

PEMBELAJARAN MIKRO

(Panduan Praktis Perkuliahan Micro Teaching)



Mawardi, S. Ag., M. Pd

Drs. M. Duskri, M. Kes

Yuni Setianingsih, S. Ag., M. Ag

Tarmizi Ninoersy, M. Ed

Drs. Munirwan Umar, M. Pd

Mashuri, S. Ag., MA

**Al-Mumtaz Institute dan Instructional Development Center (IDC)
LPTK Fakultas Tarbiyah IAIN Ar-Raniry Banda Aceh**

PEMBELAJARAN MIKRO

(Panduan Praktis Perkuliahan Micro Teaching)

**Editor:
Mawardi**

**Al-Mumtaz Institute dan Instructional Development Center (IDC)
LPTK Fakultas Tarbiyah IAIN Ar-Raniry Banda Aceh**

Pembelajaran Mikro

ISBN: 978-602-9249-30-9

Penerbit:

Al-Mumtaz Institute dan Instructional Development Center
(IDC) LPTK
Fakultas Tarbiyah IAIN Ar-Raniry Banda Aceh

Penulis:

Mawardi, S.Ag.M.Pd
Drs. M. Duskri, M.Kes
Yuni Setianingsih, S.Ag.M.Ag

Tarmizi Ninoersy, M.Ed
Drs. Munirwan Umar, M.Pd
Mashuri, S. Ag. MA

Editor:

Mawardi

Hak Cipta © 2013,

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Layout / Setting:

Odaiba

Desain Cover:

Tarmizi Ninoersy

Diterbitkan Oleh:

Al-Mumtaz Institute dan Instructional Development Center (IDC)
LPTK Fakultas Tarbiyah IAIN Ar-Raniry Banda Aceh

Dicetak Oleh

CV.Odaiba Karya Grafika isi diluar tanggung jawab Percetakan

KATA PENGANTAR

Mengajar merupakan pekerjaan yang kompleks. Apabila mahasiswa atau calon guru langsung diterjunkan berpraktek akan dirasakan sebagai tugas yang amat berat dan rumit. Dalam praktek mengajar yang berlangsung di kelas, perhatian calon guru akan terfokus pada murid-murid, bukan pada latihan mengajarnya. Segala kesulitan dan kekeliruan yang dilakukan oleh calon guru tersebut tentu akan merugikan murid-murid di sekolah latihan. Karena itulah calon-calon guru harus lebih dahulu dibekali keterampilan mengajar melalui program *micro teaching*. *Micro teaching* merupakan program latihan awal dari rangkaian praktek pengalaman lapangan (PPL).

Untuk lebih memudahkan dalam penerapannya, maka perlu dibuat buku panduan pembelajaran mikro, sebagaimana yang ada di tangan pembaca saat ini. Dengan buku panduan ini diharapkan, calon mahasiswa praktikkan atau calon guru, dapat terlatih dengan baik dan benar, sehingga membantu peningkatan mutu pembelajaran di sekolah praktikkan.

Akhirnya terima kasih kepada Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, yang telah memfasilitasi penulisan buku pembelajaran mikro ini. Demikian juga, terima kasih kepada semua tim penulis, yang telah bekerja keras menghasilkan buku ini. Semoga buku ini bermanfaat bagi peningkatan mutu pembelajaran, di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry khususnya, dan para pengguna lainnya.

Banda Aceh, 28 Pebruari 2013
Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	
Kata Sambutan	
Daftar Isi	
BAB I : PENGERTIAN, TUJUAN DAN MANFAAT <i>MICRO TEACHING</i>	1
A. Pengertian <i>Micro Teaching</i>	1
B. Tujuan <i>Micro Teaching</i>	2
C. Manfaat <i>Micro Teaching</i>	3
BAB II: PEMBELAJARAN AKTIF	5
A. Hakikat Pembelajaran Aktif	5
B. Ciri-ciri Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan	6
C. Model-model Pembelajaran	8
D. Bahan Ajar	22
E. Media Pembelajaran	36
F. Perangkat Pembelajaran	50
BAB III: LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN MIKRO	64
BAB IV: KETERAMPILAN-KETERAMPILAN MENGAJAR YANG DILATIHKAN	66
DAFTAR PUSTAKA	72

