur kemampuan/ peengetahuan peserta didik. Bahan penilain ini sudah dirancang setelah melakukan serangkaian kegiatan – kegiatan sebelumnya dan berfungsi sebagai bahan mengumpulkan data. kegiatan ini untuk memperbaiki rencana pembelajaran.

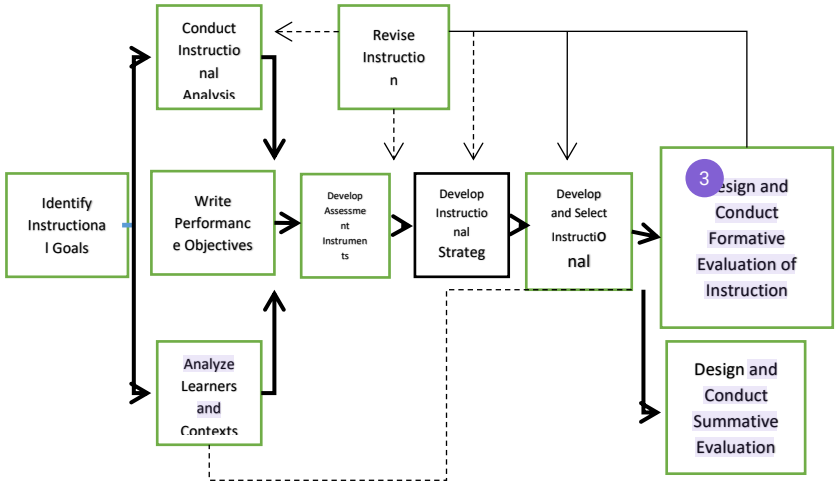
9. Merevisi pembelajaran (*Revise Instruction*)

   Dari hasil pengukuran/evaluasi dapat diketahui kekurangan – kekurangan mengenai strategi pembelajaran, bahan ajar, dan lain – lain sehingga perlunya guru mengubah strategi apabila tujuan pembelajaran tidak dicapai dengan baik

10. Melakukan evaluasi sumatif (*Design And Conduct Summative Evaluation*)

    Evaluasi diadakan secara menyeluruh mulai dari awal pertemuan hingga akhir pertemuan untuk mengetahu perkembangan setelah proses kegiatan pembelajaran selesai dilakukan dari awal hingga akhir.

Langkah – langkah instruksional Model Dick and Carey di atas sebagaimana digambarkan dalam alur pembelajaran yang terdiri dari tujuan, analisis, identifikasi perilaku, merumuskan tujuan, mengembangkan butur sampai pada melakukan evaluasi ketik selesai proses pembelajaran.



Gambar 1: Model Dick and Carey, (2009)

Langkah – langkah dick and carey terdiri dari 10 langkah instruksional yang sistematis yang sangat jelas hubungannya dan tidak terputus antar yang satu dengan yang lainnya, sistem dalam dick and carey pun ringkas sehingga mudah untuk diimplementasikan dan sesuai dengan kurikulum pendidikan baik perguruan tinggi, sekolah menengah, maupun sekolah dasar. (Uno, p.24)

Selain itu Model Dick and Carey memiiki Karakteristik tersendiri bahwa komponen model memiliki sifat yanag sangat penting sehingga harus prosedural, pendekatan sistematis yanag digunakan menyulitkan untuk diadaptasikan dengan banyak

anggota dan sumber yang berbeda, disamping cocok untuk e learning skala kecil.

DAFTAR PUSTAKA

Muliartha, I Wayan. 2011. *Model Desain Pembelajaran* (Dick & Carey) Teknologi Pembelajaran. Undiksha.

Sujarwo, 2012. *Desain Sistem Pembelajaran*. PLS FIP UNY. Yogyakarta.

Suroso. 2010. *Smart brain*.SIC Group. Surabaya.

Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusdiyah.2019. D*esain Pembelajaran Inovatif*. PT. Raja Grafindo Perkasa . Depok.

BAB 4

DESAIN PEMBELAJARAN MODEL ARCS

Oleh

Naily Wahidatul Muniroh
St. Mislikah

A. Pengertian Model Pembelajaran ARCS

Pengertian dan konsep *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) adalah suatu bentuk pendekatan pemecahan masalah untuk merancang aspek motivasi dan lingkungan belajar dalam mendorong dan mempertahankan motivasi belajar peserta didik adalah dengan pendekatan model ARCS (Keller, 2010). Huett, Kalinowski, Moller & Huett (2008: 160) menyatakan bahwa ARCS merupakan sebuah model untuk mensitesis perilaku, kognitif, dan afektif yang dapat menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik dipengaruhi melalui kondisi eksternal. Hal tersebut sejalan dengan Winaya, Lasmawan, Dantes (2013), ARCS dapat digunakan bagi peserta didik untuk membangun pengetahuan awalnya dalam mengkontruksikan pengetahuan yang diperoleh peserta didik dalam

memahami konsep belajar, sehingga pada akhirnya dapat dipergunakan dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pemaparan tentang pengertian ARCS di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ARCS merupakan sebuah model yang digunakan oleh peserta didik dalam memecahkan masalah berdasarkan cara peserta didik mengkontruksikan pengetahuan tentang konsep materi yang diberikan oleh guru, sehingga dapat menunjukkan motivasi peserta didik yang berasal dari kondisi eksternal peserta didik (Nugroho: 2018).

B. Prinsip Model Pembelajaran ARCS

Dari berbagai teori motivasi yang berkembang, Keller (1983) telah menyusun seperangkat prinsip – prinsip motivasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, yang disebut sebagai *ARCS model* yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan). Dalam proses belajar dan pembelajaran, keempat kondisi motivasional tersebut sangat

penting dipraktikkan untuk terus dijaga sehingga motivasi siswa terpelihara selama proses belajar dan pembelajaran berlangsung.

1. *Attention* (perhatian), yaitu dorongan rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu seseorang ini muncul karena dirangsang melalui elemen – elemen baru, aneh, lain dengan yang sudah ada, dan kodradiktif / kompleks. Terdapat beberapa strategi untuk merangsang minat dan perhatian, yaitu sebagai berikut.
    a) Gunakan metode penyampaian yang bervariasi.
    b) Gunakan media untuk melengkapi pembelajaran.
    c) Gunakan humor dalam penyajian pembelajaran
    d) Gunakan peristiwa nyata, anekdot dan contoh-contoh untuk memperjelas konsep yang diutarakan.
    e) Gunakan teknik bertanya untuk melibatkan siswa.
2. *Relevance* (relevansi), yaitu adanya hubungan yang ditunjukkan antara materi pembelajaran, kebutuhan dan kondisi siswa. Ada tiga strategi yang dapat digunakan untuk menunjukkan relevansi dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

a) Sampaikan kepada siswa apa yang akan dapat mereka lakukan setelah mempelajari materi pembelajaran.

b) Jelaskan manfaat pengetahuan / keterampilan yang akan dipelajari.

c) Berikan contoh, latihan / tes yang langsung berhubungan dengan kondisi siswa atau profesi tertentu.

3. *Confidence* (kepercayaan diri), merasa diri kompeten atau mampu merupakan potensi untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan . Motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatnya harapan untuk berhasil. Ada sejumlah strategi untuk meningkatkan kepercayaan diri, yaitu sebagai berikut.

a) Meningkatkan harapan siswa untuk berhasil dengan memperbanyak pengalaman berhasil.

b) Menyusun pembelajaran ke dalam bagian – bagian yang lebih kecil, sehingga siswa tidak dituntut mempelajari banyak konsep sekaligus.

c) Meningkatkan harapan untuk berhasil dengan menggunakan persyaratan untuk berhasil.

d) Menggunakan strategi yang memungkinkan kontrol keberhasilan di tangan siswa.

e) Tumbuh kembangkan kepercayaan diri siswa dengan pernyataan – pernyataan yang membangun.

f) Berikan umpan balik konstruktif selama pembelajaran, agar siswa mengetahui sejauh mana pemahaman dan prestasi belajar mereka.

4. *Satisfaction* (kepuasan), merupakan keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan akan menghasilkan kepuasan, siswa akan termotivasi untuk terus berusaha mencapai tujuan yang serupa. Ada sejumlah strategi untuk mencapai kepuasan, yaitu sebagai berikut.

   a) Gunakan pujian secara verbal, umpan balik yang informatif, bukan ancaman atau sejenisnya.

b) Berikan kesempatan kepada siswa untuk segera menggunakan / mempraktikkan pengetahuan yang baru dipelajari.

c) Minta kepada siswa yang telah menguasai untuk membantu teman – temannya yang belum berhasil.

d) Bandingkan prestasi siswa dengan prestasinya sendiri di masa lalu dengan suatu standar tertentu, bukan dengan siswa lain (Nara: 2020).

C. Prosedur Pengembangan Pembelajaran Model ARCS

Keller (1987) dalam Smaldino, *et. al.* (2011) menjelaskan empat aspek mendasar dari motivasi yang bisa dipertimbangkan pendidik dalam merancang pembelajaran, yakni:

1. Perhatian (*attention*). Kembangkan pembelajaran yang peserta didik anggap menarik dan berharga untuk diperhatikan.
2. Relevansi (*relevance*). Pastikan bahwa pembelajaran bermakna dan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar peserta didik.

3. Percaya diri (*confidence*). Rancanglah pembelajaran yang membangun ekspetasi peserta didik untuk sukses berdasarkan usaha mereka sendiri.
4. Kepuasan (*satisfaction*). Sertakan ganjaran intrinsik dan ekstriksik yang peserta didik terima dari pembelajaran (Rosmiati: 2019).

Komponen utama dalam strategi pembelajaran yang menjadi fokus kajian adalah aktivitas pembelajaran dan media pembelajaran.

Komponen penting dalam aktivitas pembelajaran adalah aktivitas pendahuluan, aktivitas inti, dan aktivitas penutup.

1. Mengembangkan Aktivitas Pembelajaran
    a. Aktivitas Pendahuluan

        Aktivitas pendahuluan adalah suatu bentuk aktivitas awal untuk memberikan motivasi, menginformasikan pengetahuan dan keterampilan prasyarat yang harus dikuasai, dan tujuan atau standar kompetensi yang akan diperoleh dalam pembelajaran. Motivasi merujuk pada apa yang peserta didik inginkan, pilihan kegiatan yang

dilakukan, dan komitmen yang diambil dalam hubungannya dengan pembelajaran. John Keller (2010) memperkenalkan pendekatan model ARCS untuk menjadi dasar dalam membangun motivasi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran yang disimpulkan sebagai berikut:

A = *Attention* (perhatian)

R = *Relevance* (hubungan)

C = *Confidence* (keyakinan)

S = *Satisfaction* (kepuasan)

Untuk membangun motivasi peserta didik dalam ruang kelas, model ARCS kemudian dijabarkan lebih jauh oleh Keller sendiri dalam Reiser dan Dem2psey (2007 : 88). Setiap kategori memiliki beberapa subkategori yang semuanya diformulasi dalam bentuk pertanyaan yang bersifat teknis untuk direnungkan oleh guru, dosen, atau instruktur.

Perhatian	
Minat persepsi	Apa yang dapat saya lakukan untuk menarik minat peserta didik?
Minat penyelidikan	Bagaimana saya dapat mendorong sikap penyelidikan peserta didik?
Beragam taktik	Bagaimana saya dapat menggunakan berbagai taktik untuk memelihara perhatian peserta didik?
Hubungan	
Orientasi tujuan	Bagaimana saya dapat memenuhi kebutuhan peserta didik?
Kecocokan tujuan	Kapan dan bagaimana saya dapat mempersiapkan peserta didik dengan pilihan, tanggung jawab, dan pengaruh yang tepat?
Kebiasaan	Bagaimana saya dapat menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman peserta didik?
Keyakinan	
Persyaratan belajar	Bagaimana saya dapat membantu menggambarkan harapan positif menuju kesuksesan?
Kesempatan keberhasilan	Bagaimana pengalaman belajar dapat menunjang keyakinan peserta didik terhadap kompetensi mereka?
Pengawasan personal	Bagaimana peserta didik mengetahui bahwa keberhasilan mereka betul – betul dari hasil kerja keras dan kemampuan mereka?
Kepuasan	
Penguatan intrinsik	Bagaimana saya dapat mempersiapkan kesempatan yang

	berharga bagi peserta didik untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang baru dia peroleh?
Hadiah ekstriksik	Apa yang dapat dipersiapkan untuk memberikan penguatan terhadap keberhasilan peserta didik?
Persamaan	Bagaimana saya dapat membantu peserta didik dalam mempertahankan perasaan positif tentang prestasi mereka?

Selain pemberian motivasi, kegiatan pendahuluan juga mencakup kegiatan tentang perlunya menginformasikan pengetahuan prasyarat bagi peserta didik yang baru memulai suatu materi pembelajaran dan melakukan apersepsi jika pembelajaran telah memasuki pertemuan kedua atau lebih. Apersepsi adalah suatu proses membangun pemahaman tentang kualitas suatu objek yang berkaitan dengan pengalaman masa lalu.

b. Aktivitas Inti

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses bembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan,

menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

Dalam kurikulum 2013, semua kegiatan inti mengacu pada pendekatan yang digunakan seperti pendekatan saintifik (*scientific instruction*), pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), dan pembelajaran berbasis projek (*project- based learning*).

Selain penerapan pendekatan saintifik dalam pelaksanaan kegiatan inti pembelajaran, pendekatan lain dapat diracanag untuk memberikan penjabaran lain dapat dirancang untuk memberikan penjabaran dari setiap tahapan kegiatan. Pendekatan lain yang dimaksud adalah adalah pembelajaran

tematik terpadu, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran berbasis projek.

c. Aktivitas Penutup

Aktivitas penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

Aktivitas penutup mencakup dua kegiatan : **pertama**, aktivitas penilaian mencakup aktivitas membuat rangkuman yang dapat dilakukan baik oleh guru sendiri maupun bersama – sama dengan peserta didik, begitu juga dengan kegiatan refleksi. **Kedua**, kegiatan tindak lanjut yang mencakup perencanaan, kemudian menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang dengan maksud agar peserta didik dapat mempersiapkan diri dengan berbagai tugas yang diberikan. Jika perlu, tugas membaca dan unjuk kerja perlu diinformasikan baik yang dilakukan

secara online, kelompok atau mandiri, maupun dilakukan secara bertahap melalui petunjuk kerja dan lembar kerja peserta didik.

2. Mengembangkan Media Pembelajaran

Model desain pembelajaran ARCS yang dikemukakan oleh John M. Keller (2006) dapat digunakan sebagai inspirasi agar kita dapat menciptakan program presentasi yang efektif dengan memanfaatkan media power point.

Presentasi yang dilakukan dengan media yang diproyeksikan harus dapat menarik perhatian peserta didik untuk melihat dan mempelajari isi yang terdapat di dalamnya. Upaya menarik minat dan perhatian peserta didik sangat penting dalam aktivitas presentasi. Menarik minat dan perhatian peserta didik merupakan langkah awal untuk melibatkan mereka dalam aktivitas belajar.

Cara menarik minat dan perhatian peserta didik terhadap materi presentasi dapat dilakukan melalui penggunaan kombinasi yang harmonis dari komponen

tampilan power point seperti teks, gambar, dan video. Kombinasi harmonis tampilan teks dan gambar dalam slide. Power point akan dapat menciptakan kesan estetis yang membuat tampilan – tampilan slide power point enak untuk dipandang.

a. Relevance

Selain itu, isi atau materi yang terdapat dalam program power point harus relevan atau sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Pada umumnya, peserta didik memiliki motivasi untuk menghadiri presentasi karena ingin mempelajari dan memperoleh pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*) baru yang diperlukan. Informasi dan pengetahuan yang relevan yang terdapat dalam tayangan sebuah presentasi akan membuat peserta didik bertahan ikut sesi hingga presentasi selesai.

b. Confidence

Pengetahuan dan sikap yang merupakan isi atau materi presentasi harus dapat memberi keyakinan atau confidence bagi peserta didik untuk menerapkannya. Rasa yakin untuk dapat menerapkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dipelajari akan memotivasi peserta didik dalam mengikuti sesi presentasi yang menggunakan power point. Buatlah tayangan slide presentasi yang menerapkan prinsip – prinsip kesederhanaan atau *simplicity*. Hindari kesan rumit untuk mempelajari informasi dan pengetahuan yang terdapat pada setiap slide tayangan power point.

c. Satisfaction

Rasa puas atau satisfaction dalam diri peserta didik akan muncul apabila isi atau materi yang dipresentasikan melalui tayangan slide power point dirasa nyaman untuk dilihat. Hal ini terjadi karena setiap slide tersebut mengandung unsur estetis di dalamnya. Selain itu slide – slide presentasi tersebut juga memuat isi atau materi presentasi yang sesuai

dengan kebutuhan belajar peserta didik. Slide – slide presentasi yang nyaman dipandang dan berisi informasi dan pengetahuan yang diperlukan oleh peserta didik akan dapat meningkatkan daya ingat atau retensi terhadap isi atau materi presentasi.

Rasa puas peserta didik setalah mengikuti aktivitas presentasi dengan menggunakan media power point yang efektif dapat dilihat dari beberapa indikator :

- Bertambahnya keterampilan dan pengetahuan peserta didik tentang isi atau materi yng dipresentasikan. Selain itu, juga munculnya sikap positif terhadap pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.
- Meningkatnya motivasi untuk lebih mendalami pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipresentasikan.
- Informasi dan pengetahuan yang dipresentasikan dapat diingat lebih lama oleh peserta didik.

- Peserta didik dapat menerapkan dan mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dipelajari dari sesi presentasi.

DAFTAR PUSTAKA

Huda, Miftahul. 2013. *Model – model Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar

Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : PT. Dian Rakyat

_____ . 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta : Kencana

Ratumanan dan Imas Rosmiati. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Depok : PT. Rajagrafindo Persada

Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia

Yaumi, Muhammad. 2016. *Prinsip – primsip Desain Pembelajaran*. Jakarta : Kencana

BAB 5

PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN MODEL ASSURE

Oleh:
Rokhmawati
Muhamad Ali Muhtar

A. Konsep Dan Prinsip Pembelajaran

Konsep pembelajaran adalah salah satu komponen yang harus ada didalam kurikulum. Semua mata pelajaran sebelum diajarkan haruslah dikonsep secara terstruktur. Desain pembelajara adalah praktik penyusunan proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu agar terjadi transfer pengetahuan yang efektif antara guru dan peserta didik.

Perencanaan pembelajaran merupakan bagian penting dalam kegiatan belajar mengajar. Terdapat berbagai pendapat mengenai perencanaan diantaranya:

1. Nana Sudjana mengatakan bahwa perencanaan adalah proses yang sistematis dalam pengambilan keputusan

tentang tindakan yang akan dilakukan pada waktu yang akan datang.

2. Udin Saefudin mengatakan, bahwa perencanaan pembelajaran adalah suatu proses penyiapan perencanaan yang mempertimbangkan peristiwa, keadaan, suasana, dan sebagainya

   Dari pengertian diatas perencanaan pembelajaran harus mempertimbangkan komponen komponen sebagai berikut

   a) Dalam perencanaan pembelajaran harus tersusun dengan sistematis
   b) Perencanaan harus berkaitan dengan keputusan tentang apa yang akan dilakukan
   c) Perencanaan harus berorientasi kepada pencapaian dan tujuan tertentu (Rosmiati: 2019).

B. Karakteristik perencanaan pembelajaran

Dalam merencanakan sebuah pembelajaran, haruslah disusun menggunakan pendekatan sistem. Dalam pendekatan penyusunan pembelajaran harus memerhatikan beberapa

komponen pembelajaran seperti kondisi peserta didik, pendidikm metode, kurikulum, fasilitas pembelajaran dan sebagainya. Tujuan pembelajaran tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Yakni adanya perubahan pada peserta didik. Dari penjelasan diatas dapat diidentifikasi adanya karakteristik dari perencanaan pembelajaran.

1. Menentukan model pembelajaran
2. Sistematis dalam menentukan tema
3. Dirancang secara bertahap dan
4. Dirancang dengan tujuan mencapai tujuan perubahan pada peserta didik.

Manfaat perencanaan pembelajaran merupakan tahap awal dalam melaksanakan pembelajaran. Terdapat beberapa komponen penting dalam sebuah pembelajaran, yakni perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi. Dari ketiga komponen tersebut ada beberapa manfaat pembelajaran sebagai berikut

a. Perencanaan pembelajaran sebagai petunjuk bagi pendidik untuk dapat mengelola pembelajaran yang tersetruktur dan terorganisasi dengan baik

b. Perencanaan pembelajaran adalah sebagian dari upaya penyiapan seorang guru menjadi lebih professional, kreatif, dan reflektif dalam menentukan metode yang akan digunakan

c. Guna untuk mengetahui metode yang lebih efektif dan sesuai konteks yang ada di masyarakat. Dan juga memungkinkan gurumelakukan evaluasi dalam metode yang di pakai.

C. Model dan Karakteristi Pembelajaran Assure

Untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif diperluan adanya perencanaan atau desain yang baik demikian pula dengan dengan aktivitas belajar yang menggunakan media teknologi Model desain pembelajaran pada umumnya menekankan pada perumusan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa, sebagai langkah awal hal ini dilakukan untuk

mempermudah guru menentukan langkah lain seperti metode, media, dan materi pelajaraan yang akan digunakan untuk mencapai tujuan.

Dalam mendesain pembalajaran ada salah satu model yang di kembangkan oleh Sharon E. Smaldino, James D. Russel Robert Heinich dan Michael Molenda tahun 2005 dalam buku "*instructional technology and Media for learning* ". Model pembelajaran Assure adalah sebuah rangkaian dari singkatan kata.

A- ***Analyze learn characteristics*** **(** Analisis Karakteristik siswa)

S- ***State performance objectivse*** **(** menetapkan kompetensi)

S- ***Select methods, media and materialis*** **(** memilih metode, media dan bahan ajar)

U- ***Utilize materialsh*** **(** pemanfaatan bahan dan media pembelajaran)

R- ***Requiers learn participation*** **(** melibatkan siswa dalam proses belajar)

E- *Evaluate and revise (* Evaluasi dan revisi)

1. **Analisis Karakteristik Siswa**

Langkah awal yang diperlukan dalam menerepkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik siswa yang melakukan aktivitas pembelajaran. Yang harus ditanyakan terlebih dahulu kepeda pendidik, siapakah siswa yang akan melakukan pembelajaran. Pemahaman karakteristik siswa sangatlah penting untuk dipahami, guna membantu guru atau instruktur dalam upaya memfaislitasi siswa untuk mencapai tujuan. Karakteristik siswa meliputi beberapa aspek penting yaitu:

a) Karakteristik umum (Saefudin: 2017)

Karakteristik umum pada dasarnya mengambarkan tentang keadaan siswa seperti usia, kelas, pekerjaan, karena dngan hal ini guru dapat mengetahui karaktersiswa secara umum. Dalam menelaah karakteristik umum seorang guru juga dituntut untuk

mengetahui apa yang harus diperhatikan dalam mendesain sebuah pembelajaran diantaranya:

1) Kondisi sosial ekonomi
2) Faktor budaya
3) Jenis kelamin
4) Pertumbuhan
5) Gaya belajar siswa

Sebelum guru mendesain pembelajaran assure maka seorang guru haruslah tau latar belakang siswa secara umum, bisa melalui wawancara atau observasi, atau melakukan pre-tes yang sederhana guna mengetahui latar belakang siswa

b) Kompetensi spesifik yang telah dimiliki siswa sebelumnya (kemampuan awal)

Startegi untuk mengetahui kompetensi spesifikasi yang telah dimiliki oleh siswa, seorang guru bisa menyatukan pretes yang diakukan kepada siswa

pada point (a) selain itu guru juga bisa melaksanakan perbincangan yang sederhana terhadap siswa agar mengetahui kemampuan siswa yang akan diberi materi

c) Mengetahui gaya belajar siswa

Karakteristik yang tidak kalah penting yang harus diketahui oleh guru yakni gaya belajar siswa dari karakteristik belajar siswa dapat dianalisis sebagai berikut

1) Karakter individu dengan gaya belajar *concrete sequential.* Siswa yang seperti ini pada umumnya menyukai pemebelajaran yang tersistem dan terstruktur

2) Karakter individu yang mempunyai gaya belajar *concrete random*, siswa yang mempunyai karakterisik seperti ini pada umumnya mereka sangat suka terhadap metode pembelajaran permainan dan simulasi dan mereka sangat gampang untuk menarik kesimpulan dari pembelajaran, maka tugas guru dalam memberikan materi kepada siswa yang seperti

ini jangan terlalu banyak berbicara dengan memberikan keterangan materi yang terlalu panjang, karena siswa yang seerti ini llebih suka bereksperimen dari pengetahuan dari penarikan kesimpulan yang telah diekplorasi

3) Individu yang mempunyai gaya belajar *abstract sequeintal.* Siswa yang berkarakteristik seperti ini, pada umumnya cepat memahami informasi yang verbal atau simbolik yang disampaikan secara sistematis. Mereka suka membaca, dan mendengarkan persentasi dan mereka cepat memahami konsep-konsep yang abstrak

4) Individu yang mempunyai gaya belajar *abstract random* siswa yang mempunyai karakter belajar seperti ini pada umumnya mereka memiliki kemampuan untuk memaknai pesan dan informasi yang disampaikan melauli media, yakni mereka suka

informasi dan pengetahuan yang dikemas melalui media

Komponen komponen diatas dapat diringkas dengan tiga ketgori gaya belajar,

(1) Gaya belajar auditif adalah gaya belajar siswa yang cenderung menukai pembelajaran melalui audio, memahami pembelajaran melalui ceramah, musik dan dongeng

(2) Visual adalah gaya belajar siswa yang menyukia pembelajaran melalui membaca, menggambar dan fotografi

(3) Kinestetik adalah gaya belajar siswa yang cenderung belajar dengan pengalaman, maka sang guru harus membuat sebuah proyek yang harus diselesaikan oleh siswa guna untuk memenuhi tujuan pencapaian pembelajaran siswa (Hamalik: 2017).

d) Motivasi

Motivasi adalah salah satu langkah penting untuk memengaruhi keberhasilan individu dalam menempuh program pembelajaran guna untuk mencapai tujuan pembelajaran

2. Menetapkan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi

Dalam menentukan tujuan pembelajaran seorang guru harus mendesain pembelajaran setelah melakukan pengamatan terhadap karakteristik siswa. Tujuan pembelajaran harus berisikan tiga komponen dasar yang telah dikenal dalam menentukan proses pembelajaran yakni:

a. Ranah kognitif
b. Ranah afektif
c. Ranah psikomotorik

Tiga ranah diatas adalah salah satu model pembelajaran taksonomi bloom. Namun dalam tiga komponen tersebut, tujuan yang harus di tekankan pada ranah sikap siswa.

Untuk mencapai tujuan yang beraspekkan pada ranah sikap tidak cukup untuk melakukan pembelaran satu kali dan dapat merubah sikap siswa. Karena sikap adalah salah satu aspek yang tidak bisa dirubah secara langsung, yakni dalam jangka pendek. namun seorang guru harus selalu melihat hasil pembelajaran yang telah terlaksana agar dapat menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran (Fathurrahman: 2015)

3. **Memilih Metode, Media Dan Bahan Ajar**

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan agar pembelajaran efisien dan bisa menyampaikan isi pembelajaran secara spesifik. Dengan kata lain metode pembelajaran adalah salah satu prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Metode pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam bebrapa jenis

a. Pembelajaran kooperatif (Slavin: 2005)

Pembelajaran kooperatif adalah sebuah pembelajaran yang dibentuk kelompok kecil dalam

konteks ini siswa diajarkan untuk belajar secara kolobartif. Dalam hal ini setiap kelompok harus bergantung dengan kelompok lain sehingga dalam pembelajaran ini dapat mengajarkan mereka memecahkan sebuah masalah dan kerja tim yang baik.

b. Penemuan

Dalam metode pembelajaran ini, seorang guru berperan sebagai fasilitator dan siswa yang lebih aktif dalam mencari sebuah pemahaman atau pengertian sehingga menyebabkan siswa mempunyai pengetahuan yang terkonstruksi. Tujuan metode ini adalah agar siswa memiliki pemahaman melalui keterlibatannya secara aktif dalam menempuh proses belajar

c. Pemecahan masalah

Dalam metode ini bertujuan agar siswa memiliki kemapuan dalam memecahkan masalah. Tugas guru adalah mengidentifikasi masalah dan komponen

komponennya, namun sebelum itu guru harus mengetahui bahwa siswa sudah mampu dalam pengetahuan masalah yang akan dijadikan sebuah pembelajaran agar siswa dapat menyimpulkan hipotesis dari permasalahan tersebut

d. Permainan

Dalam pelaksanaan pembelajaran seorang pendidik dapat mengemas pembelajaran dengan permainan. Siswa perlu mengikuti peraturan yang telah ditentukan oleh guru dengan bertujuan mencapai pembelajaran. Pembelajaran ini dapat memotivasi siswa agar mempunyai keterampilan dan keberanian mental dengan pembelajaran yang menantang

e. Latihan berulang

Dalam metode pembelakaran ini guru harus membawa siswa kepada konteks yang dipelajari, sehingga siswa mampu mengembangkan dirinya dan memecahkan masalah yang yang ada dalam tema itu,

dalam simulasi ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan dalam aspek kognitif, afektif da psikomotor

f. Diskusi

Model pembelajaran ini merupakan metode ;pembelajaran yang dinamis, karena mendorong siswa untu terlibat aktif dalam kegiatan belajar, dalam metode pembelajaran ini siswa diberi kesempatan untuk memberikan informasi, mengemukakan pendapat, dan bermusyawarah untuk mencapai tujuan pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah komponen yang dapat menunjang pembelajaran menjadi efisien dan efektif, media pembelajaran yang menyenangkan bisa berbentuk power point, film pendek, suara, nyanyian cerita dll. Dengan menggunakan media, pembelajaran yang terlaksana bisa

lebih standart, menarik, interaktif, efisien, dan dapan meminimalisir waktu, dalam penyampaian materi.

4. **Pemanfaatan Bahan Dan Media Pembelajaran**

Sebuah media pada dasarnya adalah sebuah alat untuk menyampaikan sebuah pesan, dalam hal ini bisa ditarik kepada metode pembelajaran agara pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, jenis media mempunyai keunggulan dan keterbatasan tersendiri, untuk membanttu siswa menapai tujuan pembelajaran sebuah media hanya dapat mengantarkan pembelajaran lebih efisien dan menyenangkan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik. Macam-macam media yang dapat dijadikan untuk menunjang pembelajaran diantaranya a) Teks; b) Suara; c) Visual; d) Gambar Bergerak; e) Multimedia dan f) Jaringan computer

5. **Melibatkan Siswa Dalam Proses Belajar**

Dalam sebuah pembelajaran diera abad 21 guru bukan lagi menjadi sebuah subjek dan murid menjadi objeknya,

melainkan semua yang ada didalam kelas, baik murid atau guru menjadi subjek, yakni semua siwa harus aktif dalam kegiatan pembelajaran, namun keaktifan siswa dalam kelas harus dikaitkan dengan model pembelajaran yang telah dikonsep sebelumnya oleh guru, langkah-langkah untuk melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajran ialah

a. Menyiapkan siswa untuk mengikuti program pembelajaran
b. Menyajikan informasi dan pengetahuan secara jelas dan logis
c. Mengaitkan informasi informasi barru dengan informasi yang telah dimiliki sebelumnya
d. Menyampaikan informasi pengetahuan dan keterampilan secara bervariasi
e. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendalami pengetahuan dan keterampilan

f. Membantu siswa dalam menerapka pengetahuan dan keterampilan

6. Evaluasi

Istilah Evaluasi pembelajaran sering diartikan dengan ujian meskipun saling berkaitan, akan tetapi tidak mencakup keseluruhan, makna yang sebenarnya ujian ulangan harian atau ujian akhir semester masih belum dikatakan penggambaran dari esensi evaluasi, sebelum dikaitkan dengan penerapan kurikulum 2013. Proses evaluasi pada dasarnya bukan hanya menilai pada hasil pembelajaran, melainkan juga pada proses yang di lalui. Evaluasi kurukulum 2013 pada saat ini menggunakan evaluasi penilaian otentik dalam evaluasi ini ada beberapa faktor yang harus di ketahui, guna untuk melakukan evaluais dengan baik. Dalam kurikulum 2013, proses evaluasi menggunakan pendekatan saintifik diantaranya

a. Instrumen evaluasi bentuk tes (Eko: 2019)

1) Tes tertulis bentuk uraian

2) Tes hasil belajar bentuk objektif

3) Tes tindakan

b. Instrument evaluasi bentuk non tes

1) Menilai sikap siswa

2) Penilaian proyek

3) Penilaian diri

c. Penilian berbasis kelas

Penilaian berbasis kelas adalah penilaian yang dilakukan oleh guru, dalam rangka proses pembelajaran. Informasi penilaian yang dilakukan oleh guru untuk menetapkan pencapaian dan penguasaan peserta didik terhadap tujuan pendidikan, dari segi standart kompetensi, kompetensi dasar dan indicator hasil pembelajaran. Kegiatan penialaian ini dilakukan secara terpadu didalam kelas pada saat kegiatan belajar mengajar dengan mengumpulkan hasil kerja siswa, hasil karya, penugasan dll.

d. Pengukuran ranah kognitif, afektif (Mulyasa: 2013)

Pengukuran ranah kognitif adalah pengukuran penilaian yang berkaitan dengan pengetahuan siswa

1) Pengetahuan/ hafalan/ ingatan
2) Pemahaman
3) Penerapan
4) Analisis dan
5) Sintensis

Didalam petunjuk pelaksanaan penilaian pendidikan kognitif aalah mengukur pengembangan penalaran sedangkan tujuan penilaian ranah afektif adalah sebagai berikut

1) Untuk mendapatkan umpan balik
2) Untuk mengetahui tingkat perubahan tingkah laku yang dicapai
3) Untuk menempatkan anak didik dalam situasi KBM yang tepat sesuai dengan tingkat pencapaian dan kemampuan

4) Untuk mengenal latar belakang tingkat belajar dan kelainan tingkah laku

Tidak kalah penting dengan dua penilaian diatas ialah penilaian psikomotorik yang didalamnya mengedepankan penilaian dari keterampilan siswa

DAFTAR PUSTAKA

Mudlofir. Ali, & Rusdiyah. Evi Fatimatur, 2019, *Desain Pembelajaran Inovatif dari teori ke praktik* .Depok: PT Raja Grafindo Persada

Asrul, Rusdi Ananda,Dkk. 2009, *Evaluasi Pembelajaran (*Bandung: CiptaPustaka Media

Pribadi. Benny A, 2011, *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses* .Jakarta: Dian Rakyat,

____. 2010 *Desain Sistem Pembelajaran,* Jakarta: Dian Rakyat,

Direktorat Pendidikan Madrasah, direktorat Jendral Pendidikan Islam & Kementrian Agama Republik Indonesia, 2012, *standar Dokumen Administrasi Madrasah,* Jakarta: UUPAM, Direktorat Pendidikan Madrasah, Ditjen Pendidikan Islam Kementrian Agama RI

Fathurrohman, Muhammad. ,2015 *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 strategi Alternatif Pembelajaran di era Global,* Yogyakarta:Kalimedia

Hamalik, Oemar. 2017 *Dasar-DasarPengembangan Kurikulum,* Bandung: PT: Remaja Rosda Karya

Manan. Ratu Rosmiati. Imas 2019, *Perancanaan Pembelajaran,* Depok: PT Raja Grafindo Persada,

Slavin, Robert 2005, *Cooperativ Learning Teori, Risetdan Praktik,* Bandung: Pt. Nusa Media,

Putro Widoyoko, S. Eko. ,2019, *Evaluasi Program Pembelajaran* Yogya Karta: Pustaka Pelajar

Saefudin. Udin , 2017,*Inovasi Pendidikan* Bandung: Alfabeta

UU Pendidikan Nasional No 20, tahun 2003 tantang sistem pendidikan Nasional & UU No. 14 tahun 2005 tentang guru dan Dosen Jakarta: Visi Media Pustaka, 2008

H.E Mulyasa, 2013, *Pengembangan dan implementasi dan Kurikulum 2013,* Bandung: PT Remaja Rosda Karya,

BAB 6

PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN MODEL JEROLD DAN KEMP

Oleh:
Musyarofah
Arin Levi Wijaya

A. Konsep Desain Pembelajaran Model Jerold Kemp

Salah satu tokoh yang mengembangkan model pembelajaran adalah Jerold E Kemp. Model Pengembangan Instruksioanal menurut Kemp (1977) lebih popular dengan sebutan Rancangan Instruksional.

Jerold E Kemp berasal dari California State University di Sanjose. Kemp memgembangkan model desain instruksional yang paling awal bagi pendidikan. Model Kemp memberikan bimbingan kepada para siswanya untuk berfikir tentang masalah-masalah umum dari tujuan-tujuan pembelajaran. Model ini juga mengarahkan pengembang desain instruksional untuk melihat

karateristik para siswa serta menentukan tujuan-tujuan belajar yang tepat.

Langkah berikutnya adalah spesifikasi pelajaran dan mengembangkan pretest dan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Selanjutnya adalah menetapkan strategi dan langkah-langkah dalam kegiatan belajar mengajar serta sumber-sumber belajar yang akan digunakan.

Selanjutnya, materi/isi (content) kemudian dievaluasi atas dasar tujuan-tujuan yang telah dirumuskan. Langkah berikutnya adalah melakukan identifikasi dan revisi didasarkan atas hasil-hasil evaluasi pentingnya pembahasan ini yaitu agar kita bias memahami bagaimana model pembelajaran menuruj Jerold Kemp sehingga dapat diterapkna dalam proses pembelajaran di kelas (Rusman: 2011).

Menurut Kemp, desain pembelajaran terdiri dari banyak bagian dan fungsi yang saling berhubungan dan mesti dikerjakan secara logis, agar mencapai yang diinginkan. Bereorientasi pada perancangan pembelajaran yang menyeluruh.