BAB I

PENGERTIAN, TUJUAN DAN MANFAAT *MICRO TEACHING*

A. Pengertian Micro Teaching

Micro teaching merupakan suatu program di lembaga pendidikan guru untuk melatih calon guru dalam masa *preservice training* maupun guru-guru dalam masa *inservice training*. Latihan ini bermaksud menumbuhkembangkan keterampilan-keterampilan mengajarnya. Terutama bagi calon guru, latihan ini amat penting untuk menghadapi fase praktek keguruan di kelas yang sebenarnya (*real teaching*), sehingga mereka tidak lagi mengalami kendala yang berarti.

Program ini merupakan kegiatan latihan mengajar dalam suasana laboratoris karena peserta latihan berusaha menampilkan keterampilan mengajar dan tingkah laku keguruan dalam keadaan terkontrol. Situasi latihan tersebut dapat diatur menurut kebutuhan dan disesuaikan dengan maksud dan tujuan yang akan dicapai.

Mengajar di dalam kelas merupakan pekerjaan yang rumit dan kompleks. J.J. Hasibuan (1999: 43) mengatakan bahwa untuk mencapai tingkat efektifitas mengajar yang tinggi guru harus menguasai perbuatan mengajar yang kompleks dan perbuatan mengajar tidak dapat dikuasai secara langsung. Jadi, siapapun dia, bila telah menempatkan diri sebagai tenaga kependidikan, harus mampu mengelola pembelajaran secara baik dan benar, tidak terkecuali calon guru (mahasiswa praktikkan). Oleh karena itu, calon guru harus lebih dahulu dibekali keterampilan mengajar melalui program *micro teaching*. Dengan demikian *micro teaching* bukanlah bermaksud untuk menggantikan program praktek mengajar melainkan sebagai program latihan awal dari rangkaian praktek pengalaman lapangan (PPL).

Micro teaching berasal dari bahasa Inggris, yaitu *micro* dan *teaching*. Secara etimologi *micro* (mikro) berarti kecil, tipis, sempit dan yang berkaitan dengan jumlah yang sedikit atau ukuran yang kecil (Departemen Pendidikan dan

Kebudayaan, 2005: 742). Sedangkan *teaching* artinya mengajar dan ajaran (John M. Echols dan Hassan Shadily, 2003: 581). Dengan demikian secara bahasa *micro teaching* dapat diartikan dengan mengajar pada siswa/peserta dalam jumlah yang sedikit atau kecil.

Secara terminologi *micro teaching*, adalah suatu latihan mengajar permulaan bagi guru atau calon guru dengan lingkup latihan dan *audience* yang lebih kecil dan dapat dilaksanakan dalam lingkungan teman-teman, setingkat sendiri atau sekelompok murid di bawah bimbingan dosen pembimbing atau di bawah bimbingan guru pamong (Ahmad Sabri, 2007: 148). Mc. Laughin dan Moulton dalam Dadang Sukirman (2012: 22) mendefenisikan *micro teaching* dengan suatu pendekatan atau model pembelajaran untuk melatih keterampilan mengajar guru, bagian demi bagian dari setiap keterampilan dasar mengajar tersebut, yang dilakukan secara terkontrol dan berkelanjutan dalam situasi pembelajaran.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *micro teaching* adalah suatu latihan keterampilan mengajar para calon guru yang terdiri dari beberapa peserta dan waktu yang terbatas, yang bertujuan untuk melatih beberapa kompetensi mengajar di bawah asuhan seorang dosen atau guru pamong.