Model Kemp adalah sebuah pendekatan yang mengutamakan sebuah alur yang dijadikan pedoman dalam penyusunan, perencanaan program. Di mana alur tersebut merupakan rangkaian yang sistematis yang menghubungkan tujuan hingga tahap evaluasi. Komponen- komponen dalam model pembelajaran Kemp ini dapat berdiri sendiri. Sehingga sewaktu-waktu tiap kompenennya dapat dilakukan revisi. Menurut Kemp pengembangan perangkat merupakan suatu lingkaran yang berkelanjutan.

Pengembangan perangkat model Kemp memberikan kesempatan kepada para pengembang untuk dapat memulai dari komponen manapun. Namun karena kurikulum yang berlaku secara nasional di Indonesia dan berorientasi pada tujuan, maka seyogyanya proses pengembangan itu dimulai dari tujuan (Trianto: 2007).

Dalam desain yang dikembangkan oleh Kemp, tujuan pembelajaran bukanlah hal pertama yang harus ditentukan ketika menyusun petrencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran

dikembangkan mulai dari identifikasi masalah pembelajaran, kemudian dilakukan analisis karateristik siswa, analisis tugas, dilakukan penyusunan tujuan pembelajaran, pengurutan isi materi, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, membuat desai besar, mengembangkan pembelajaran, dan terakhir adalah mengevaluasi instrument. Keseluruhan proses tersebut harus dilakukan evaluasi. Proses evaluasi kemudian dijadikan dasar sebagai proses revisi atau perbaikan.

Berbagai proses tersebut juga membutuhkan layanan pendukung dan implementasi dari manajemen proyek.

Lebih detail Jerold Kemp (1994) mengembangkan model desain pembelajaran berbentuk siklus untuk menunjukkan adanya proses kontinu. Model Kemp merupakan sebuah model desain pembelajaran yang sangat luwes, karena pengembangan pembelajaran dapat dimulai dari kompinen mana saja.

B. Tujuan Desain Pembelajaran Model Jerold Kemp

Kemampuan belajar yang dimiliki manusia merupakan bekal yang sangat pokok. Berdasarkan kemampuan itu manusia telah

berkembang selama berabad-abad yang lalu dan tetap terbuka kesempatan yang luas baginya untuk memperkaya diri dan mencapai taraf kebudayaan yang lebih tinggi. Masing-masing manusia pun mengalami banyak perkembangan di berbagai bidang, kemampuan ini didapat karena adanya kemampuan untuk belajar.

Tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Setiap guru/ pengajar berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang siswanya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.

Tujuan utama para pendidik adalah membantu si siswa untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka. Para ahli dalam dunia pendidikan melihat adanya dua

bagian pada proses belajar, ialah: proses pemerolehan informasi baru dan personalia informasi ini pada individu.

Belajar terjadi bila mempunyai arti bagi individu. Guru tidak bisa memaksakan materi yang tidak disukai atau tidak relevan dengan kehidupan mereka. Anak tidak bisa matematika atau sejarah bukan karena bodoh tetapi karena mereka enggan dan terpaksa dan merasa sebenarnya tidak ada alasan penting mereka harus mempelajarinya. Perilaku buruk itu sebenarnya tak lain hanyalah dati ketidakmampuan seseorang untuk melakukan sesuatu yang tidak akan memberikan kepuasan baginya. Untuk itu guru harus memahami perlaku siswa dengan mencoba memahami dunia persepsi siswa tersebut sehingga apabila ingin merubah perilakunya, guru harus berusaha merubah keyakinan atau pandangan siswa yang ada.

Model pembelajaran Jerold E. Kemp ini agak condong ke pembelajaran klasikal atau pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peran guru di sini mempunyai pengaruh yang besar, karena mereka

dituntut dalam rangka program pengajaran, instrument, evaluasi, dan strategi pengajaran.

Model pembelajaran Kemp ini akan membantu pendidik sebagai perancang program atau kegiatan pembelajaran dalam memahami kerangka teori dengan lebih baik dan menerapkan teori tersebut untuk menciptakan aktifitas pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Perencanaan desain pembelajaran model Kemp dapat digunakan pada berbagai tingkat atau jenjang pendidikan. Desain pembelajaran Model Kemp ini dirancang untuk menjawab 3 pertanyaan (Rusman: 2011), yakni :

1. Apa yang harus dipelajari siswa (tujuan pembelajaran)
2. Apa/ bagaimana prosedur, dan sumber-sumber belajar apa yang tepat untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan (kegiatan, media, dan sumber belajar yang diinginkan).
3. Bagaimana kita tahu bahwa hasil belajar yang diharapkan telah tercapai (evaluasi).

Berdasar pada tujuan Perencanaan Desain Pembelajaran model Kemp tersebut, maka terdapat 4 komponen-komponen pokok pembelajaran Kemp, yaitu :

1. Peserta Didik

   Apapun desain pembelajaran dan mata pelajaran yang disampaikan perlu kiranya diketahui bahwa yang sebenarnya dilakukan oleh para desainer pembelajaran adalah menciptakan situasi belajar yang kondusif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan peserta didik merasa nyaman dan termotivasi dalam proses belajarnya.

2. Tujuan Pembelajaran

   Setiap rumusan tujuan pembelajaran harus selalu dikembangkan berdasarkan kompetensi atau kinerja yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar. Desain instruksionalyang dikembangkan Kemp memadukan kebutuhan peserta didik dengan kompetensi yang harus dikuasai dengan kondisi yang sudah ditetapkan

3. Metode

Metode atau strategi pembelajaran merupakan komponen yang penting karena menentukan situasi belajar yang kondusif sesuai yang diharapkan. Metode sebagai strategi pembelajaran biasa dikaitkan dengan media, dan waktu yang tersedia untuk belajar.

4. Penilaian

Konsep pembelajaran model Kemp menganggap menilai hasil belajar peserta didik sangat penting. Indikator keberhasilan pencapaian suatu tujuan belajar dapat diamati dari penilaian hasil belajar. Penilain dapat dilakukan dengan cara menjawab sejumlah soal obyektif atau dengan cara instrument pengamatan, wawancara, kuisioner, dan sebagainya (Trianto: 2007)

C. Langkah-langkah Desain Pembelajaran Model Jerold Kemp

Pengembangan desain pembelejaran Kemp ada sembilan langkah yang harus dilakukan untuk melaksanakan pembelajaran Model Kemp (Trianto: 2007)

1. Identifikasi Masalah pembelajaran (Instructional Problem)

Proses merancang pembelajaran dimulai dengan menidentifikasai masalah atau kebutuhan pembelajaran. Dengan menemukan akar masalah, kita dapat menentukan rancangan pembelajaran yang tepat untuk menemukan solusinya. Ada 3 pendekatan yang yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran.Yaitu analisis kebutuhan, analisis tujuan, dan penilaian kinerja.

Tujuan dari tahap ini untuk mengidentifikasi kesenjangan antara tujuan kurikulum yang berlaku dengan fakta di lapangan untuk selanjutnya disusun alternatif cara pembelajaran yang sesuai. (Trianto: 2007)

Menentukan tujuan instruksional umum (TIU) atau kompetensi dasar. yaitu tujuan umum yang ingin dicapai dalam mengajarkan masing-masing pokok bahasan. Pokok bahasan menjadi dasar dalam pembelajaran dan menggambarkan ruang lingkup pembelajaran itu sendiri. Di tingkat MI tema/topik bahasan biasanya lebih sederhana yang bersifat nyata dialami sendiri oleh siswa.

2. Analisis Karateristik Siswa (Learner Charateristics)

Analisis karateristik siswa dilakukan untuk mengetahui tingkah laku awal peserta didik. Analisis ini diperlukan antara lain umtuk mengetahui apakah latar belakang pendidikan dan sosial budaya siswa memungkinkan untuk mengikuti program, serta langkah-langkah apa yang perlu diambii. (Rusman: 2011)

Ada 3 aspek penting dalam menganalisis karateristik siswa yaitu (1) informasi akademik, (2) karateristik personal dan sosial, (3) karateristik peserta didik non konvensional yang meliputi kultur, disabilitas, maupun gaya belajar

3. Analisis Tugas (Task Analysis)

Menurut Kemp, et al. (1994) analisis tugas adalah kumpulan prosedur untukmenentukan isi suatu pengajaran. Analisis tugas atau tujuan meliputi analisis pelajaran, analisis konsep, analisis pemrosesan informasi, dan anlisis procedural yang digunakan untuk memudahkan pemahaman tentang

tugas-tugas belajar dan tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam Rencana Pelajaran dan Lembar Kegiatan Siswa.

4. Menetapkan Tujuan Pembelajaran Khusus (Instructional Obyektives)

   Tujuan pembelajaran khusus (indicator) berfungsi memberikan arahan bagi pendidik untuk merancang pembelajaran secara tepat, dan merencanakan evaluasi kerja. Menentukan tujuan instruksional secara spesifik, operasional, dan terukur (dalam KTSP adalah indikator). Indikator dirumuskan dari hasil analisis tujuan pembelajaran dengan memperhatikan kriteria ABCD *(audience, behavior, condition, dan degree).* Dengan demikian, siswa akan tahu apa yang harus dikerjakan, bagaimana mengerjakannya, dan apa ukurannya bahwa ia telah berhasil. Bagi guru, rumusan itu akan berguna dalam menyusun tes kemampuan/keberhasilan dan pemilihan materi/bahan ajar yang sesuai.

5. Mengorganisasi/Membuat Urutan Materi (Content Squencing)

Pengorganisasian materi pembelajaran harus secara urut dan sistematis. Pokok Bahasa hendaknya memiliki relevansi dengan kebutuhan siswa.

Masalah yang sering dihadapi pendidik adalah begitu banyaknya materi pelajaran yang harus diajarkan dengan waktu yang terbatas. Dalam hal ini diperlukan ketepatan guru dalam memilih sumber belajar, materi, media, dan prosedur pembelajaran yang akan digunakan.(Trianto: 2007)

6. Merancang Strategi Pembelajaran (Instructional Strategies)

Kriteria umum untuk pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan instruksional khusus (indikator) tersebut, adalah efesiensi, keefektifan, ekonomis, kepraktisan, melalui suatu analisis alternative.

Strategi pembelajaran yang akan dirancang harus sesuai dengan tujuan. Kegiatan ini meliputi pemilihan model, pendekatan, metode, pemilihan format yang mampu memberikan pengalaman berguna untuk mmencapai tujuan pembelajaran.

7. Menetapkan Metode pembelajaran (Instructional Delivery Method)

Pemilihan metode ditentukan oleh tujuan dan lingkungan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan harus mengantarkan pembelajaran pada subyek sasaran. Metode belajar setidaknya memenuhi beberapa prinsip belajar-mengajar diantaranya : persiapan belajar, motivasi, perbedaan individual, kondisi pembelajaran, partisipasi aktif, dan penyampaian hasil siswa.

Ada 3 jenis Kegiatan pembelajaran yaitu pembelajaran klasikal, belajar mandiri dan interaksi antara guru dan siswa. "Menetapkann penjajagan atau tes awal (pre test) juga diperlukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan

awal siswa dalam memenuhi prasyarat belajar yang dituntut untuk mengikuti program pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian, guru dapat memilih materi yang diperlukan tanpa harus menyajikan yang tidak perlu, sehungga siswa tidak menjadi bosan. (Mudhofir dkk: 2009)

8. Mengembangkan instrument Evaluasi (Developing Evaluation Instrument)

   Tahapan ini dilakukan untuk mengukur apakah tujuan pembelajaran dapat dicapai. Tahap ini dimulai dengan menetapkan hasil belajar yang akan dinilai. Aspek evaluasi meliputi hasil belajara yang bersifat kognetif (pengetahuan), Afektif (sikap) dan psikomotorik (ketrampilan). Evaluasi hasil belajar kognetif bias berupa tes obyektif atau esai *(true-fals, matching, short answer, dan multiple choice).* Evaluasi hasil belajar Afektif bias melalui pengamatan karakter siswa dan laporan buku penghubung. Untuk evaluasi hasil belajar

psikomotorik bias dilakukan dengan penilaian hasil/produk ketrampilan. (Rusman: 2011)

Evaluasi ini sangat perlu umtuk mengontrol dan mengkaji keberhasilan program secara keseluruhan, yaitu siswa, program pembelajaran, alat evaluasi (tes), dan metode/strategi yang digunakan.

9. Memilih Sumber-Sumber Pembelajaran (Instructional Resources)

Menentukan materi/bahan ajar yang sesui dengan tujuan instruksional khusus (indikator) yang telah dirumuskan. Masalah yang seringkali dihadapi guru-guru adalah begitu banyak materi pelajaran yang harus diajarkan dengan waktu yang terbatas. Demikian juga, timbul kesulitan dalam mengorganisasi materi /bahan ajar yang akan disajikan kepada para siswa. Dalam hal ini diperlukan ketepatan guru dalam memilih sumber belajar, materi, media, dan prosedur pembelajaran yang akan digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Mudhofir Ali & Evi Fatimatur Rusydiyah. 2019. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Depok: Rajawali Pers.

Ratumanan & Imas Rosmiati. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.

Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Yaumi Muhammad. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. 2013. Jakarta: Kencana.

BAB 7

DESAIN PEMBELAJARAN MODEL GERLACH-ELY

Oleh:
Bagus Alimudin
Samsul Arifin

A. Konsep Desain Pembelajaran Model Gerlach & Ely

1. Desain Pembelajaran

Secara sederhana, desain dimaknai sebagai sebuah kerangka bentuk/rancangan. Desain pembelajaran merupakan prosedur kerja yang digunakan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan menghasilkan output yang baik. Prosedur kerja tersebut memiliki tahapan-tahapan, antara lain adalah analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun rumusan tentang perencanaan, yakni suatu cara yang memuaskan untuk membuat suatu kegiatan dapat berjalan dengan baik, disertai dengan berbagai langkah antisipatif guna memperkecil kesenjangan yang terjadi sehingga kegiatan tersebut mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (Mudhofir dkk: 2016)

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis, tiap-tiap komponennya memiliki peranan yang penting terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Sebagai sistem, proses belajar saling bekerja sama dan berkaitan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, maka salah satu yang perlu dibenahi adalah perbaikan kualitas tenaga pengajarnya. Harapannya, dengan perbaikan tersebut guru setidaknya dapat mengorganisasi pembelajaran dengan jalan menggunakan teori-teori belajar, serta desain pembelajaran yang dapat menimbulkan minat dan memotivasi anak didik (peserta didik) dalam belajar. Oleh karena itu, desain pembelajaran merupakan hal yang penting demi keberlangsungan pembelajaran yang optimal dalam mencapai tujuan yang hendak dicapai.

2. Desain Pembelajaran Model Gerlach-Ely

Secara *kaffah,* model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan merepresentasikan sesuatu hal. (Hamzah)

Model desain pembelajaran pada dasarnya merupakan pengelolaan dan pengembangan yang dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran (Rusman: 2016). Gerlach dan Ely merumuskan sebuah model desain pembelajaran yang (lumrah) dikatakan cocok pada semua kalangan karena didalamnya terdapat penentuan strategi, sehingga bisa dipilih yang dianggap pas dan dapat digunakan oleh peserta didik untuk menerima materi yang disampaikan.

Model Gerlach & Ely merupakan suatu cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Yusnita: 2016). Model ini merupakan suatu garis pedoman atau suatu peta perjalanan dan hendaknya digunakan sebagai checklist dalam membuat sebuah rencana untuk kegiatan pembelajaran. Dalam model ini diperlihatkan keseluruhan proses belajar-mengajar yang baik, sekalipun tidak menggambarkan perincian setiap komponennya. Model ini memperlihatkan hubungan antara

elemen yang satu dengan yang lainnya serta menyajikan suatu pola urutan yang dapat dikembangkan ke dalam suatu rencana untuk kegiatan pembelajaran.

3. Komponen-komponen Model Pembelajaran Gerlach-Ely

Gerlach & Ely merumuskan model pengembangan pembelajaran dengan berlandaskan beberapa unsur pokok, yakni: Specification of objectives, specification of content, assessment of entering behaviors, determination of strategy, organization of groups, allocation of time, allocation of space, selection of resources, evaluation of performance, analysis of feedback. Selanjutnya, Rusman menerjemahkan dan menguraikan lebih detail mengenai model Gerlach & Ely ini, sebagai berikut:

a. Merumuskan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan sebuah titik yang dijadikan target untuk dicapai dalam aktivitas pembelajaran. Merumuskan tujuan pembelajaran berarti merumuskan mengenai perihal yang harus dimiliki peserta didik pada

jenjang pendidikan tertentu, pun demikian pada tingkat dasar. Sehingga diharapkan usai dilakukan pembelajaran dapat tercapai rumusan-rumusan kemampuan yang telah dibuat sebelumnya. Tujuan hendaknya bersifat jelas (tidak terlalu luas, tidak terlalu ideal dan tidak abstrak) juga operasional sehingga mudah dinilai dan diukur ketercapaiannya.

b. Menentukan isi materi

Bahan/materi pada dasarnya adalah "isi/konten" dari kurikulum, yakni berupa pengalaman belajar dalam bentuk topik/subtopik dan rinciannya. Isi materi berbeda-beda berdasarkan bidang studi, madrasah, jenjang dan kelasnya. Tetapi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, sehingga materi yang hendak diajarkan hendaknya dibuat jelas dan spesifik.

c. Penilaian kemampuan awal peserta didik

Tes awal sebagai uji kemampuan awal peserta didik. Pengetahuan mengenai kemampuan awal peserta didik

penting untuk dijadikan bahan penentuan porsi pelajaran yang hendak diberikan. Agar peserta didik tidak mengalami keterhambatan belajar yang diakibatkan pelajaran yang tidak sesuai proporsinya. Kemampuan awal juga dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mempersiapkan pembelajaran dan penggunaan strategi/metode guna optimalisasi kegiatan pembelajaran nantinya.

Pengumpulan data siswa dilakukan melalui dua cara, yakni:

1) *Pretest.* Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik mengenai pokok bahasan yang hendak diajarkan. Misalnya pengukuran berdasarkan hasil identifikasi kemampuan peserta didik dalam menerangkan definisi/istilah pokok pada materi yang hendak diajarkan, juga uji pemahaman mengenai konsep-konsep dasar dari materi yang hendak diajarkan.

2) Mengumpulkan data personal peserta didik mengukur potensi dan mengelompokkan golongan *fast learners* dan *slow learners.* Hal ini dapat diperhatikan tentang cara peserta didik membuat alasan, cara mengungkap kembali terhadap suatu peristiwa/pelajaran, dan lain sebagainya.

d. Menentukan strategi

Gerlach dan Ely mengemukakan bahwasanya strategi pembelajaran merupakan pendekatan yang dipakai pengajar dalam memanipulasi informasi, memilih sumber-sumber dan menentukan tugas/peranan siswa dalam kegiatan belajar-mengajar. Menurutnya, ada dua pendekatan, yaitu:

1) Bentuk ekspose (ekspositori)

Pendekatan ini lebih bersifat satu arah. Ekspositori menekankan kepada penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal (Mudhofir). Roy dalam Hamruni menamakan strategi ekspositori dengan istilah strategi pembelajaran

langsung (direct instruction) sebab materi pelajaran langsung disampaikan oleh guru (Harmuni: 2009). Biasanya guru menerangkan dengan metode ceramah.

2) Bentuk inquiry

Pendekatan ini lebih mengutamakan partisipasi aktif dari peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran inquiry merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan percaya diri. Proses berpikir itu bisa melalui proses tanya jawab antara guru dan peserta didik. Setiap peserta didik diberikan kebebasan bertanya kepada guru.

e. Pengelompokan Belajar

Dalam kegiatan belajar diperlukan adanya pengelompokan/ penggolongan. Pembelajaran yang berpusat secara mandiri dan independent tentu membutuhkan perancangan yang berbeda dengan pembelajaran yang

menitikberatkan pada kegiatan diskusi dan partisipasi aktif peserta didik dalam ruang/sekat-sekat kecil, pun demikian juga saat pembelajaran dengan metode ceramah dalam ruang luas. Adapun beberapa pengelompokan belajar peserta didik, diantaranya:

1) Pengelompokan berdasarkan jumlah, yaitu kelompok besar, kelompok kecil, atau kelompok belajar mandiri.
2) Pengelompokan campuran, yaitu pengelompokan berdasarkan tingkat pengetahuan yang sama dengan tidak memandang tingkat/kelas maupun usia.
3) Gabungan beberapa kelas, yaitu penggabungan dari beberapa kelas dalam satu ruang yang besar. Mereka mendapatkan pelajaran dan melakukan berbagai kegiatan yang sama pada lingkup ruang yang sama.
4) Sekolah dalam sekolah, yaitu satu kompleks besar yang terdiri dari gedung-gedung sekolah. Pengelompokan ini berdasar pada pengelompokan kemampuan maupun hasil-hasil capaian peserta didik.

5) Taman kependidikan, yaitu kampus yang bagiannya terdiri dari tingkat TK hingga perguruan tinggi dengan pelayanan, pemusatan sarana, dan informasi.

f. Pembagian waktu

Pembagian waktu perlu diperhatikan oleh para guru agar bisa sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sedemikian rupa. Pembagian waktu juga dipertimbangkan hingga pada bagian metode yang hendak digunakan, pemberian informasi-informasi, maupun kegiatan praktik. Rencana pemanfaatan waktu ini juga berkait erat dengan kondisi sekitar, karakteristik peserta didik, tujuan yang dirumuskan, kondisi ruang, pokok bahasan, dan lain sebagainya.

g. Menentukan ruangan

Alokasi ruang dipilih dan ditentukan berdasarkan hipotesis mengenai tingkat keefektifan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan ruang belajar yang dipilih.

Setidaknya ada tiga alternatif pilihan ruang pembelajaran yaitu ruangan belajar mandiri, ruangan kelompok kecil, dan ruang kelompok besar.

h. Memilih media

Pemilihan media dipilih berdasarkan pertimbangan kesesuaian dengan strategi dan materi ajar, juga ditentukan berdasarkan kesepakatan bersama peserta didik sehingga bisa benar-benar berdaya guna dengan baik. Gerlach dan Ely membagi media sebagai sumber belajar ke dalam lima kategori, yaitu: 1) Manusia dan benda nyata., 2) Media visual proyeksi, 3) Media audio, 4) Media cetak, 5) Media display

i. Evaluasi hasil belajar

Hakikat belajar ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku usai melakukan pembelajaran. Keseluruhan kegiatan pembelajaran dapat dinyatakan berhasil atau gagal setelah dilakukan evaluasi terhadap tingkah laku akhir belajar para peserta didik. Pun demikian yang perlu dijadikan obyek evaluasi bukan hanya pada peserta didik, tetapi lebih kepada

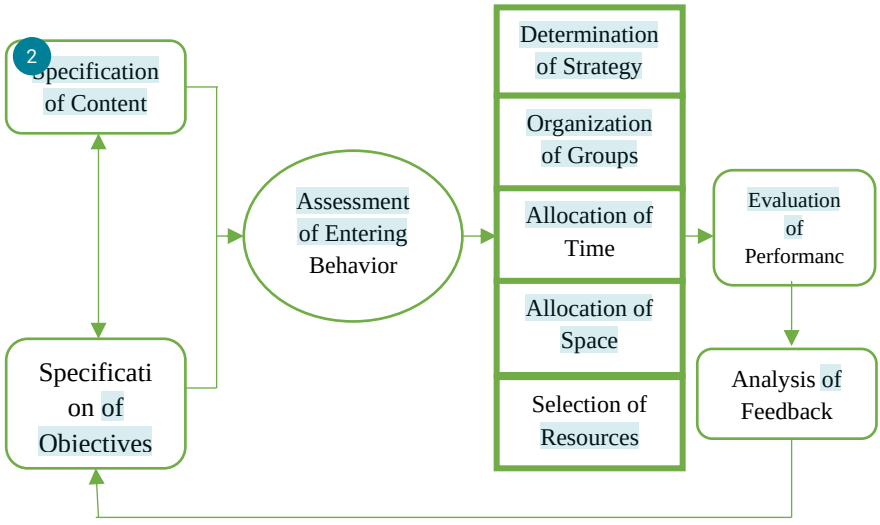
sistem pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, pada model desain pembelajaran ini terdapat rangkaian tes dari awal/entering behavior untuk mengetahui mutu/tingkat pemahaman peserta didik dengan rencana pembelajaran yang hendak dilaksanakan sehingga bisa dikelompokkan peserta didik yang berkemampuan kurang, sedang, dan pandai. Instrumen evaluasi dikembangkan berdasarkan rumusan tujuan yang telah dibuat dan harus dapat mengukur tingkat keberhasilan peserta didik secara obyektif dan benar,

j. Menganalisis umpan balik

Data-data umpan balik yang diperoleh dari hasil evaluasi, dan tes juga observasi maupun review mengenai pembelajaran dengan sistem ini, menentukan tingkat kesesuaian dan ketercapaian antara sistem, metode maupun media yang digunakan terhadap tujuan yang hendak dicapai. Sehingga dapat diambil keputusan apakah diperlukan adanya pembenahan atau sudah dianggap cukup dan relevan.

B. Prosedur Desain Pembelajaran Model Gerlach-Ely

Prosedur merupakan langkah-langkah, yang dilakukan dalam mengembangkan pembelajaran berdasarkan model Gerlach and Ely, sebagai berikut:



(*Model Gerlach & Ely*)

C. Kelebihan dan Kekurangan Desain Pembelajaran Model Gerlach-Ely

Pada model ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagaimana yang dibahas oleh Rusman.

1. Kelebihan Model Gerlach-Ely

Adapun beberapa kelebihan dari model ini ialah: *pertama,* diadakannya pretest (tes awal) sebagai tahapan penting bagi

pendidik, sebab guru belum mengenal karakteristik peserta didiknya. *Kedua,* model Gerlach & Ely sangat teliti sekali dalam melaksanakan atau merencanakan pembelajaran, terbukti dengan diadakannya tahapan pengelompokan belajar, perhitungan pembagian waktu, serta pengaturan ruangan belajar.

2. Kekurangan Model Gerlach-Ely

Kekurangan dari model ini ialah tidak adanya tahapan pengenalan karakteristik peserta didik, sehingga membuat pendidik kesulitan dalam menganalisis kebutuhan belajar peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Atau bahkan berkemungkinan juga pemberian dosis/takaran pelajaran yang kurang sesuai, sebab keterbatasan pengetahuan mengenai karakteristik peserta didik yang akan dihadapinya.

DAFTAR PUSTAKA

Hamruni. 2009. *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif-Menyenangkan.* Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga

Mudlofir Ali & Rusydiyah Evi Fatimatur. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Uno Hamzah B. 2015. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif.* Jakarta: PT Bumi Aksara

Yusnita Irda dkk. 2016. *Modifikasi Model Pembelajaran Gerlach & Ely melalui Integrasi Nilai-nilai Keislaman sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis.* Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika Vol.7 (1)

BAB 8

DESAIN PEMBELAJARAN MODEL ADDIE

Oleh:

Diana Halawatal Zannah
Muhammad Dlabith

A. Pengertian Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai system, dan sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai system, desain pembelajaran merupakan pengembangan system pembelajaran dan system

pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar.

Sementara itu desain pembelajaran sebagai proses menurut Syaiful Sagala adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus dari teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan (Sagala: 2005)

Shambaugh dalam Wina Sanjaya menjelaskan tentang desain pembelajaran sebagai berikut. *An intellectual process too help teachers systematically learnes needs and construct structures possibilities to responsively addres those needs.* (Sebuah proses intelektual untuk membantu pendidik dalam menganalisis kebutuhan peserta didik dan membangun berbagai kemungkinan untuk merespon kebutuhan tersebut) (Wina: 2009)

Dari beberapa pengertian diatas dapat dirumuskan bahwa desain pembelajaran adalah pengembangan pembelajaran secara

sistematis untuk memaksimalkan keefektifan dan efisiensi pembelajaran. Kegiatan mendesain pembelajaran diawali dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, menentukan tujuan pembelajaran, mengembangkan bahan dan aktivitas pembelajaran yang didalamnya mencakup penentuan sumber belajar, strategi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media pembelajaran dan penilaian (evaluasi) untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi dan produktivitas peroses pembelajaran.

B. Model-model Desain Pembelajaran

Dalam desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Secara umum, model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam empat (4) model yakni:

1. Model berorientasi kelas,
2. Model berorientasi system,

3. Model berorientasi produk,
4. Model procedural dan model melingkar.

Model berorientasi kelas biasanya ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih. Contohnya adalah model ASSURE. Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran, misalnya video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul. Contoh modelnya adalah model Hannafin and Peck.

Model berorientasi system yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu system pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain system suatu pelatihan kurikulum sekolah, dan lain-lain, Contohnya adalah model ADDIE. Selain itu ada pula yang biasa kita sebut adalah model procedural dan model melingkar, contoh dari model procedural adalah model Dick and Carrey sementara contoh model melingkar adalah model Kemp (Branch: 2009).

Adanya berbagai variasi model yang ada, sebenarnya juga dapat menguntungkan kita sebagai guru, beberapa keuntungan antara lain adalah kita dapat memilih dan menerapkan salah satu model desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang kita hadapi di lapangan, selain itu juga kita dapat mengembangkan dan membuat model turunan dari model-model yang telah ada, ataupun kita juga dapat meneliti dan mengembangkan desain yang telah ada untuk diuji cobakan dan diperbaiki.

C. Desain Pembelajaran Model ADDIE

Salah satu model desain system pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain system pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE, model ini menghasilkan sistem pembelajaran yang mencakup seluruh komponen pembelajaran. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama yaitu (*A*)*nalysis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation*, dan *(E)valuation* (Benny: 2009).

Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ADDIE berawal dari konsep model desain pembelajaran serta teori yang digunakan untuk angkatan darat AS pada tahun 1950. Selanjutnya, pada tahun 1975 dikembangkan lagi oleh Florida State University bidang Educational Technology untuk digunakan pada semua angkatan bersenjata AS.

Praktisi pendidikan selanjutnya membuat beberapa revisi sehingga sekitar pertengahan 1980-an muncullah model yang lebih interaktif dan dinamis dari aslinya. Model ini kemudian dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti strategi dan metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Model ADDIE dapat menjadi pedoman dalam mengembangkan perangkat dan infrastruktur program pelatihan atau pembelajaran

yang efektif, dinamis dan mendukung proses pembelajaran dengan beberapa tahapan (Branch: 2009).

D. Konsep dan Prosedur Desain Pembelajaran Model ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
Analysis	Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan. Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.
Design	Merancang konsep produk baru di atas kertas merancang perangkat pengembangan produk baru. Rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci.
Develop	Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan, berbasis pada hasil rancangan pada produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/bahan, alat) yang sesuai dengan struktur model membuat instrument untuk mmengukur kinerja produk.
Implementation	Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata. Melihat kembali tujuan-

	tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menananyakan umpan balik awal proses evaluasi.
Evaluation	Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis. Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran. Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.

1. Analisis (Analysis)

Langkah analisis terdiri dari dua tahap yaitu, analisis kinerja atau *performance analysis* dan analisis kebutuhan atau *need analysis*. Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen.

Contoh kinerja yang memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya kinerja individu dalam organisasi atau perusahaan. Sedangkan contoh masalah kinerja yang memerlukan solusi

berupa perbaikan kualitas manajemen, misalnya rendahnya motivasi berprestasi, kejenuhan, atau kebosanan dalam bekerja. Masalah-masalah ini memerlukan solusi berupa perbaikan manajemen, misalnya pemberian insentif terhadap prestasi kerja, rotasi dan promosi, serta penyediaan fasilitas kerja yang memadai.

Pada tahap kedua, yaitu analisis kebutuhan, merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar. Hal ini dapat dilakukan apabila program pembelajaran dianggap sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang sedang dihadapi.

2. Desain (Design)

Desain merupakan langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Pada langkah ini diperlukan adanya klarifikasi program-program pembelajaran yang didesain

sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pada langkah desain, pusat perhatian perlu difokuskan pada upaya untuk menyelidiki masalah pembelajaran yang sedang dihadapi. Hal ini merupakan inti dari langkah analisis, yaitu mempelajari masalah dan menemukan alternatif solusi yang akan ditempuh untuk dapat mengatasi masalah pembelajaran yang berhasil diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan.

Langkah penting yang perlu dilakukan dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar atau learning experience yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktifitas pembelajaran. Langkah desain harus mampu menjawab pertanyaan apakah program pembelajaran yang di desain dapat digunakan untuk mengatasi masalah kesenjangan performa yang terjadi pada diri siswa.

Kesenjangan kemampuan yang dimaksud dalam hal ini adalah perbedaan yang dapat diamati (*observable*) antara

kemampuan yang telah dimiliki dengan kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh siswa. Dengan kata lain, kesenjangan menggambarkan perbedaan antara kemampuan yang dimiliki dengan kemampuan yang ideal.

Contoh pernyataan kesenjangan kemampuan adalah "siswa tidak mampu mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan setelah mengikuti proses pembelajaran". Contoh pernyataan lain yaitu " siswa hanya mampu mencapai tingkat kompetensi 60% dari standar kompetensi yang telah digariskan".

3. Pengembangan (Development)

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar atau *learning materials* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Pengadaan bahan ajar perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran spesifik atau *learning outcomes* yang telah

dirumuskan oleh desainer atau perancang program pembelajaran dalam langkah desain. Langkah pengembangan, dengan kata lain, mencakup kegiatan memilih dan menentukan metode, media, serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program pembelajaran.

Ada dua tujuan penting yang perlu dicapai dalam melakukan langkah pengembangan, yaitu:

a. Memproduksi, membeli atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya, dan
b. Memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Implementasi (Implementation)

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah implementasi sering diasosiasikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran itu

sendiri. Langkah ini memang mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru atau instruktur kepada siswa.

Tujuan utama dari tahap implementasi, yang merupakan langkah realisasi desain dan pengembangan adalah sebagai berikut:

a. Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi.
b. Menjamin terjadinya pemecahan masalah/solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa.
c. Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran siswa perlu memiliki kompetensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan.

5. Evaluasi

Langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dapat didefinisikan sebagai

sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Pada dasarnya, evaluasi dapat dilakukan sepanjang pelaksanaan kelima langkah dalam model ADDIE. Pada langkah analisis misalnya, proses evaluasi dilaksanakan dengan cara melakukan klarifikasi terhadap kompetensi—pengetahuan, keterampilan, dan sikap—yang harus dimiliki oleh siswa setelah mengikuti program pembelajaran. Evaluasi seperti ini dikenal dengan istilah evaluasi formatif. Disamping itu, evaluasi juga dapat dilakukan dengan cara membandingkan antara hasil pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu:

a. Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan,
b. Peningkatan kompetensi dalam diri siswa yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran, dan

c. Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti program pembelajaran.

E. Kelebihan dan Kelemahan Model ADDIE

Dalam aplikasinya dilapangan, model ADDIE ini tentu saja mempunyai kelebihan dan kelemahan, kelebihan dan kelemahan desain pembelajaran model ADDIE ini diantaranya:

1. Kelebihan model ini sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis, seperti yang kita ketahui bahwa model ADDIE ini terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis, artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematik, tidak bisa diurutkan secara acak atau kita bisa memilih mana yang menurut kita ingin didahulukan. Karena tahap atau langkah ini sudah sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dan sistematis

maka model desain ini akan mudah dipelajari oleh para pendidik.

2. Kelemahan/kekurangan model desain ini adalah dalam tahap analisis memerlukan waktu yang cukup lama. Dalam tahap analisis ini pendidik atau pendesain diharapkan mampu menganalisis dua komponen dari siswa terlebih dahulu dengan membagi analisis menjadi dua yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Dua komponen analisis ini yang nantinya akan mempengaruhi lamanya proses menganalisis siswa sebelum tahap pembelajaran dilaksanakan. Dua komponen ini merupakan hal yang penting karena akan mempengaruhi tahap mendesain pembelajaran yang selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Syaiful Sagala. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran.* Bandung:Alfabeta.

Sanjaya Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta:Kencana.

Maribe R Branch. 2009. *Instructional Desain The ADDIE Aproach.* Boston:Speinger US.

Pribadi A Benny. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Dian Rakyat.

BAB 9

ANALISIS MATERI TEMATIK DAN NON-TEMATIK KELAS I MI

Oleh :
Dwi Fitria Riska
Siti Shofiyah

A. Pentingnya Analisis Materi Pada Madrasah Ibtidaiyah

1. Pengertian Materi Pembelajaran

   Materi pembelajaran merupakan isi atau substansi tujuan pendidikan yang hendak dicapai oleh peserta didik dalam perkembangan dirinya. materi pembelajaran umumnya merupakan gabungan antara jenis materi yang berbentuk pengalaman (fakta dan informasi yang terperinci) keterampilan (langkah-langkah, prosedur, keadaan dan syarat-syarat tertentu dan sikap (berisi pendapat, ide, saran dan tanggapan).

2. Jenis-Jenis Materi Pembelajaran

   a. Fakta

   materi fakta meliputi segala hal yang berwujud kenyataan dan kebenaran

b. Konsep

Materi konsep adalah segala yang berwujud pengertian-pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasil pemikiran

c. Prosedur

Materi prosedur mencakup langkah-langkah secara sistematis dalam mengerjakan suatu aktivitas

d. Prinsip

Materi prinsip berupa hal-hal utama pokok dan memiliki posisi terpenting.

3. Pengertian analisis pembelajaran

Analisis materi pembelajaran adalah kegiatan pemilihan materi esensial dari keseluruhan materi suatu pelajaran yang merupakan materi pelajaran minimal yang harus dikuasai dan dimiliki dalam dalam proses pembelajaran. Materi pelajaran yang esensial itu mencakup tentang konsep kunci keilmuwan , tema tema utama, dan nilai-nilai dasar yang *universal, adaptif, transferable, aplikatif dan meaningful* (Munir: 2018).

4. Urgensi Analisis Materi

Materi pembelajaran adalah bagian dari isi rumusan Kompetensi Dasar (KD), merupakan obyek dari pengalaman belajar yang diinteraksikan di antara peserta didik dan lingkungannya untuk mencapai kemampuan dasar berupa perubahan perilaku sebagai hasil belajar dari mata pelajaran. Materi pembelajaransangat berpengaruh pada tingkat keberhasilan ataupun ketercapaian siswa di dalam belajar.