B. Tujuan *Micro Teaching*

Micro teaching sebagai mata kuliah tidak terpisahkan dari struktur kurikulum program pendidikan keguruan, yang diarahkan untuk memfasilitasi mahasiswa calon guru agar menguasai dan memiliki kompetensi yang diharapkan. Adapun tujuan *micro teaching*, adalah untuk:

1. Memfasilitasi, melatih dan membina keterampilan dasar mengajar (*teaching skill*) calon guru
2. Memfasilitasi, melatih dan membina calon guru agar memiliki kompetensi yang diharapkan oleh ketentuan undang-undang peraturan pemerintah.
3. Melatih penampilan dan keterampilan mengajar yang dilakukan secara bagian demi bagian secara spesifik

agar diperoleh kemampuan maksimal sesuai dengan tuntutan professional sebagai seorang guru.

4. Memberi kesempatan kepada calon guru berlatih dan menilai kelebihan dan kekurangan yang dimiliki (*self evaluation*) dalam hal keterampilan mengajarnya.
5. Memberi kesempatan kepada setiap yang berlatih (calon guru) meningkatkan dan memperbaiki kelebihan dan kekurangannya (Dadang Sukirman, 2012: 35).

C. Manfaat Micro Teaching

Adapun manfaat pengalaman *micro teaching* yang dapat diambil, antara lain adalah:

1. Mengembangkan dan membina keterampilan calon guru dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Keterampilan mengajar terkontrol dan dapat dilatihkan.
3. Perbaikan atau penyempurnaan secara cepat dan segera dicermati.
4. Latihan penguasaan keterampilan mengajar lebih baik.
5. Memusatkan perhatian secara objektif, saat latihan berlangsung.
6. Menuntut dikembangkan pola observasi yang sistimatis dan objektif.
7. Mempertinggi efisiensi dan efektivitas penggunaan sekolah dalam waktu praktik mengajar yang relatif singkat (Zainal Asril, 2010: 53).

Selain pendapat di atas, manfaat *micro teaching* lainnya adalah sebagai berikut:

1. Setiap mahasiswa calon guru dapat melatih bagian demi bagian dari setiap keterampilan mengajar yang harus dikuasainya secara lebih terkontrol dan terkontrol.
2. Setiap mahasiswa calon guru dapat mengetahui tingkat kelebihan maupun kekurangannya dari setiap jenis keterampilan mengajar yang harus dikuasainya.

3. Setiap mahasiswa calon guru dapat menerima informasi yang lengkap, objektif dan akurat dari observer terhadap proses latihan yang telah dilakukannya.
4. Setiap mahasiswa calon guru dapat melakukan proses latihan ulang untuk memperbaiki terhadap kekurangan maupun untuk lebih meningkatkan kemampuan yang telah dimilikinya (Dadang Sukirman, 2012: 37).

Mahasiswa calon guru, sebelum melakukan praktek lapangan di sekolah/madrasah dalam bentuk *real teaching*, terlebih dahulu melakukan pelatihan dalam bentuk *micro teaching*. *Real teaching* merupakan bentuk praktek langsung di kelas, pesertanya adalah siswa pada sekolah/madrasah tempat praktik, sedangkan *micro teaching* merupakan bentuk praktek di kelas yang pesertanya merupakan teman sejawat mahasiswa sendiri.

Dari gambaran di atas dapat dikatakan bahwa ciri khas *micro teaching* adalah penyederhanaan di mana setiap komponen yang terlibat dalam mengajar dimikrokkan atau diminiaturkan. Usaha penyederhanaan tersebut didasari atas asumsi sebagai berikut:

1. Bahwa dengan menguasai lebih dahulu komponen kegiatan mengajar akan mudah dilaksanakan kegiatan mengajar yang demikian kompleks itu.
2. Bahwa dengan menyederhanakan situasi latihan maka perhatian dapat sepenuhnya dicurahkan kepada pembinaan keterampilan khusus yang merupakan komponen dari mengajar.
3. Memungkinkan diadakan pengamatan yang lebih seksama dan cermat serta pencatatan yang lebih teliti sehingga hasilnya dapat dipakai sebagai umpan balik yang didiskusikan di antara sesama peserta.