Materi Pelajaran pada hakekatnya merupakan bagian tak terpisahkan dari Silabus, yakni perencanaan, prediksi dan proyeksi tentang apa yang akan dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran. Secara garis besar dapat dikemukakan bahwa Materi Pelajaran*(instructionalmaterials)* adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.

Materi Pelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus

sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Artinya, materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator .

Materi Pelajaran dipilih seoptimal mungkin untuk membantu peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal-hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan pemilihan Materi Pelajaran adalah jenis, cakupan, urutan, dan perlakuan *(treatment)* terhadap Materi Pelajaran tersebut.

B. Pelaksanaan Analisis Materi Pada Madrasah Ibtidaiyah

1. Konsep

Materi pembelajaran adalah bagian dari isi rumusan Kompetensi Dasar (KD), merupakan obyek dari pengalaman belajar yang diinteraksikan diantara peserta didik dan lingkungannya untuk mencapai kemampuan dasar berupa perubahan perilaku sebagai hasil belajar dari mata pelajaran. Materi pembelajaran sangat berpengaruh pada

tingkat keberhasilan ataupun ketercapaian siswa di dalam belajar.

Indikator pencapaian kompetensi merupakan rumusan kemampuan yang harus dilakukan atau ditampilkan oleh siswa untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar (KD).

Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan KD dari KI pengetahuan dan KD dari KI keterampilan dengan mengaitkan dimensi sikap yang akan dikembangkan (Purwanto: 1992)

2. Deskripsi

Materi pembelajaran dikembangkan dari Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) sesuai dengan tuntutan KD dari KI-3 (Pengetahuan) dan KD dari KI-4 (Keterampilan), disesuaikan dengan silabus.

Materi Pembelajaran dapat berasal dari buku teks pelajaran dan buku panduan guru, sumber belajar lain berupa muatan lokal, materi kekinian, konteks pembelajaran dari lingkungan

sekitar yang dikelompokkan menjadi materi untuk pembelajaran reguler, pengayaan, dan remedial.

3. Prosedur analisis materi pembelajaran

Sebelum mentrasnformasikan materi pembelajaran kepada peserta didik terlebih dahulu perlu dilakukan analisis materi pembelajaran. Adapun hal-hal yang harus dilakukan dalam menganalisis materi pembelajaran adalah sebagai berikut :

a. Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar

Sebelum menentukan materi pembelajaran terlebih dahulu perlu di identifikasi aspek-aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus di pelajari atau dikuasai peserta didik. Aspek tersebut perlu ditentukan, karna setiap aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran. Setiap aspek-aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran

b. Identifikasi jenis-jenis materi pembelajaran

Memilih jenis materi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Setelah jenis materi pembelajarn teridentifikasi, langkah berikutnya adalah memilih jenis materi tersebut yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus di kuasai peserta didik.

c. Berorientasi pada kebutuhan peserta didik

Konsep hierarki kebutuhan beranggapan bahwa kebutuhan-kebutuhan di level rendah harus terpenuhi atau paling tidak cukup terpenuhi terlebih dahulu sebelum kebutuhan-kebutuhan di level yang lebih tinggi menjadi hal yang memotivasi.

d. Berorientasi pada perkembangan peserta didik

Dalam memilih materi pembelajaran juga harus di perhatikan dari aspek perkembangan peserta didik, pada

satuan pendidikan apa peserta didik tersebut berada, maka pemilihan materi juga mengacu pada hal ini.

e. Masalah *absolescence* yang menyangkut faliditas dan signifikansi isi kurikulum

Absolescence menjadi persoalan dalam kaitan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. *Absolescence* tersebut dapat terjadi pada fakta, konsep dasar, dan teori-teori dimana fakta di organisasi dan di interpretasi. Akan tetapi, persoalan *absolescence* sesungguhnya banyak dijumpai dalam *acquired knowledges.*

f. Materi harus konsisten

Jika kompetensi dasar yang harus di kuasai peserta didik ada 3 macam, maka materi yang harus di ajarkan pada peserta didik juga harus meliputi 3 macam atau bahkan lebih.

Berdasarkan uraian tersebut pendidik dapat menganalisis materi pembelajaran sebelum materi tersebut disampaikan

kepada peserta didik dengan mengacu pada beberapa hal yang telah di uraikan.

4. Langkah-langkah analisis materi

   a. Analisis struktur isi pada materi pokok

      Dari materi pokok dapat dianalisis struktur isinya yang meliputi fakta, konsep, dan prinsip serta prosedur. Cara yang paling mudah untuk menentukan struktur isi pada materi pokok yang akan dibelajarkan adalah dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada materi pokok.

      1) Ranah Kognitif jika kompetensi yang ditetapkan meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian.

      2) Ranah Afektif

         Materi Pelajaran yang sesuai untuk ranah afektif ditentukan berdasarkan perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.

Dengan demikian, jenis materi yang sesuai untuk ranah afektif meliputi rasa dan penghayatan, seperti pemberian respon, penerimaan, internalisasi, dan penilaian.

3) Ranah Psikomotor

Materi Pelajaran yang sesuai untuk ranah psikomotor ditentukan berdasarkan perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik.

b. Penentuan cakupan Materi Pelajaran

Dalam menentukan cakupan atau ruang lingkup Materi Pelajaran harus memperhatikan apakah materinya berupa aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip, prosedur) aspek afektif, ataukah aspek psikomotor, karena ketika sudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran maka tiap-tiap jenis uraian materi tersebut memerlukan strategi dan media pembelajaran yang berbeda-beda.

> Selain memperhatikan jenis materi juga harus memperhatikan prinsip-prinsip yang perlu digunakan dalam menentukan cakupan Materi Pelajaran yang menyangkut keluasan dan kedalaman materinya. Keluasan cakupan materi berarti menggambarkan seberapa banyak materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu Materi Pelajaran. Kedalaman materi menyangkut rincian konsep-konsep yang terkandung di dalamnya yang harus dipelajari oleh peserta didik (Bermawi: 2011)

Dari beberapa keterangan diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa Analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.

C. Hasil Analisis Materi Pembelajaran Pada Madrasah Ibtidaiyah

Kelas / Semester : I / I
Tema : 3. Kegiatanku
Sub Tema : 1. Kegiatan Pagi hari

1. Hasil Analisis Pada Pemetaan Kompetensi Dasar Pada Buku Guru Kelas 1 Tema 3 Subtema 1

   Dari hasil analisis materi IPA dan IPS terintegrasi ke dalam mapel Bahasa Indonesia yang terlihat pada jaring-jaring dibawah ini. Hal ini sejalan dengan pendekatan interdisipliner yang digunakan di kelas I – III.

2. Hasil Analisis Sikap Pada Ruang Lingkup Pembelajaran dilihat dari Kompetensi Dasar Buku Guru Kelas 1 Tema 3 Subtema 1

   Dari hasil analisis sikap yang terdapat pada ruang lingkup pembelajaran, ada beberapa kekurangan kompetensi sikap yang tidak dimaksukkan. Pada pembelajaran Pembelajaran 2 tidak ada sikap peduli yang bisa dilihat dari KD B.indo

(3.3, 4.3) dan disiplin pada KD PPKn (3.2, 4.2). Pembelajaran 5 tidak ada sikap disiplin KD PPKn (4.2) dan tanggung jawab KD PPKn (3.2). Pembelajaran 6 tidak ada sikap tanggung jawab KD PPKn (3.2), disiplin KD PPKn (4.2).

3. Ruang Lingkup Pembelajaran

Sub Tema 1: Kegiatan Pagi Hari

Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi yang dikembangkan
1	1. Mengamati Suasana Pagi Melalui Teks Dan Gambar. 2. Bernyanyi Dan Mengenal Pagi Melalui Percobaan.	**Sikap:** • Santun, percaya diri , dan bekerja sama **Pengetahuan:** • Mengetahui keteraturan di rumah dan keteraturan alam melalui peristiwa siang dan malam **Keterampilan:** • Kemampuan melakukan percobaan ilmiah dan menggambar
	1. Bernyanyi dan Bercerita Kebiasaan pada Pagi Hari.	**Sikap:** • Santun, percaya diri dan bekerja sama

Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi yang dikembangkan
2	2. Menggambar dan Mengurutkan Gambar Berseri tentang Kegiatan Pagi di Sekitar Rumah	**Pengetahuan:** • Mengetahui urutan kegiatan pagi di rumah dan memahami isi lagu **Keterampilan:** • Bernyanyi sesuai irama, menggambar, dan bercerita
3	1. Sarapan Pagi 2. Mewawancarai Teman tentang Menu Sarapan Kesukaan	**Sikap:** • Santun, percaya diri dan bekerja sama **Pengetahuan:** • Mengetahui keragaman menu makan pagi **Keterampilan:** • Berkomunikasi, menggambar, dan membuat pikrograf
4	1. Mempraktikkan Jalan Cepat pada Pagi Hari 2. Menentukan Waktu Lebih Cepat pada Pagi Hari	**Sikap:** • Santun, percaya diri dan bekerja sama **Pengetahuan:** • Memahami konsep waktu lebih lama dan lebih singkat **Keterampilan:** • Berjalan cepat dan berlari
	1. Bermain Peran Kegiatan pada Pagi Hari	**Sikap:**

Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi yang dikembangkan
5	2. Membaca Denah dan Menceritakan Perjalanan dari Rumah ke Sekolah	• Santun, percaya diri dan bekerja sama **Pengetahuan** • Memahami konsep jalan lurus, belok kiri dan ke kanan, melalui dan membaca denah **Keterampilan:** • Memerankan peran orang lain; membaca denah
6	1. Berhitung Sambil Mengamati Gambar Suasana Pagi Hari 2. Berolahraga sambil Bermain	**Sikap:** • Santun, percaya diri dan bekerja sama **Pengetahuan** • Mengetahui konsep pengukuran: **Keterampilan** • Menghitung pengurangan dan bernyanyi

4. Hasil Analisis Setiap Pembelajaran Pada Buku Guru Kelas 1 Tema 3 Subtema 1

Dengan menganalisis tema 3 "Kegiatanku" subtema 1 "Kegiatan Pagi Hari" terdapat 6 Pembelajaran. Analisis

dilakukan terhadap tiap-tiap pembelajaran dalam Subtema 3.

Pembelajaran 1 : Dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 1, terdapat terdapat 4 kompetensi dasar dari mapel PPKn, 4 kompetensi dasar dari mapel Bahasa Indonesia, dan 4 kompetensi dasar dari maple SBDP yang diintegrasikan. Tetapi KD untuk matapelajaran matematika dalam pembelajaran 1 tidak muncul.Indikator dari masing-masing KD yang dipetakan, telah muncul pada kegiatan pembelajaran namun rumusan tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan jumlah indikator pembelajaran yang ada. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diuraikan, pembelajaran 1 telah mencerminkan pembelajaran yang terintegrasi. Penilaian yang terdapat pada buku dilakukan secara terpadu.

Pembelajaran 2 : Dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 2 terdapat 4 kompetensi dasar dari mapel Bahasa Indonesia dan 4 kompetensi dasar dari mapel PJOK

yang diintegrasikan. Tetapi KD PKn, matematika, SBDp tidak terdapat pada pebelajaran 2.Indikator dari masing-masing KD yang dipetakan, telah muncul pada kegiatan pembelajaran dan sesuai dengan jumlah indikator. Uraian kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan seluruh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Materi pokok yang dibelajarkan telah sesuai dan terdapat pada langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada buku. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diuraikan, pembelajaran 2 telah mencerminkan pembelajaran yang terintegrasi. Penilaian yang terdapat pada buku dilakukan secara terpadu.

Pembelajaran 3 : Dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 3 terdapat 8 kompetensi dasar dari mapel Matematika, 4 kompetensi dasar dari mapel Bahasa Indonesia, dan 4 kompetensi dasar dari mapel PPKn yang diintegrasikan.Tetapi KD untuk PJOK dan SBDp tidak

teerdapat dalam pembelajaran 3. Indikator dari masing-masing KD yang dipetakan, telah muncul pada kegiatan pembelajaran namun rumusan tujuan pembelajaran yang dipetakan tidak sesuai dengan jumlah indikator pembelajaran yang ada. Uraian kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan seluruh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Materi pokok yang dibelajarkan telah sesuai dan terdapat pada langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada buku. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diuraikan, pembelajaran 3 telah mencerminkan pembelajaran yang terintegrasi. Penilaian yang terdapat pada buku dilakukan secara terpadu.

Pembelajaran 4 : Terdapat **:** Dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 4 terdapat 4 kompetensi dasar dari mapel SBdP, 4 kompetensi dasar dari mapel Bahasa Indonesia, dan 4 kompetensi dasar dari mapel PJOK yang diintegrasikan. Tetapi KD untuk PPKn dan matematika tidak terdapat pada pembelajaran 4. Indikator dari masing-masing KD

yang dipetakan, telah muncul pada kegiatan pembelajaran namun rumusan tujuan pembelajaran yang dipetakan tidak sesuai dengan jumlah indikator pembelajaran yang ada. Uraian kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan seluruh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Materi pokok yang dibelajarkan telah sesuai dan terdapat pada langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada buku. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diuraikan, pembelajaran 4 telah mencerminkan pembelajaran yang terintegrasi. Penilaian yang terdapat pada buku dilakukan secara terpadu.

Pembelajaran 5 : Dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 5 terdapat 8 kompetensi dasar dari mapel Matematika dan 4 kompetensi dasar dari mapel Bahasa Indonesia yang diintegrasikan. Tetapi KD PPKn, PJOK, dan SBDP tidak terdapat pada pembelajaran 5. Indikator dari masing-masing KD yang dipetakan, telah muncul pada

kegiatan pembelajaran namun rumusan tujuan pembelajaran yang dipetakan tidak sesuai dengan jumlah indikator pembelajaran yang ada. Uraian kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan seluruh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Materi pokok yang dibelajarkan telah sesuai dan terdapat pada langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada buku. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diuraikan, pembelajaran 5 telah mencerminkan pembelajaran yang terintegrasi. Penilaian yang terdapat pada buku dilakukan secara terpadu.

Pembelajaran 6 : Dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 2 terdapat 8 kompetensi dasar dari mapel Matematika, 4 kompetensi dasar dari mapel Bahasa Indonesia, dan 4 kompetensi dasar dari mapel PPKn yang diintegrasikan. Tetapi KD PJOK dan SBDP tidak terdapat dalam pembelajaran 6. Indikator dari masing-masing KD yang dipetakan, telah muncul pada kegiatan pembelajaran

namun rumusan tujuan pembelajaran yang dipetakan tidak sesuai dengan jumlah indikator pembelajaran yang ada. Uraian kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan seluruh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Materi pokok yang dibelajarkan telah sesuai dan terdapat pada langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada buku. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diuraikan, pembelajaran 6 telah mencerminkan pembelajaran yang terintegrasi. Penilaian yang terdapat pada buku dilakukan secara terpadu.

5. **Penilaian Yang Digunakan Pada Buku Kurikulum 2013**

"Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan Pasal 5 d" terpadu, berarti penilaian merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran;"

Penilaian yang dilaksanakan pada kurikulum 2013, sesuai permendikbud no. 23 tahun 2016 tentang Standar

Penilaian Pendididkan Pasal 5 ayat d, adalah menggunakan penilaian terpadu karena penilaian tidak bisa dipisahkan dari setiap kegiatan pembelajaran dan pembelajaran kurikulum 2013 prosesnya dengan menerpadukan semua mapel (Lukman: 2018).

DAFTAR PUSTAKA

Hakim, Lukmanul. 2007 " *Perencanaan Pembelajaran*", CV.Wacana Prima

Munir. 2018. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Bandung; Alfabeta, Juli

Ngalim, Muhammad Purwanto : 1992 " *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasipengajaran",* Bandung : PT. Rosda Karya

Sanjaya, wijaya. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran.* Jakarta ; Media Grafika.

Uzer, Muhammad Usman dan Lilis setiawati : 1993, " *Upaya optimalisasi kegiatanbelajar Mengajar",* Bandung : PT. Rosda Karya

Wukir. *Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Organisasi Sekolah.* Yogyakarta ; Multi Presindo, Mei 2013.

BAB 10

ANALISIS MATERI TEMATIK DAN NON-TEMATIK KELAS III MI

Oleh:

Mega Sholihatul Fithri
Hamdan Khoiron

A. Pentingnya Analisis Materi Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Pada Mata Pelajaran Tematik

Sebelum lebih jauh membahas tentang pentingnya analisis materi pembelajaran pada kelas 3 di MI (Madrasah Ibtidaiyah) sedikit kami ulas mengenai apa itu pentingnta materi pelajaran.

Materi Pelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Artinya, materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang

tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator.

Materi Pelajaran dipilih seoptimal mungkin untuk membantu peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal-hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan pemilihan Materi Pelajaran adalah jenis, cakupan, urutan, dan perlakuan *(treatment)* terhadap Materi Pelajaran tersebut.

B. Pelaksanaan Analisis Materi Pada Madrasah Ibtidaiyah

Ada beberapa tahapan dalam pelaksanaan analisis materi pembelajaran pada kelas 3 di MI (Madrasah Ibtidaiyah) diantaranya yaitu:

1. Langkah-langkah analisis materi

   a. Analisis struktur isi pada materi pokok

      Dari materi pokok dapat dianalisis struktur isinya yang meliputi fakta, konsep, dan prinsip serta prosedur. Cara yang paling mudah untuk menentukan struktur isi pada materi pokok yang akan dibelajarkan adalah dengan

cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada materi pokok. Ada 2 aspek dal hal ini yaitu:

1) Ranah Afektif

Materi Pelajaran yang sesuai untuk ranah afektif ditentukan berdasarkan perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Dengan demikian, jenis materi yang sesuai untuk ranah afektif meliputi rasa dan penghayatan, seperti pemberian respon, penerimaan, internalisasi, dan penilaian.

2) Ranah Psikomotor

Materi Pelajaran yang sesuai untuk ranah psikomotor ditentukan berdasarkan perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik.

b. Penentuan cakupan Materi Pelajaran

Dalam menentukan cakupan atau ruang lingkup Materi Pelajaran harus memperhatikan apakah

materinya berupa aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip, prosedur) aspek afektif, ataukah aspek psikomotor, karena ketika sudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran maka tiap-tiap jenis uraian materi tersebut memerlukan strategi dan media pembelajaran yang berbeda-beda.

Selain memperhatikan jenis materi juga harus memperhatikan prinsip-prinsip yang perlu digunakan dalam menentukan cakupan Materi Pelajaran yang menyangkut keluasan dan kedalaman materinya. Keluasan cakupan materi berarti menggambarkan seberapa banyak materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu Materi Pelajaran. Kedalaman materi menyangkut rincian konsep-konsep yang terkandung di dalamnya yang harus dipelajari oleh peserta didik. (Barmawi: 2018).