BAB II

PEMBELAJARAN AKTIF

A. Hakikat Pembelajaran Aktif

Hakikat dari belajar adalah proses membangun makna/pemahaman oleh si pembelajar terhadap pengalaman dan informasi yang disaring dengan persepsi, pikiran, dan perasaan. Proses ini dikenal dengan teori/filsafat konstruktivisme. Filsafat konstruktivisme merupakan filsafat yang mempelajari hakekat pengetahuan dan bagaimana pengetahuan itu terjadi (USAID-PRIORITAS).

Implikasi konstruktivisme terhadap proses belajar dapat bercirikan sebagai berikut:

1. Belajar, berarti membangun makna.
2. Konstruksi artinya proses terus menerus, setiap kali berhadapan dengan fenomena baru.
3. Belajar sesungguhnya pengembangan pemikiran.
4. Proses belajar terjadi jika skemata seseorang dalam keraguan.
5. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar.
6. Hasil belajar tergantung pada apa yang telah diketahui si pelajar.

Agar proses pembelajaran dapat dilakukan secara aktif dan bermakna, salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah pendekatan PAKEM yang merupakan ramuan antara belajar aktif dan belajar menyenangkan (*active learning and joyfull learning*). PAKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Tim MBS UNESCO-UNICEF (2002: 8) menguraikan lebih lanjut tentang PAKEM baik dari sisi guru maupun dari sisi siswa, sebagai berikut:

1. Dari segi guru, *aktif* diartikan sebagai upaya mengaktifkan diri dalam memantau kegiatan belajar siswa, memberi umpan balik, mengajukan pertanyaan yang menantang siswa, mempertanyakan gagasan siswa. *Kreatif* diartikan sebagai upaya guru dalam mengembangkan kegiatan beragam dan membuat alat

bantu belajar secara sederhana. *Efektif* diartikan sebagai pencapaian hasil yang telah dirumuskan oleh guru. *Menyenangkan* diartikan sebagai upaya guru membuat anak tidak takut salah, tidak takut ditertawakan, tidak takut dianggap sepele, mengkondisikan anak asyik belajar.

2. Dari segi siswa, *aktif* dimaksudkan sebagai kegiatan siswa terlibat aktif dalam mengemukakan pertanyaan, mengemukakan gagasan, mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasannya. *Kreatif* artinya siswa kreatif merancang, membuat sesuatu melaporkan dan sebagainya. *Efektif* dimaksudkan bahwa siswa memiliki berbagai keterampilan yang diperlukan. *Menyenangkan* maksudnya anak berani mencoba, berani bertanya, berani mengemukakan gagasan, berani mempertanyakan gagasan orang lain, senang dalam melakukan kegiatan sehingga terdorong untuk belajar terus sepanjang hayat dan mandiri.

Hal ini berarti, guru harus memberi kesempatan dan mendorong siswanya untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Hasil yang dicapai benar-benar usaha dari siswa itu sendiri (baik mandiri maupun kelompok). Di sini guru dituntut untuk mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan dunia nyata, baik fisik maupun sosial.

B. Ciri-Ciri Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan

Pembelajaran dapat dikatakan aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan apabila terdapat indikator-indikator tertentu. Indikator-indikator tersebut sebagaimana dijelaskan oleh Agus Muhammad (2001: 12) sebagai berikut:

1. Adanya prakarsa siswa dalam kegiatan belajar, yang ditunjukkan melalui keberanian memberikan urun pendapat tanpa diminta, dan kesediaan mencari alat dan sumber belajar.

2. Keterlibatan mental siswa dalam pembelajaran yang sedang berlangsung, seperti penyelesaian tugas secara tuntas, emosi tergugah sesuai suasana pembelajaran.
3. Peranan guru sebagai fasilitator, pemantau, dan pemberibalikan, lebih bersifat ulur tangan.
4. Siswa belajar dengan pengalaman langsung, baik terkait dengan kognitif, afektif, dan keterampilan.
5. Kekayaan variasi metode dan media dalam pembelajaran akan memberi peluang variasi bentuk dan alat dalam pembelajaran.
6. Kualitas dan variasi interaksi dalam pembelajaran, baik guru dengan siswa maupun antara sesama siswa.