C. Hasil Analisis Materi Kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Pada Mata Pelajaran Tematik

Kelas / Semester : 3 / I

Tema : 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup

Sub Tema : 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup

1. Hasil Analisis Pada Pemetaan Kompetensi Dasar Pada Buku Guru Kelas 3 Tema 1 Subtema 1

Dari hasil analisis materi IPA dan IPS terintegrasi ke dalam mapel Bahasa Indonesia yang terlihat pada jaring-jaring dibawah ini. Hal ini sejalan dengan pendekatan interdisipliner yang digunakan di kelas I – III.

2. Hasil Analisis Sikap Pada Ruang Lingkup Pembelajaran dilihat dari Kompetensi Dasar Buku Guru Kelas 3 Tema 1 Subtema 1

Dari hasil analisis sikap yang terdapat pada ruang lingkup pembelajaran, penulis tidak menemukan kerancuan, sehingga relevan untuk digunakan bahan ajar dan pembelajaran kelas 3.

Ruang Lingkup Pembelajaran

Sub Tema 1: Kegiatan Pagi Hari

Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi yang dikembangkan
1	2. Menyanyi lagu yang memiliki pola irama sederhana. 3. Membaca pola irama sederhana pada lagu. 4. Membaca dan menjawab pertanyaan sesuai teks tentang ciri-ciri makhluk hidup. 5. Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup. 6. Menulis ciri-ciri makhluk hidup. 7. Menulis nama dan lambang bilangan. Mengurutkan bilangan	**Sikap:** • Jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dan kerja sama **Pengetahuan:** • Pola irama sederhana pada lagu. • Ciri-ciri makhluk hidup. • Nama dan lambang bilangan 1.000-10.000. • Urutan bilangan **Keterampilan:** • Menyanyi lagu Cicak-Cicak di Dinding. • Menulis Ciri-ciri makhluk hidup
2	3. Membaca dan mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup. 4. Membuat kalimat berdasarkan kosa kata yang diberikan. 5. Mempraktikkan berbagai macam cara berjalan dan berlari. 6. Mempraktikkan gerak kombinasi jalan dan lari. 7. Berdiskusi tentang cara memenangkan sebuah perlombaan dan sikap yang harus dilakukan. 8. Bercerita tentang pengalaman mempraktikkan sikap bersyukur.	**Sikap:** • Santun, percaya diri dan bekerja sama **Pengetahuan:** • Ciri-ciri makhluk hidup. • Bersyukur • Gerak kombinasi jalan dan lari **Keterampilan:** • Berdiskusi • Bercerita • Mempraktikkan gerak kombinasi jalan dan lari.

Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi yang dikembangkan
3	3. Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan gambar. 4. Menemukan hubungan antar kedua gambar. 5. Menceritakan hasil perbandingan. 6. Menyanyikan lagu Anak Ayam. 7. Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup yang ada pada lagu Anak Ayam. 8. Mengidentifikasi pola irama sederhana pada lagu. 9. Berlatih membilang secara loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 10. Berlatih mengurutkan bilangan 1.000 sampai dengan 10.000. 11. Berlatih menentukan nilai tempat bilangan	**Sikap:** • Santun, percaya diri dan bekerja sama **Pengetahuan:** • Ciri-ciri makhluk hidup • Membilang loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000. • Nilai tempat **Keterampilan:** • Menceritakan hasil perbandingan. • Menyanyikan lagu Anak Ayam. • Mengurutkan bilangan 1.000 sampai dengan 10.000
4	1. Berdiskusi manfaat berolahraga melalui kegiatan bermain kuda-kudaan. 2. Bermain kuda-kudaan. 3. Berdiskusi pentingnya menjaga kesehatan. 4. Mengidentifikasi cara bersyukur. 5. Menulis dan menceritakan pengalaman sikap bersyukur.	**Sikap:** • Santun, percaya diri dan bekerja sama **Pengetahuan:** • Ciri-ciri makhluk hidup. • Mengidentifikasi cara bersyukur. **Keterampilan:** • Berdiskusi • Mempraktikkan gerak kombinasi melalui permainan kuda-kudaan. • Menceritakan pengalaman bersyukur

Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi yang dikembangkan
5	1. Mengidentifikasi kegiatan pada setiap gambar berseri. 2. Membuat cerita berdasarkan gambar berseri. 3. Mengidentifkasi kebiasaan baik yang harus dilakukan sebelum dan sesudah makan. 4. Menceritakan kebiasaan baik yang harus dilakukan sebelum dan sesudah makan. 5. Berlatih menyelesaikan soal penjumlahan dengan cara susun ke bawah. 6. Berlatih menyelesaikan soal cerita penjumlahan.	**Sikap:** • Santun, percaya diri dan bekerja sama **Pengetahuan:** • Ciri-ciri makhluk hidup. • Mengidentifikasi cara bersyukur. **Keterampilan:** • Membuat cerita dari gambar berseri. • Bercerita • Menyelesaikan soal cerita
6	1. Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup. 2. Menuliskan ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan gambar dan sikap yang harus dilakukan. 3. Mengidentifikasi cara bersyukur. 4. Menuliskan sikap bersyukur yang pernah dilakukan. 5. Menyelesaikan soal penjumlahan. 6. Berlatih membuat soal cerita.	**Sikap:** • Santun, percaya diri dan bekerja sama **Pengetahuan:** • Ciri-ciri makhluk hidup. • Mengidentifikasi cara bersyukur **Keterampilan:** • Menulis. • Membuat soal cerita penjumlahan

3. Hasil Analisis Setiap Pembelajaran Pada Buku Guru Kelas 1 Tema 3 Subtema 1

Dengan menganalisis tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” subtema 1 “Makhluk Hidup” terdapat 6

Pembelajaran. Analisis dilakukan terhadap tiap-tiap pembelajaran dalam Subtema 1.

Pembelajaran 1: Dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 1, terdapat terdapat 4 kompetensi dasar dari mapel PPKn, 4 kompetensi dasar dari mapel Bahasa Indonesia, dan 4 kompetensi dasar dari maple SBDP yang diintegrasikan. Tetapi KD untuk matapelajaran matematika dalam pembelajaran 1 tidak muncul Indikator dari masing-masing KD yang dipetakan, telah muncul pada kegiatan pembelajaran namun rumusan tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan jumlah indikator pembelajaran yang ada. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diuraikan, pembelajaran 1 telah mencerminkan pembelajaran yang terintegrasi. Penilaian yang terdapat pada buku dilakukan secara terpadu.

Pembelajaran 2: Dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 2 terdapat 4 kompetensi dasar dari mapel Bahasa Indonesia dan 4 kompetensi dasar dari mapel PJOK yang diintegrasikan. Tetapi

KD PKn, matematika, SBDp tidak terdapat pada pebelajaran 2.Indikator dari masing-masing KD yang dipetakan, telah muncul pada kegiatan pembelajaran dan sesuai dengan jumlah indikator. Uraian kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan seluruh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Materi pokok yang dibelajarkan telah sesuai dan terdapat pada langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada buku. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diuraikan, pembelajaran 2 telah mencerminkan pembelajaran yang terintegrasi. Penilaian yang terdapat pada buku dilakukan secara terpadu.

Pembelajaran 3: Dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 3 terdapat 8 kompetensi dasar dari mapel Matematika, 4 kompetensi dasar dari mapel Bahasa Indonesia, dan 4 kompetensi dasar dari mapel PPKn yang diintegrasikan.Tetapi KD untuk PJOK dan SBDp tidak teerdapat dalam pembelajaran 3. Indikator dari masing-masing KD yang dipetakan, telah muncul pada kegiatan pembelajaran namun rumusan tujuan pembelajaran yang dipetakan tidak sesuai dengan jumlah indikator pembelajaran

yang ada. Uraian kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan seluruh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Materi pokok yang dibelajarkan telah sesuai dan terdapat pada langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada buku. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diuraikan, pembelajaran 3 telah mencerminkan pembelajaran yang terintegrasi. Penilaian yang terdapat pada buku dilakukan secara terpadu.

Pembelajaran 4: Dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 4 terdapat 4 kompetensi dasar dari mapel SBdP, 4 kompetensi dasar dari mapel Bahasa Indonesia, dan 4 kompetensi dasar dari mapel PJOK yang diintegrasikan. Tetapi KD untuk PPKn dan matematika tidak terdapat pada pembelajaran 4. Indikator dari masing-masing KD yang dipetakan, telah muncul pada kegiatan pembelajaran namun rumusan tujuan pembelajaran yang dipetakan tidak sesuai dengan jumlah indikator pembelajaran yang ada. Uraian kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan seluruh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Materi pokok

yang dibelajarkan telah sesuai dan terdapat pada langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada buku. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diuraikan, pembelajaran 4 telah mencerminkan pembelajaran yang terintegrasi. Penilaian yang terdapat pada buku dilakukan secara terpadu.

Pembelajaran 5: Dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 5 terdapat 8 kompetensi dasar dari mapel Matematika dan 4 kompetensi dasar dari mapel Bahasa Indonesia yang diintegrasikan. Tetapi KD PPKn, PJOK, dan SBDP tidak terdapat pada pembelajaran 5. Indikator dari masing-masing KD yang dipetakan, telah muncul pada kegiatan pembelajaran namun rumusan tujuan pembelajaran yang dipetakan tidak sesuai dengan jumlah indikator pembelajaran yang ada. Uraian kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan seluruh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Materi pokok yang dibelajarkan telah sesuai dan terdapat pada langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada buku. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diuraikan, pembelajaran 5 telah mencerminkan

pembelajaran yang terintegrasi. Penilaian yang terdapat pada buku dilakukan secara terpadu.

Pembelajaran 6: Dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 2 terdapat 8 kompetensi dasar dari mapel Matematika, 4 kompetensi dasar dari mapel Bahasa Indonesia, dan 4 kompetensi dasar dari mapel PPKn yang diintegrasikan. Tetapi KD PJOK dan SBDP tidak terdapat dalam pembelajaran 6. Indikator dari masing-masing KD yang dipetakan, telah muncul pada kegiatan pembelajaran namun rumusan tujuan pembelajaran yang dipetakan tidak sesuai dengan jumlah indikator pembelajaran yang ada. Uraian kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan seluruh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Materi pokok yang dibelajarkan telah sesuai dan terdapat pada langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada buku. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diuraikan, pembelajaran 6 telah mencerminkan pembelajaran yang terintegrasi. Penilaian yang terdapat pada buku dilakukan secara terpadu.

D. Analisis Materi Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Pada Mata Pelajaran Non-Tematik (B. Arab)

Memahami menganalisa buku teks bahasa arab merupakan kegiatan tentang mengurai, membedakan atau membandingkan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu lalu mencari hubungannya dan diartikan maknanya dalam pembelajaran bahasa arab MI.(Marinna: 2019). Buku teks (bahan ajar), yaitu buku yang disusun untuk proses pembelajaran dan berisi bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan.

Berikut kami paparkan tentang kegiatan pembelajaran Bahasa Arab:

Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
S1	1. Mengamati gambar terkait topik 2. Memperhatikan kosa kata yang dipaparkan dislide/papan tulis sesuai dengan gambar 3. Membaca kosa kata yang dipaparkan dislide/papan tulis sesuai dengan gambar 4. Membaca kata-kata yang ditulis 5. Menyimak bunyi kata-kata yang diperdengarkan oleh guru 6. Membedakan kata-kata yang didengar dari guru	• Pengamatan • Penilaian diri • Penilaian antar teman • Jurnal

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil analisis materi nontematik yaitu tidak adanya panduan kompetensi yang dikembangkan seperti sikap, ciri-ciri dan keterampilan, sebagimana yang ada pada kompetensi dasar tematik.

DAFTAR PUSTAKA

Munir. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Bandung; Alfabeta). 2018.

Munthe, Bermawi. *Desain dan Analisis Pembelajaran,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya) 2011.

Sanjaya, Wina. *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Media Grafika). 2011.

Wukir. *Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Organisasi Sekolah*. (Yogyakarta: Multi Presindo) 2013.

BAB 11

ANALISIS MATERI TEMATIK DAN NON TEMATIK KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH

Oleh:

Iin Nurohmah
Titin Mariatul Qiptiyah

A. Pengertian Analisis Materi

Analisis materi pembelajaran adalah kegiatan pemilihan materi esensial dari keseluruhan materi suatu pelajaran yang merupakan materi pelajaran minimal yang harus dikuasai dan dimiliki dalam proses pelajarannya. Konsep kunci keilmuan, tema-tema utama dan nilai-nilai dasar yang memiliki karakteristik.

Salah satu bentuk analisis adalah merangkum sejumlah data besar yang mentah menjadi informasi yang dapat di interprestasikan. Kategori atau pemisahan dari komponen-komponen atau bagian-bagian yang relevan dari seperangkat data juga merupakan bentuk analisis untuk membuat data-data tersebut mudah diatur. Semua bentuk analisis berusaha menggambarkan

pola-pola secara konsisten dalam data sehingga hasilnya dapat di pelajari dan di terjemahkan dengan cara yang singkat dan penuh arti.

1. Universal: konsep kunci keilmuan itu memiliki tingkat generalisasi tinggi.
2. Adaptif : dapat memberikan kemampuan kepada siswa untuk mengadaptasi perubahan dan perkembangan pengetahuan dan teknologi.
3. Transferable: konsep-konsep yang dalam pokok bahasan tersebut dapat dimanfaatkan atau digunakan bagi pemecahan masalah dalam berbagai pihak.
4. aplikatif: diaplikasikan secara luas pada berbagai bidang keilmuan dan teknologi.
5. Meaningful: layak bermakna dan bermanfaat untuk diketahui dan di kuasai siswa.

Analisis materi yang di maksut dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis kesesuaian pembelajaran tematik dan non tematik

pada kelas 4 MI, yang digunakan sebagai kurikulum tematik 2013 sesuai dengan badan standar nasional pendidikan (BSPN) dan ditetapkan berdasarkan peraturan menteri.

B. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembalajaran berasal dari kata instruction yang dalam bahasa yunani disebut " instructus" atau " imtruere" yang berarti menyampaikan pikiran dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah di olah secara bermakna melalui pembelajaran.

Sedangkan pembelajaran tematik adalah pembalajaran terpadu yang melibatkan beberapa pelajaran (bahkan lintas rumpun pelajaran) yang diikat dalam tema-tema tertentu. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator dari suatu mata pelajaran. Dalam pembelajaran tematik belajar tidak semata-mata mendorong siswa untuk mengetahui (learning to lenow) tetapi belajar juga untuk melakukan (learning to be) dan untuk hidup bersama (learning to live together).

C. Pengertian Pembelajaran Non Tematik

Pembelajaran non tematik merupakan suatu model pembelajaran yang masih memiliki kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran.

Suatu proses interaksi belajar mengajar mata pelajaran tertentu yang dilakukan antara siswa dan guru yang mana proses tersebut merupakan sebagai suatu sarana atau wadah yang berfungsi untuk mempermudah berfikir di dalam ilmu atau konsep-konsep abstrak.

D. Tahapan Pelaksanaan Analisis Materi Kelas IV Tematik dan Non Tematik

Dalam menganalisis materi ada beberapa tahapan yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan analisis materi pembelajaran kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah. Tahapan-tahapan tersebut diantaranya yaitu:

a. Analisis struktur isi pada materi pokok.

Dari materi pokok dapat dianalisis struktur isinya yang meliputi faktor, konsep, prinsip dan prosedur. Cara menentukan struktur isi

pada materi pokok mengajukan pertanyaan pada materi-materi pokok.

Ada 2 aspek dalam hal ini:

1. Ranah Afektif

Ditentukan berdasarkan perilaku yang mekankan aspek perasaan dan emosi seperti minat, sikap, apresiasi, interaksi, dan adaptasi. Ranah afektif meliputi; penghayatan dan rasa seperti respon, penerimaan, internalisasi, dan penilaian.

2. Ranah Psikomotor

Ditentukan berdasarkan perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik.

b. Penentuan cakupan materi pelajaran.

Cakupan materi pelajaran harus memperhatikan 3 aspek, yaitu aspek kognitif (fakta, konsep, prosedur). Aspek afektif maupun aspek psikomotor. Karena dalam setiap implementasinya tiap-tiap uraian materi memerlukan strategi dan media permbelajaran yang berbeda.

Selain jenis materi juga harus memperhatikan prinsip yang perlu digunakan dalam menentukan cakupan materi pelajaran yang menyangkut keluasan dan kedalaman materinya. Keluasan cakupan materi berarti menggambarkan seberapa banyak materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu materi pelajaran. Kedalaman materi menyangkut rincian konsep-konsep yang terkandung di dalamnya yang harus di pelajari oleh peserta didik.

Ada 6 kompetensi dasar pada tema 1:

1. Ruang Lingkup Pembelajaran

Sub tema 1 : Keberagaman Budaya Bangsaku

Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi yang di kembangkan
1	8. Mengenal keberagaman budaya Indonesia. 9. Memahami keberagaman budaya. 10. Berekspresi dengan lagu.	**Sikap:** • Percaya diri dan rasa ingin tau. **Pengetahuan:** • Keberagaman budaya dan lagu Nasional. **Keterampilan:** • Berkomunikasi dan mencari informasi.

2	1. Memahami keberagaman budaya rumah adat. 2. Memahami keberagaman tarian tradisional.	**Sikap:** • Toleransi, rasa ingin tahu, dan teliti. **Pengetahuan:** • Keberagaman budaya rumah adat,tarian tradisional, dan sudut. **Keterampilan:** • Mengukur dan mencari informasi.
3	1. Mengenalkan sila Pancasila. 2. Menulis mengalaman berinteraksi dengan orang lain. 3. Membuat poster tentang keberagaman.	**Sikap:** • Toleransi, rukun, dan teliti. **Pengetahuan:** • Permainan tradisional, poster, sila Pancasila dan keberagaman. **Keterampilan:** • Membuat poster dan mencari informasi.
4	1. Mengenal alat musik tradisional. 2. Bereksplorasi tentang sumber bunyi. 3. Berkreasi dengan bunyi. 4. Bercerita tentang pengalaman nilai-nilai Pancasila.	**Sikap:** • Toleransi, percaya diri, dan rasa ingin tahu. **Pengetahuan:** • Musik tradisional, sumber bunyi dan nilai-nilai Pancasila. **Keterampilan:** • Mencari informasi,Kerja ilmiah, dan menulis
5	1. Bereksplorasi tentang media perambatan bunyi. 2. Menulis laporan. 3. Berkreasi membuat rumah adat impian.	**Sikap:** • Rasa ingin tahu, teliti, dan kerja sama. **Pengetahuan:** • Media perambatan bunyi, teks intruksi, sudut, dan laporan. **Keterampilan:** • Kerja ilmiah, ,mengukur besar sudut, menulis, membuat rumah adat.

6	1. Menganalisis teks cerita. 2. Menganalisa alat musik tradisional	**Sikap:** • Toleransi dan teliti. **Pengetahuan:** • teks cerita kata baku dan tidak baku. **Keterampilan:** • mencari informasi, dan membaca peta. • Membedakan alat music tradisional

- **Hasil Analisis Setiap Pembelajaran Pada Buku Guru Kelas 1 Tema 3 Subtema 1**

Tema 1 "Indahnya Kebersamaan " subtema 1 "Keberagaman Budaya Bangsaku" terdapat 6 Pembelajaran. Analisis dilakukan pada tiap-tiap pembelajaran dalam Subtema 1.