Menurut Bonwell (1995), pembelajaran aktif memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan ketrampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas,
2. Siswa tidak hanya mendengarkan kuliah secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi kuliah,
3. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran,
4. Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi.
5. Umpan-balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Pembelajaran kreatif, salah satu indikatornya adalah adanya produk atau karya siswa yang berbeda-beda dan dipajangkan di kelas. Mereka mengerjakannya berdasarkan tugas yang bersifat terbuka. Siswa menuangkan proses dan hasil belajarnya dengan kalimat dan gaya mereka sendiri.

Pembelajaran yang efektif, indikatornya adalah apabila sebagian besar siswa mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dengan kata lain minimal 85% siswa mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan untuk kompetensi dasar yang dibelajarkan. Perlu diingat bahwa, hasil belajar

disini bukan hanya hasil belajar jangka pendek yang diperoleh (yaitu pemahaman, keterampilan, dan sikap), tetapi juga daya pikir kritis, kreatif, dan metakognitif yang merupakan bekal utama untuk bertahan hidup atau mewarnai kehidupan di masa depan. Mereka juga memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik (mendengarkan dan mengerti orang lain, serta mampu memberikan penjelasan yang baik).

Pembelajaran yang menyenangkan, indikator yang tampak adalah ketika siswa sampai lupa diri dengan waktu yang dialokasikan. Mereka masih tampak bersemangat mengerjakan kendatipun jam tanda istirahat atau pergantian mata pelajaran lain telah berbunyi. Mereka berkonsentrasi penuh dan selalu mengerjakan apa yang ditugaskan kepadanya baik secara individu maupun kelompok, baik di kelas maupun di luar kelas.

C. Model-model Pembelajaran

Upaya untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, dapat dilakukan, diantaranya dengan memilih model pembelajaran yang sesuai. Tidak semua model pembelajaran sesuai untuk semua materi pembelajaran. Beberapa model pembelajaran yang ditawarkan untuk memecah kejenuhan dan kebekuan dalam proses pembelajaran (Ismail, 2008: 74-96), diantaranya adalah:

1. *Every one is a teacher here* (setiap murid sebagai guru)
Langkah-langkah penerapan:
 - a. Bagikan kertas kepada setiap peserta didik dan mintalah mereka untuk menuliskan sebuah pertanyaan tentang materi pokok yang telah atau sedang dipelajari, atau topik khusus yang ingin mereka diskusikan.
 - b. Kumpulkan kertas-kertas tersebut, dikocok dan dibagikan kembali secara acak kepada masing-masing peserta didik diusahakan pertanyaan tidak kembali kepada yang bersangkutan.

- c. Mintalah mereka membaca dan memahami pertanyaan di kertas masing-masing, sambil memikirkan jawabannya.
- d. Undang sukarelawan (*volunteer*) untuk membacakan pertanyaan yang didapatnya.
- e. Mintalah dia merespon pertanyaan atau permasalahan tersebut, kemudian mintalah kepada teman sekelasnya untuk memberikan pendapat atau melengkapi jawabannya.
- f. Berikan apresiasi terhadap setiap jawaban/tanggapan.
- g. Begitu seterusnya hingga selesai (apabila memungkinkan).
- h. Guru bersama siswa melakukan kesimpulan, klarifikasi, dan tindak lanjut.

Model pembelajaran ini sesuai untuk mengulang atau memantapkan apa yang siswa pelajari. Siswa tidak menyadari bahwa mereka sedang mengulang kembali apa yang telah diberikan oleh guru. Di samping itu, guru juga dapat mengevaluasi sejauh mana siswa dapat menyerap materi yang telah dipelajarinya.

2. *Writing in here and now* (menulis pengalaman langsung)
Langkah-langkah penerapan:
 - a. Guru memilih jenis pengalaman yang diinginkan untuk ditulis oleh peserta didik
 - b. Guru memerintahkan peserta didik untuk menulis tentang pengalaman yang telah dipilih.
 - c. Guru memberikan waktu yang cukup untuk menulis. Peserta didik seharusnya tidak merasa terburu-buru. Ketika mereka selesai, guru mengajak mereka untuk membacakannya.
 - d. Guru mendiskusikan hasil pengalaman mereka bersama-sama.
 - e. Guru bersama siswa melakukan kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut.