Pembelajaran 1: dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 1, terdapat 4 kompetensi dasar dari mapel PPKn, 2 kompetensi dari mapel IPS, 2 kompetensi dasar dari mapel SBdP, yang di entegrasikan. Tetapi KD untuk mata pelajaran IPA untuk pembelajaran 1 tidak muncul indikator dari masing-masing KD yang dipetakan. Sehingga pada kegiatan pembelajaran dengan rumusan tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan jumlah indukator yang ada. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan

pembelajaran yang di uraikan pembelajaran 1 telah mencerminkan pembelajaran yang terintegrasi. Penilaian yang terdapat pada buku dilakukan secara terpadu.

Pembelajaran 2: Dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 2 terdapat 2 kompetensi dasar dari mapel Bahasa Indonesia dan 2 kompetensi dasar dari mapel SBdP yang diintegrasikan. Tetapi pada KD PPKn,IPA, IPS tidak terdapat pada pembelajaran 2. Indikator pada masing-masing KD yang dipetakan telah muncul pada kegiatan pembelajaan dan sesuai dengan jumlah indikator. Uraian kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan seluruh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Materi pokok yang dibelajarkan telah sesuai dan terdapat pada langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada buku. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diuraikan, pembelajaran 2 telah mencerminkan pembelajaran yang terdapat pada buku guru dilakukan secara terpadu.

Pembelajaran 3: Dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 3 terdapat 3 kompetensi dasar dari mapel PPKn, 2 kompetensi dasar

dari mapel IPS, yang diintegrasikan. Tetapi KD untuk Bahasa Indonesia, IPA, SBdP tidak terdapat pada pembelajaran 3. yang terdapat pada buku **guru** dilakukan secara terpadu. Indikator pada masing-masing KD yang dipetakan telah muncul pada kegiatan pembelajaan dan sesuai dengan jumlah indikator. Uraian kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan seluruh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Materi pokok yang dibelajarkan telah sesuai dan terdapat pada langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada buku. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diuraikan, pembelajaran 2 telah mencerminkan pembelajaran

Pembelajaran 4: Dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 4 terdapat 2 kompetensi dasar dari mapel PPKn, 2 kompetensi dasar dari mapel IPA, 2 kompetensi dasar dari mapel IPS, yang diintegrasikan. Tetapi KD untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, SBdP tidak terdapat pada pembelajaran 4. Indikator pada masing-masing KD yang dipetakan telah muncul pada

kegiatan pembelajaan dan sesuai dengan jumlah indikator. Uraian kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan seluruh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Materi pokok yang dibelajarkan telah sesuai dan terdapat pada langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada buku. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diuraikan, pembelajaran 2 telah mencerminkan pembelajaran.

Pembelajaran 5: Dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 5 terdapat 2 kompetensi dasar dari mapel Bahasa Indonesia, 2 kompetensi dasar dari mapel IPA, 2 kompetensi dasar dari mapel SBdP yang diintegrasikan. Tetapi KD pada mapel IPS, PPKn tidak terdapat pada pembelajaran 5. Indikator pada masing-masing KD yang dipetakan telah muncul pada kegiatan pembelajaan dan sesuai dengan jumlah indikator. Uraian kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan seluruh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Materi pokok yang dibelajarkan telah sesuai dan terdapat pada langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada buku. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran

yang diuraikan, pembelajaran 2 telah mencerminkan pembelajaran.

Pembelajaran 6: Dari hasil analisis subtema 1 pembelajaran 6 terdapat 2 kompetensi dasar dari mapel Bahasa Indonesia, 2 kompetensi dasar dari mapel SBdP yang diintegrasikan. Tetapi pada KD pada mapel PPKn, IPS, IPA, tidak terdapat pada pembelajaran 5. Indikator pada masing-masing KD yang dipetakan telah muncul pada kegiatan pembelajaan dan sesuai dengan jumlah indikator. Uraian kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan seluruh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Materi pokok yang dibelajarkan telah sesuai dan terdapat pada langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada buku. Berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang diuraikan, pembelajaran 2 telah mencerminkan pembelajaran.

- **Analisis Materi kelas IV Madrasah Ibtidaiyah pada Mata Pelajaran Non Tematik (Al Qur'an Hadist)**

Memahami, menganalisa buku teks Al Qur'an Hadist merupakan kegiatan tentang mengurai, membedakan atau membandingkan, memilah suatu untuk digolongkan dan di kelompokkan kembali menurut kriteria tertentu lalu mencari hubungannya dan di artikan maknanya dalam pembelajaran al Qur'an hadist. Buku teks bahan ajar yaitu buku yang di susun untuk proses pembelajaran dan berisi bahan atau materi pembelajaran yang akan di ajarkan

Berikut Kegiatan Pembelajaran Al Qur'an Hadist kelas IV MI:

Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	7. Mengamati gambar terkait topik 8. Bertanya terkait topik. 9. Melafalkan ayat Al Qur'an dengan benar. 10. Menjelaskan isi kandungan ayat terkait topik. 11. Menghafal dan mengartikan ayat Al Qur'an terkait topik.	3. Pengamatan 4. Penilaian diri 5. Penilaian antar teman 6. Jurnal

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil analisis materi nontematik yaitu tidak adanya panduan kompetensi yang dikembangkan seperti sikap, ciri-ciri dan keterampilan, sebagimana yang ada pada kompetensi dasar tematik.

DAFTAR PUSTAKA

Munir. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Bandung; Alfabeta). 2018.

Munthe, Bermawi. *Desain dan Analisis Pembelajaran,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya) 2011.

Sanjaya, Wina. *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Media Grafika). 2011.

Wukir. *Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Organisasi Sekolah*. (Yogyakarta: Multi Presindo) 2013.

BAB 11

ANALISIS MATERI TEMATIK DAN NON-TEMATIK KELAS V MI

Oleh:

Wiwit Eka Winarsih
Lilis Septi Umami

A. Materi Kelas 5 Tema 3 SD/MI Kurikulum 2013

Implementasi Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Proses pencapaian kompetensi siswa dilaksanakan dengan memadukan ketiga ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu.

Kegiatan pembelajaran tematik terpadu untuk menggambarkan kegiatan pembe lajaran yang menyatu dan mengalir.. Jaringan tema memberi gambaran kepada guru tentang suatu tema yang melingkupi beberapa Kompetensi Dasar dan indikator dari berbagai mata pelajaran. Untuk mencapai tujuan kurikulum diperlukan buku tematik berbasis aktivitas, sehingga mampu mendorong peserta didik untuk mencapai standar yang telah ditentukan.

Materi Kelas 5 Tema-3 Makanan Sehat ini menjabarkan proses pembelajaran yang akan membantu siswa mencapai setiap kompetensi. Melalui buku tematik terpadu tercipta pembelajaran aktif, kreatif, menantang, dan bermakna serta mendorong siswa berpikir kritis berlandaskan kepada nilai-nilai luhur. Pengalaman belajar yang bermakna untuk membangun sikap dan perilaku posi tif, penguasaan konsep, keterampilan berpikir saintifik. berpikir tingkat tinggi, kemampuan menyelesaikan masalah, inkuiri, kreativitas dan pribadi reflektif.

Meski demikian peran guru sangat penting untuk meningkatkan dan menyesuaikan daya serap siswa dengan ketersediaan kegiatan pada buku ini. Materi Kelas 5 Tema-3 Makanan Sehat K 13 Revisi merupakan buku panduan sekaligus buku aktivitas. yang akan memudahkan para siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Karena kegiatan pembelajaran yang ada di Buku Siswa lebih merupakan contoh yang dapat dipilih guru dalam melaksanakan pembelajaran. Maka guru diharapkan mampu mengembangkan ide-ide kreatif lebih lanjut dengan

memanfaatkan beberapa kegiatan yang ditawarkan di dalam Buku Guru. Atau guru juga dapat mengembangkan ide-ide pembelajaran sendiri yang lebih menantang dan lebih bermakna.

Dalam Tema 3 Kelas 5 terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu :

1. Kompetensi Inti
    1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
    2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
    3) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

4) Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

2. Kompetensi dasar

Bahasa Indonesia

- Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik
- Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual

IPA

- Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia

- Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia

Adapun ringkasan materi tema 3 kelas V adalah sebagai berikut :

1. Rangkuman materi PPKn tema 3 kelas 5

Menurut kodratnya manusia tercipta sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Manusia disebut sebagai sosial tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Untuk itu agar tercipta kerukunan dalam interaksi sosial masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa kegiatan di masyarakat yang dapat memupuk persatuan demi terciptanya kerukunan di masyarakat, antara lain: a) menolong tetangga yang membutuhkan bantuan. b). ikut serta dalam kegiatan masyarakat, seperti: kerja bakti, ronda malam, dan karang taruna.c). diundang undangan tetangga diundang.d). saling menghormati antar sesama berbeda agama, suku dan budaya.

Keberagaman yang ada di Indonesia sebaiknya bukan menjadikan sebagai pemecah belah bangsa. Namun perbedaan tersebut kita anggap sebagai kekayaan bangsa ini. Dengan keragaman tersebut seharusnya membuat kita mau belajar budaya

dari daerah lain. Semboyan bangsa Indonesia adalah Bhineka Tunggal Ika. Diambil dari kitab Sutasoma karangan Empu Tantular. Semboyan Bhineka Tunggal Ika memiliki arti walaupun berbeda beda tetap satu jua. Keberagaman juga bisa menggerakan roda ekonomi. Contohnya dengan keberagaman yang tinggi di lingkungan pasar membuat para penjual dan pembeli di pasar bisa menjajakan dan menawarkan dagangannya.

Dalam keberagaman supaya tidak terpecah belah dan bisa tetap rukun maka perlu adanya tolerasi dan tenggang rasa antar sesama. Tradisi yang ada di Indonesia; a). Ngeben : upacara pembakaran mayat di Bali.b). Napak Siti : tradisi belajar berjalan di Jawa c). Rambu Solo : upacara pemakaman di tana Taroja . Alat musik di Indonesia, contohnya: a). Kolintang : Sulawesi b). Tifa : Papua c). Sasando : Nusa Tenggara Timur d). Angklung : Jawa Barat.

2. Materi Bahasa Indonesia Tema 3

Iklan adalah informasi yang berisi membujuk orang banyak agar tertarik kepada barang atau jasa yang ditawarkan. Unsur unsur iklan antara lain:

a. Kalimat deskriptif, yaitu kalimat yang berguna untuk menguraikan spesifikasi dari sebuah barang atau jasa yang diiklankan.

b. Kalimat persuasif, yaitu kalimat yang berguna untuk membujuk seseorang untuk membeli atau memakai produk atau jasa yang ditawarkan.

c. Perhatian (attention), iklan seharusnya dapat menarik perhatian pembaca atau pemirsa.

d. Minat (interest), yakni setelah iklan dapat menarik perhatian maka harus dapat menjadi minat seseorang untuk membeli atau memakai barang atau jasa yang ditawarkan.

e. Keinginan (desire), yaitu suatu cara untuk menggerakan dan menggugah keinginan calon konsumen akan produk yang ditawarkan

f. Rasa percaya, untuk mendapatkan kepercayaan dari calon konsumen tentu iklan harus dibuat semenarik mungkin dan bukti dari iklan yang ditawarkan.

g. *Action* (tindakan) yaitu tindakan calon konsumen membeli atau memakai produk dan jasa yang diiklankan.

Iklan yang baik seharusnya memiliki unsur unsur sebagai berikut : nama produk, gambar yang menarik, kalimat iklan yang pesuasif, harga dan keunggulan dari yang diiklankan, alamat pengiklan

Ciri ciri kata kunci dalam iklan antara lain:

a. Terdapat pada judul iklan
b. Kata tersebut disebutkan lebih dari satu kali atau sering disebutkan dalam kalimat iklan
c. Bisa diungkapkan dalam sebuah gambar.
b. Berdasarkan medianya, iklan dibedakan menjadi 2 macam, yaitu:
c. Iklan cetak, contohnya: koran, majalah, tabloid, surat kabar, buletin.
d. Iklan elektronik, contohnya: internet, radio, televisi, aplikasi android.

3. Materi IPA kelas 5 Tema 3

Pada tema 3 subtema 1 untuk muatan pelajaran IPA membahas mengenai pencernaan pada hewan, salah satunya hewan

ruminansia. Hewan ruminansia adalah hewan yang memakan tumbuh tumbuhan dan mencerna makanan dalam 2 langkah, yakni menelan makanan lalu dikeluarkan lagi lalu dikunyah untuk kedua kalinya, kemudian ditelan lagi. Contoh hewan ruminansia antara lain: sapi, kerbau, kambing, kuda, domba, kelinci, rusa dan jerapah.

a. Rongga Mulut ; Dalam rongga mulut hewan ruminansia umumnya terdiri dari gigi, lidah dan saliva.
b. Lambung Organ pencernaan hewan ruminansia khususnya sapi yang paling memiliki peranan penting adalah lambung. lambung sapi dibagi menjadi 4 bagian yakni: rumen, retikulum, omasum dan abomasum.

4. Muatan IPS

Untuk muatan IPS ini membahas tentang interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan hubungan sosial yang menyangkut hunungan antarindividu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Tanpa ada interaksi sosial maka tak akan ada kehidupan bersama. Selain interaksi sosial juga terdapat interaksi manusia dengan alam, di antaranya:

a. manusia mengolah tanah pertanian untuk mendapatkan hasil pertanian, seperti padi, palawija dan holtikultura.
b. manusia menanam pohon dihutan selain sebagai paru paru dunia juga untuk bahan baku industri.

5. Muatan SBdP

Dalam subtema 1 ini membahas tentang tangga nada. Tangga nada dibedakan menjadi 2 macam: Sebuah. a) *Tangga nada Mayor*, dengan ciri ciri: 1). lagunya menantang riang gembira. 2). terdengar lebih semangat. 3). umum diawali dan diakhiri dengan nada lakukan. b) *Tangga nada Minor* . dengan ciri ciri: 1). lagunya nyata sedih 2). terdengar kurang semangat. 3). umunya di awali dan diakhiri dengan nada la.

6. Muatan PJOK

Dalam bola permaianan ada 2 regu, yaitu: Sebuah. regu pemukul, sering disebut pemain utama. dan regu penjaga, pelihara sebagai penjaga pengumpan dan penyerang.

Peralatan pada permainan bola kasti, antara lain; Sebuah. tiang hinggap, pemukul atau taruhan., bola

B. Analisis Materi Kelas 5 Tema 3 SD/MI Kurikulum 2013

Dalam analisis ini penulis menggunakan dua analisis yaitu analisis konten atau isi materi buku tematik dan yang kedua analisis penyajian atau kemenarikan. adapun analisis konten adalah sebagai berikut :

1. Kesesuaian dengan kurikulum

Dalam kompetensi inti disebutkan bahwa siswa dapat Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. hampir kesemua kompetensi ini dapat diajarkan dan dipraktekkan oleh sisiwa, namun dalam tema 1 sub tema 3 misalnya, belum nampak kolom siswa untuk menannya, berbeda dengan tema 1 sub tema 1 dan 2 sudah ada kolom tersebut.

Dalam Sub tema 2 berupa pentingnya makanan sehat untuk tubuh, tetapi dalam pembahasannya lebih banyak menjelaskan masalah

panyakit seperti diare, seharusnya di bahas juga makanan apa saja yang diperlukan oleh tubuh supaya sehat. jadi pembelajaran seharusnya mengajarkan tentang sisi positif dari makanan sehat, dan juga sisi negatif jika mengkonsumsi makanan kurang sehat.

begitupun daalam sub tema 2 pembelajaran 3 dan 4, untuk PPKN terdapat kompetensi dasar berupa Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika, namun dalam pembelajarannya hanya memberikan contoh contoh keragaman budaya dan adat istiadat, seharusnya dapat memberikan materi yang penekanannya terhadap perubahan sikap yang menghargai keragaman dalam bingkai bhineka tungga eka.

2. Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran

a. Analisis Tematik

Analisis Kesesuaianisi buku guru dan buku siswa tematik dengan tuntutan SKL dan SKD.

Tabel 1.1 Standar Kompetensi Lulusan SD/MI

DIMENSI	RUMUSAN
Sikap	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap: 1. Beriman dan bertaqwa kepada tuhan YME 2. Berkarakter jujur dan peduli, 3. Bertanggung jawab, 4. Pembelajar sejati sepanjang hayat, dan 5. Sehat jasmani dan rohani sesuai dengan perkembangan anak dilingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan alam sekitar, bangsa dan negara.
Pengetahuan	Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar berkenaan dengan: 1. Ilmu pengetahuan, 2. Teknologi, 3. Seni, dan 4. Budaya, mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, dan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, dan negara.
Keterampilan	Memiliki keterampilan berpikir dan bertindak: 1. Kreatif, 2. Produktif, 3. Kritis, 4. Mandiri, 5. Kolaboratif, dan 6. Komunikatif melalui pendekatan ilmiah sesuai dengan tahap perkembangan anak yang relevan dengan tugas yang diberikan.

Adapun Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada tematik kelas 5 SD/MI adalah:

Tabel 1.2 Kompetendi Inti kelas 5 SD/MI

Kompetensi Inti	
1.	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2.	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3.	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
.	Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Jika dikaji antara tujuan pembelajaran yang tercantum pada buku guru dengan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam buku siswa, nampaknya keduanya sudah selaras. Namun, dalam hal ini seharusnya setiap kurikulum memiliki silabus yang dapat digunakan untuk melihat bagaimana sebuah buku telah menunjukkan kesesuaian dengan kurikulum atau tidak. Untuk itu setiap sekolah atau guru tematik

hendaknya mengembangkan kurikulum disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sesuai dengan buku paket tematik. Jika kembali lagi mengkaji kesesuaian antara tujuan pembelajaran pada buku guru dengan kegiatan pembelajaran yang ada di dalam buku siswa, maka buku siswa sudah dapat dikatakan sesuai dengan tujuan tersebut.

Seperti yang terdapat dalam sub tema 1 bahwa tujuan pembelajaran mencakup bagaimana organ pencernaan dan fungsi organ yang terdapat pada manusia dan hewan, dan didalam buku paket siswa telah tergambar secara jelas dan sistematik terkait dengan organ pencernaan sekaligus penjelasaanya secara lengkap.

b. Analisis Non Tematik

Analisis Kesesuaianisi buku guru dan buku siswa matematika dengan tuntutan SKL, KI, dan KD. didalam SKD pada mata pelajaran Non tematik (Matematika) sama. Namun KI dan KD nya berbeda. Adapun KI dan KD mata pelajaran matematika berdasarkan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 sebagai berikut:

Tabel 1. 4 Kompetendi Inti kelas 5 SD/MI

Kompetensi Inti
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan dengan cara mengamati, mencoba, menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sisitematis, dan logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Tabel 1.5 Pemetaan Kompetensi Dasar 3 dan 4

BAB 3	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
DENAH DAN SKALA	3.4 menjelaskan skala melalui denah 4.4 menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan skala pada denah	3.4 Menyelesaikan soal skala dan denah . 4.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan skala dan denah .