Model pembelajaran ini diterapkan untuk melatih kemampuan siswa merespon apa yang telah ia alami melalui tulisan. Yang menjadi fokus di sini adalah isi

tulisan mereka, bukan gramatikalnya. Ketidak-tepatan dalam menyusun kalimat diabaikan saja. Yang terpenting adalah isi tulisan tersebut. Apakah siswa dapat menuangkan perasaan dan mengambil pelajaran dari peristiwa atau pengalaman yang ia alami. Oleh karena itu, model pembelajaran ini cocok materi non bahasa.

3. *Reading aloud* (strategi membaca dengan keras)

Langkah-langkah penerapan:

- a. Guru memilih sebuah teks yang menarik untuk dibaca dengan keras. Teks disesuaikan dengan tingkat kemampuan mereka.
- b. Guru menjelaskan teks tersebut pada peserta didik secara singkat. Guru memperjelas poin-poin kunci atau masalah-masalah pokok yang dapat diangkat.
- c. Guru membagi bacaan teks tersebut menjadi beberapa bagian berdasarkan alinea atau alur cerita yang ada di dalamnya. Mintalah sukarelawan untuk membaca keras bagian-bagian yang berbeda.
- d. Ketika proses tersebut berlangsung, guru beberapa kali pose (jeda membaca) untuk menekankan poin-poin penting yang perlu diketahui oleh peserta didik melalui pertanyaan atau contoh.
- e. Guru bersama siswa melakukan kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut.

Membaca pada umumnya adalah aktivitas pasif. Akan tetapi melalui model pembelajaran ini, siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan saja, mereka juga harus mendapatkan poin-poin penting dalam bacaan.

4. *The power of two and four* (menggabung 2 dan 4 kekuatan)

Langkah-langkah penerapan:

- a. Tetapkan satu masalah atau pertanyaan
- b. Beri kesempatan pada peserta didik untuk berpikir sejenak tentang masalah tersebut
- c. Bagikan kertas pada tiap peserta didik untuk merespon terhadap permasalahan tersebut dan solusinya secara mandiri. Periksa hasil kerja mereka.

- d. Bentuklah pasangan 2 orang untuk mendiskusikan kembali permasalahan tersebut dan membuat jawaban baru. Periksa jawaban mereka.
- e. Bentuklah pasangan 4 orang untuk mendiskusikan kembali permasalahan tersebut dan membuat jawaban baru. Periksa jawaban mereka.
- f. Pastikan setiap kelompok telah membuat jawaban terbaik mereka dan dituliskan di kertas atau lainnya.
- g. Guru mengemukakan penjelasan dan solusi atas permasalahan yang didiskusikan tadi.
- h. Guru bersama siswa melakukan kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut.

Model pembelajaran ini melatih siswa untuk saling bekerja sama dalam memecahkan masalah. Pada awalnya mereka secara individu memiliki jawaban masing-masing. Akan tetapi ketika sudah bekerja berpasangan, mereka harus saling mendengarkan jawaban teman lainnya. Selanjutnya, mereka juga harus dapat mencapai kesepakatan untuk membuat jawaban baru. Dalam proses ini, siswa belajar untuk mendengarkan pendapat orang lain dan mengesampingkan ego pribadi.

5. *Information search* (mencari informasi)

Langkah-langkah penerapan:

- a. Tersedia referensi terkait topik pembelajaran tertentu
- b. Guru menyusun indikator berdasarkan topik tersebut
- c. Guru membuat pertanyaan untuk mencapai indikator kompetensi tersebut
- d. Carilah konsep tentang topik yang akan dibahas
- e. Bagilah kelas ke dalam kelompok kecil (maksimal 3 orang)
- f. Peserta didik diberikan tugas untuk mencari bahan tersebut di perpustakaan
- g. Setelah peserta didik mendapatkan informasi dan kembali ke kelas, guru membantu mereka dengan cara membagikan referensi mereka
- h. Peserta diminta mencari jawaban selama 10 menit
- i. Diskusikan bersama-sama hasil kerja mereka di kelas

- j. Guru memberikan penguatan
- k. Guru bersama siswa melakukan kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut.

Model pembelajaran ini berusaha untuk membangun sifat tanggung jawab. Melalui tugas mandiri yang diberikan, siswa berusaha untuk mencari atau memenuhi tugas tersebut. Model pembelajaran ini baik untuk melihat rasa tanggung jawab siswa.

6. *Point-counter point* (beradu pandangan sesuai perspektif)

Langkah-langkah penerapan:

- a. Pilih satu topik yang memiliki dua perspektif atau lebih
- b. Bagi kelas menjadi beberapa kelompok sesuai dengan perspektif yang ada
- c. Pastikan bahwa masing-masing kelompok duduk pada tempat yang terpisah
- d. Mintalah masing-masing kelompok untuk menyiapkan argumen mereka
- e. Berikan salah satu kelompok kesempatan untuk memulai perdebatan dengan menyampaikan argumen yang disepakati dalam kelompok
- f. Mintalah kelompok lain untuk menyampaikan pandangan mereka (begitu seterusnya)
- g. Guru bersama siswa memberikan klarifikasi atau kesimpulan.

Model pembelajaran ini hampir sama dengan debat. Akan tetapi yang membedakannya adalah pada isu yang diangkat. Isu pada debat sifatnya pro dan kontra. Sedangkan pada model pembelajaran ini, isu yang diangkat adalah yang memiliki berbagai perspektif. Dalam artian, perspektif tersebut dapat dikompromikan melalui sisi yang berbeda.

7. *Reading guide* (bacaan terbimbing)

Langkah-langkah penerapan:

- a. Tentukan bacaan yang akan dipelajari
- b. Buatlah pertanyaan/kisi-kisi/ bagan atau skema yang akan mereka isi melalui bahan bacaan yang diberikan

- c. Bagikan bahan bacaan beserta dengan pertanyaan/kisi-kisi/ bagan atau skema yang telah dibuat
- d. Batasi waktu mereka dalam mencari jawaban tersebut
- e. Bahas hasil kerja mereka melalui pertanyaan
- f. Guru memberikan penguatan
- g. Guru bersama siswa memberikan klarifikasi atau kesimpulan.

Model pembelajaran ini hampir sama dengan *reading aloud*. Akan tetapi di sini siswa tidak diminta untuk membaca nyaring. Tugas mereka adalah membaca untuk mencari informasi berdasarkan panduan yang diberikan oleh guru. Jadi mereka tidak membaca lepas, akan tetapi ada informasi yang harus mereka temukan. Proses ini cocok untuk materi bahasa ataupun materi lainnya yang bersifat konsep.

8. *Active debate* (debat aktif)

Langkah-langkah penerapan:

- a. Kembangkan suatu pertanyaan yang berkaitan dengan sebuah kasus atau isu kontroversial
- b. Bagi kelas menjadi dua kelompok; pro dan kontra
- c. Minta setiap kelompok untuk menunjuk wakil mereka sebagai juru bicara dengan posisi duduk saling berhadapan
- d. Awali dengan masing-masing juru bicara mengemukakan pandangan mereka
- e. Setelah itu, juru bicara ini akan kembali ke kelompok mereka untuk mengatur strategi guna membantah kelompok lain.
- f. Hentikan perdebatan apabila sudah cukup waktu
- g. Guru bersama siswa memberikan klarifikasi atau kesimpulan.

Model pembelajaran ini menitik beratkan pada wawasan murid. Sejauh mana mereka dapat mempertahankan argumentasinya dalam berdebat. Jadi semakin banyak argumen yang mereka berikan, akan membuat mereka bertahan pada pro ataupun kontra. Di

samping itu, model pembelajaran ini juga melatih siswa untuk mengeluarkan pendapat dan membantah pendapat orang lain dengan baik; berusaha untuk meredam emosi meskipun yang dihadapinya berpendapat berbeda.