Tabel 1.5 diatas merupakan KD pada mata pelajarn matematika BAB 3 yaitu denah dan skala. Dalam bab tersebut terdapat 2 KD pada sikap pengetahuan dan 2 KD pada aspek ketrampilan. KD pada aspek

pengetahuan ketrampilan keduanya sudah sesuai dengan materi BAB di buku siswa. Hanya saja dalam KD aspek pengetahuan maupun keterampilan tidak dicantunkan perkalian dan pembagian dua pecahan dengan penyebut berbeda. Sedangkan dalam buku siswa dijelaskan materi tentang perkalian dan pembagian dua pecahan dengan penyebut yang berbeda.

3. Kesesuaiannya dengan perkembangan kognitif siswa

Usia siswa kelas V SD/MI masih dikategorikan pada tahap operasional konkret. Tahap ini dicirikan dengan perkembangan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan tertentu yang logis. Tahap operasi konkret tetap ditandai dengan adanya sistem operasi berdasarkan apa-apa yang kelihatan nyata/konkret. Anak masih menerapkan logika berpikir pada barang-barang yang konkret, belum bersifat abstrak apalagi hipotesis. Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai adanya reversible dan kekekalan. Anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret.

Jika dikaji dari teori perkembangan kognitif tersebut, maka pada sub tema 3 pembelajaran 4 ini masih ditemukan materi yang kurang relevan dengan tingkat perkembangan kognitif anak, seperti terdapat soal yang berbunyi ; Sebutkan manfaat keragaman sosial budaya bagi masyarakat, misalnya untuk menarik para wisatawan asing dan dalam negeri berkunjung dan lain-lain. Isilah dalam kolom berikut ini. begitupun dalam pembelajaran 6 terdapat pertanyaan berbunyi ; sebutkan teknik teknik dalam pembuatan batik dengan tidak menyebutkan contoh contoh dulu dimuka.

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (saintifik). Langkah- langkah pendekatan ilmiah (scientific appoach) dalam proses pembelajaran meliputi pengalaman belajar seperti menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Untuk mata pelajaran, materi, atau situasi tertentu sangat mungkin pendekatan

ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Pada kondisi seperti ini, tentu saja proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat non ilmiah. Oleh sebab itu, pembelajaran dapat disesuaikan dengan konteks lingkungan di mana sekolah berada.

Adapun bentuk kegiatan pembelajaran tematik terpadu melalui pendekatan saintifik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1 Kegiatan Pembelajaran Tematik

Kegiatan	Aktivitas Belajar	Kompetensi YangDikembangkan
Mengamati	Melihat, mengamati, membaca, mendengar, menyimak (tanpa dan dengan alat).	Melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi
Menanya	Mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik)	Mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat

Mengumpulkan informasi/eksperimen	✓ Melakukan eksperimen ✓ Membaca sumber lain selain buku teks ✓ mengamati obyek/kejadian/ aktvitas wawancara dengan narasumber wawancara dengan narasumber	Mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Mengasosiasikan/ mengolah informasi -	Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/eksperi men maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi - Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan.	Mengembangkan sikap teliti, jujur, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan
Mengkomunikasikan -	Menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya	Mengembangkan sikap teliti, jujur, toleransi, emampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

Pada buku siswa kurikulum 2013 pendekatan saintifik dilaksanakan menggunakan kata-kata ajakan untuk membantu

pemahaman siswa. Contoh pada pembelajaran 1 sub tema 1 diawali dengan dengan ajakan berupa "Ayo mengamati" kemudian "ayo berdiskusi" kemudian "ayo berlatih" kemudian "ayo berkreasi" dan "ayo renungkan". kelima kalimat tersebut merupakan langkah langkah ilmiah dalam buku tematik saintifik.

C. Analisis Penyajian Materi tematik Kelas 5 Tema 3 SD/MI Kurikulum 2013

Adapun analisis penyajian atau kemenarikan dalam buku tematik kelas 5 tema 3 adalah sebagai berikut :

Analisis materi kelas V pada mata pelajaran Tematik di Madrasah ibtida'iyah

1. Pencantuman tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran di dalam buku siswa tidak dicantumkan sehingga mungkin dalam hal ini guru perlu memberikan apersepsi yang lebih luas sehingga siswa mampu memaknai apa yang akan dia pelajari di dalam buku siswa pada sub tema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan. Perlunya tujuan pembelajaran disampaikan kepada siswa tidak lain adalah agar siswa mampu mengikuti dengan baik setiap

langkah pembelajaran yang akan dilakukan dan siswa juga dapat mengukur dirinya sendiri apakah telah mampu mencapai apa yang telah diamanatkan di dalam pembelajaran tersebut. Jadi, sangat penting untuk memunculkan tujuan pembelajaran sehingga siswa dapat berusaha mencapainya.

2. Kemenarikan bagi siswa

Bagi anak usia SD/MI tentu topik-topik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka akan menarik, dan lebih menarik juga jika mereka mendengarkan informasi baru yang dapat menambah wawasan. Namun di dalam penyajian materi tersebut tentunya tetap harus menyesuaikan dengan karakteristik anak usia kelas V SD/MI sehingga mungkin pada beberapa bagian masih ada yang kurang sesuai dan perlu diperbaiki seperti yang telah diulas pada paparan sebelumnya pada poin kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Suatu materi akan dianggap menarik jika materi tersebut dikenali dan dekat dengan dunia anak.

3. Ketersediaan soal dan latihan

Soal-soal evaluasi pada akhir pembelajaran merupakan bahan refleksi pembelajaran dalam satu sub tema tersebut. karena pembelajarannya tematik yang dipayungi oleh sub tema maka sebaiknya diakhir setiap pembelajaran perlu diberikan soal evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. **dalam buku tematik ini sudah terdapat latihan soal dan bahan renungan** disetiap akhir pembelajaran. Latihan-latihan tersebut selain untuk mengukur kemampuan siswa juga sebagai bahan untuk mengukur sikap serta penanaman nilai sosial misalnya saat siswa berdiskusi. Siswa juga dapat diajarkan untuk bersikap kritis saat dilatih untuk memecahkan masalah, teliti dalam mengamati dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

Alawiyah, F. 2013. *Dampak Implementasi Kurikulum 2013*

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017, *Makanan Sehat. Buku Kurikulum Terpadu 2013. Buku Guru SD/MI Kelas 5,* Pusat Kurikulum Balitbang Kemendikbud, Jakarta

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017, *Makanan Sehat. Buku Kurikulum Terpadu 2013. Buku Siswa SD/MI Kelas 5,* Pusat Kurikulum Balitbang Kemendikbud, Jakarta

Marzuk, H. M. I. 2013. *Karakteristik Pembelajaran dalam Kurikulum 2013. Buletin PPPPTK PKn dan IPS MIPSOS Media Informasi PKn dan IPS*, 13 (1): 8

Slavin, R.E. 2006. *Educational Psychology Theory and Practice. United States of America*: Johns Hopkins University

Widyastono, H. *Pengembangan Kurikulum di Era Otonomi Daerah: dari Kurikulum 2004, 2006 ke Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara

BAB 12

ANALISIS MATERI TEMATIK DAN NON TEMATIK KELAS VI MADRASAH IBTIDAIYAH

Oleh:

Khusnul Khovia
Wike Silfia

A. Pembelajaran Tematik dan Non Tematik

1. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik baik dalam intramata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik.

Pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep dalam intra maupun dalam mata pelajaran. Jika

dibandingkan dengan pendekatan konvensional, pembelajaran tematik tampak lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran untuk pembutan keputusan.

Pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang meliibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Keterpaduan pembelajaran ini dapaat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar-mengajar. Jadi pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali pertemuan.

Adapun pengertian luas, tema merupakan alat atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep kepada anak didik secara utuh. Dalam pembelajaran tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan bahasa anak didik dan membuat

pembelajaran lebih bermakna. Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah.

Jika dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran yang konvensional, pembelajaran tematik diharapkan lebih menekankan pada pengalaman dan kebermaknaan dalam belajar, sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang utuh dalam proses pembelajaran yang mengaitkan antar mata pelajaran.

Karakteristik pembelajaran tematik (Sukayati: 2019).

a. Pembelajaran berpusat pada peserta didik
b. Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik
c. Pemisahan mata pelajaran tidak terlihat atau antar mata pelajaran menyatu
d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran sehingga bermakna
e. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

2. Pembelajaran Non Tematik

Non Tematik yaitu tidak ada penggabungan antar mata pelajaran, yang berarti pada pembalajaran non tematik ini terbagi menjadi beberapa mata pelajaran seperti, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan mata pelajaran lainnya.

B. Analisis Materi Pembelajaran

1. Pengertian Analisis Materi Pembelajaran

Salah satu bentuk analisis adalah merangkum sejumlah data besar yang masih mentah menjadi informasi yang dapat diinterpretasikan. Kategorisasi atau pemisahan dari komponen-komponen atau bagian-bagian yang relevan dari seperangkat data juga merupakan bentuk analisis untuk membuat data-data tersebut mudah diatur. Semua bentuk analisis berusaha menggambarkan pola-pola secara konsisten dalam data sehingga hasilnya dapat dipelajari dan diterjemahkan dengan cara yang singkat dan penuh arti. Berikut ini adalah beberapa pengertian analisis:

Dalam kamus besar bahasa Indonesia Analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.

Menurut Dwi Prastowo Darminto & Rifka Julianty Analisis merupakan penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri, serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.

Analisis Materi Pembelajaran dapat diartikan suatu kegiatan pemilihan materi esensial dari keselulruhan materi suatu pelajaran yang merupakan materi pelajaran minimal yang harus dikuasai dan dimiliki dalam proses pelajarannya. Materi pelajartan yang esensial itu mencakup tentang konsep kunci keilmuwan, tema-tema utama, dan nilai-nilai dasar yang memiliki karakteristik antara lain :

a. Universal, konsep kunci keilmuan itu memiliki tingkat generalisasi yang tinggi

b. Adaptf, artinya dapat memberikan kemampuan kepada siswa untuk mengadaptasi perubahan dan perkembangan pengetahuan dan teknologi
c. Transferable, artinya konsep-konsep yang ada dalam pokok-pokok bahasan tersebut dapat dimanfaatkan atau digunakan bagi pemecahan masalah dalam berbagai pihak
d. Aplikatif, memungkinkan untuk diterapkan atau diaplikasikan secara luas pada berbagai bidang keilmuwan dan teknologi
e. Meaningful, artinya layak bermakna dan bermanfaat untuk diketahui dan dan dikuasi oleh siswa.

2. Pengertian Materi

Materi pelajaran merupakan suatu yang disajikan guru untuk diolah dan kemudian dipahami oleh siswa, dalam rangka pencapaian tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, materi pembelajaran merupakan salah satu unsur atau komponen yang penting, artinya untuk mencapai

tujuan-tujuan pengajaran materi pelajaran terdiri dari fakta-fakta, generalisasi, konsep, hukum/aturan dan sebagainya, yang mendukung dalam mata pelajaran.

Materi pelajaran berkenaan dengan bahan pelajaran yang harus dikuasai siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. materi pelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran, bahkan dalam pengajaran yang berpusat pada materi pelajaran, materi pelajaran merupakan inti dari kegiatan pembelajaran. Menurut subject centered teaching keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh seberapa banyak siswa dapat menguasai materi.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan materi pelajaran, antara lain:

a. Materi pelajaran hendaknya sesuai dengan tercapainya tujuan istruksional.
b. Materi pelajaran hendaknya sesuai dengan tingkat pendidikan/perkembangan siswa pada umumnya.

c. Materi pelajaran hendaknya terorganisasi secara sistematik dan berkesinambungan.

d. Materi pelajaran hendaknya mencakup hal-hal yang bersifat faktual maupun konseptual (Suryosubroto: 2002)

Kriteria pemilihan materi pelajaran yang akan dikembangkan dalam sistem instruksional dan yang mendasari penentuan strategi belajar mengajar antara lain:

1) Kesesuaian dengan tujuan yang harus dicapai

Tujuan adalah komponen yang utama dalam proses pembelajaran. Apapun yang direncanakan termasuk pengemasan materi pelajaran diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Sebelum dilakukan pengemasan materi pelajaran sebaiknya ditentukan terlebih dahulu tujuan yang harus dicapai baik tujuan dalam bentuk perubahan perilaku yang bersifat umum, maupun perilaku terukur dalam bentuk hasil belajar.

2) Kesederhanaan

Bahan pelajaran dikemas dengan tujuan untuk mempermudah siswa belajar. Dengan demikian kesederhanaan pengemasan merupakan salah satu pertimbangan yang harus diperhatikan. Pengemasan tersebut bukan hanya tercermin dari bentuk pengemasannya tetapi juga dilihat dari bentuk penyajiannya.

3) Unsur – unsur desain pesan

Dalam setiap kemasan sebaiknya terdapat unsur gambar dan *caption*. Salah satu kriteria keberhasilan pengemasan adalah apakah pengemasan pesan atau informasi yang disajikan itu mudah dipahami atau tidak. Agar mudah dipahami maka penyajian pesan dan informasi harus menyertakan unsur gambar dan *caption*.

4) Pengorganisasian bahan

Bahan pelajaran sebaiknya disusun dalam bagian – bagian menuju keseluruhan. Bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami manakala disusun dalam bentuk unit – unit

terkecil atau dalam bentuk pokok – bahasan yang dikemas secara induktif.

5) Petunjuk cara penggunaan. Dalam bentuk apa pun pengemasan materi harus disusun petunjuk cara penggunaannya (Wina: 2008).

Materi atau isi pelajaran berkenaan dengan bahan pelajaran yang harus dikuasai siswa sesuai dengan tujuan pelajaran.

C. Analisis materi kelas VI pada mata pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida'iyah

1. Analisis Kesesuaian isi buku guru dan buku siswa tematik dengan tuntutan SKL dan SKD

Kelas / Semester : VI / I

Tema : 1 Selamatkan Makhluk Hidup

Sub Tema : 1 Tumbuhan Sahabatku

Standar Kompetensi Lulusan tingkat Sekolah Dasar/MI berdsarkan Permendikbud No. 20 Tahun 2016 sebagai berikut.

Tabel 1.2 Standar Kompetensi Lulusan SD/MI

DIMENSI	RUMUSAN
Sikap	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap: 6. Beriman dan bertaqwa kepada tuhan YME 7. Berkarakter jujur dan peduli, 8. Bertanggung jawab, 9. Pembelajar sejati sepanjang hayat, dan 10. Sehat jasmani dan rohani sesuai dengan perkembangan anak dilingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan alam sekitar, bangsa dan negara.
Pengetahuan	Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar berkenaan dengan: 5. Ilmu pengetahuan, 6. Teknologi, 7. Seni, dan 8. Budaya, mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, dan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, dan negara.
Keterampilan	Memiliki keterampilan berpikir dan bertindak: 7. Kreatif, 8. Produktif, 9. Kritis, 10. Mandiri, 11. Kolaboratif, dan 12. Komunikatif

	melalui pendekatan ilmiah sesuai dengan tahap perkembangan anak yang relevan dengan tugas yang diberikan.

Adapun Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada tematik kelas VI SD/MI adalah:

Tabel 1.3 Kompetendi Inti kelas 5 SD/MI

Kompetensi Inti	
3.	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
4.	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3.	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4.	Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Buku siswa tema 1 kurikulum 2013 disusun dengan acuan Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Kesesuaian antara SKL

dengan buku siswa tema 1 sub tema 1 terlihat kurang pada aspek sikap. Pada sub tema 1 di pembelajaran 1 sampai dengan 7 kompetensi yang dikembangkan dalam aspek sikap hanya pada sikap percaya diri, peduli, tanggung jawab dan disiplin. Untuk sikap beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa dan sikap sehat jasmani dan rohani tidak ada dalam kompetensi yang akan dikembangkan.

Dalam Buku Guru tematik kelas VI tema 1 sub tema 1 dijelaskan terdapat 7 pelajaran yang diintegrasikan, yaitu IPA, IPS, PPKn, SBdP, Bahasa Indonesia, PJOK, Matematika. Setiap sub tema terdapat 6 pembelajaran.

Pada pembelajaran 1 terdapat 3 mata pelajaran yaitu mata pelajaran IPA, IPS dan Bahasa Indonesia. Dalam pelajaran IPA sesuai dengan materi pembelajaran dalam buku siswa. Sedangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS keduanya terdapat kesesuaian dengan materi pembelajaran 1 yang ada dalam buku siswa.

Pada pembelajaran 2 terdapat 3 mata pelajaran yaitu Matematika, PPKn dan SBdP. Ketiga pelajaran tersebut memiliki KD yang sesuai dengan materi yang disajikan dalam pembelajaran 2.

Pembelajaran 3 terdapat 3 mata pelajaran yaitu PJOK, IPA dan Bahasa Indonesia. Pada pelajaran PJOK terdapat 2 KD yang keduanya sudah sesuai dengan materi yang ada dalam pembelajaran 3 di buku siswa. Begitu juga pada pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia.

Pembelajaran 4 juga terdapat 3 mata pelajaran yaitu Matematika, PPKn dan Bahasa Indonesia. Ketiga pelajaran tersebut memiliki KD yang sesuai dengan materi yang disajikan dalam pembelajaran 4.

Pada pembelajaran 5 terdapat 3 pelajaran yaitu Matematika, SbdP dan IPS. KD pada ketiga pelajaran Matematika dan IPS sudah sesuai dengan materi yang ada pada

pembelajaran 6 di buku siswa. Sedangkan SPDB tidak ada kesesuaian materi pembelajaran 6 di buku siswa.

Pada pembelajaran 6 terdapat 3 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PJOK, PPKn. Ketiganya sudah sesuai deng materi yang ada dipembelajaran 6 buku siswa. Hanya saja materi yang disajikan sudah tidak lengkap seperti hanya pembelajaran sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Buku guru Selamatkan Makhluk Hidup.* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan..

Suryosubroto. 2004. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah.* Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

Rosidawati dan Aris, Muharam. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam untuk Kelas VI Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.* Jakarta: Diterbitkan oleh Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional Tahun.

Sukayati, Wulandari Sri. 2009. *Pembelajaran Tematik di SD.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

ANALISIS DAN DESAIN PEMBELAJARAN

Buku ini merupakan pegangan bagi mahasiswa pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) yang diharapkan dapat memberikan pengetahuan, konsep dan pemahaman secara komprehensif mengenai desain pembelajaran.

Selain itu, buku ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang persoalan-persoalan desain pembelajaran yang dihadapi para guru dan mahasiswa sebagai calon pengajar di satuan pendidikan pada tingkat dasar SD/MI.

Buku ini selain menguraikan konsep-konsep secara umum tentang desain pembelajaran juga diperkaya oleh konsep-konsep dan model pembelajaran inovatif di era industri 4.0. Lebih dari itu, terdapat analisis pembelajaran tematik tingkat SD/MI sesuai dengan kurikulum 2013.

Semoga buku ini memberikan manfaat bagi pengembang desain pembelajaran, guru dan mahasiswa.

ISBN:978-623-293-694-2

9% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 9% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1. **Lambung Mangkurat University on 2020-03-18** — 6%
   Submitted works
2. **Utrecht University on 2013-04-21** — 2%
   Submitted works
3. **Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2017-...** — 1%
   Submitted works