9. *Index card match* (menjodohkan kartu tanya jawab)

Langkah-langkah penerapan:

- a. Potonglah kertas sejumlah peserta didik di dalam kelas
- b. Bagi kertas tersebut menjadi dua kelompok
- c. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada potongan kertas yang telah dipersiapkan. Setiap kertas satu pertanyaan.
- d. Tulislah jawaban pada potongan kertas yang lain.
- e. Kocok kertas tersebut hingga tercampur antara soal dan jawaban
- f. Bagikan setiap peserta satu potong kertas.
- g. Minta peserta untuk mencari pasangannya (pertanyaan dan jawaban)
- h. Setelah mereka menemukan pasangannya, mintalah mereka untuk duduk berdekatan. Mintalah mereka untuk membacakan pertanyaan dan jawaban secara bergantian dengan suara keras. Demikian seterusnya.
- i. Guru memberikan klarifikasi atau kesimpulan.

Model pembelajaran ini diterapkan untuk melatih siswa memahami pertanyaan dan jawabannya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar paham terhadap materi yang telah diajarkan. Apabila mereka dapat menemukan pertanyaan dan jawaban dengan tepat, maka hal ini mengindikasikan bahwa mereka telah menyerap materi yang telah diajarkan.

10. *Jigsaw learning* (belajar melalui tukar delegasi antar kelompok)

Langkah-langkah penerapan:

- a. Pilih materi yang bisa dibagi menjadi beberapa bagian.

- b. Bagilah peserta menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah bagian materi yang ada, yang disebut kelompok asal..
- c. Setiap kelompok mendapat tugas membaca, memahami dan mendiskusikan serta membuat ringkasan bagian materi yang diberikan.
- d. Setelah semua anggota kelompok memahami benar tentang yang didiskusikan, mereka membentuk kelompok baru, yang disebut kelompok ahli, beranggotakan 1 orang wakil dari kelompok asal.
- e. Setiap anggota kelompok ahli menyampaikan/ menjelaskan apa yang telah dia diskusikan di kelompok asal, sehingga semua anggota kelompok memahaminya.
- f. Setelah semua anggota kelompok ahli memahami penjelasan sesama anggota kelompoknya, masing-masing kembali ke kelompok asal, untuk menjelaskan ke kelompok asal, hasil diskusi dari kelompok ahli.
- g. Kembalikan suasana kelas seperti semula. Kemudian tanyakan apakah ada persoalan yang belum terpecahkan.
- h. Berilah peserta didik pertanyaan untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.
- i. Guru bersama siswa memberikan klarifikasi atau kesimpulan.

Pada proses pembelajaran ini, siswa diminta tidak hanya membaca dan memahami akan tetapi juga dapat menjelaskan kepada orang lain. Jadi masing-masing anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab. Oleh karena itu, model pembelajaran ini melatih tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan untuk disampaikan kembali kepada orang lain.

11. *Role play* (bermain peran)

Langkah-langkah Penerapan:

- a. Tetapkan topik
- b. Tunjuk dua orang siswa/peserta didik maju ke depan untuk memerankan karakter tertentu: 10 -15 menit.

- c. Mintalah keduanya untuk bertukar peran.
- d. Hentikan *role play* apabila dirasa sudah cukup
- e. Pada saat kedua siswa/peserta didik memerankan karakter tertentu di muka kelas, siswa/peserta didik lainnya diminta untuk mengamati dan menuliskan tanggapan mereka.
- f. Guru bersama siswa melakukan kesimpulan, klarifikasi, dan tindak lanjut.

Model pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan cara berperan, seolah-olah mereka mengalami langsung. Metode ini memakan banyak waktu. Jadi intensitasnya tidak boleh terlalu sering.

12. Debat berantai

Langkah-langkah Penerapan:

- a. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil
- b. Masing-masing kelompok ditunjuk koordinator untuk menulis
- c. Mereka diberi konsep atau gagasan yang mengundang pro-kontra
- d. Masing-masing kelompok memberikan pendapatnya dengan cara:
 - 1) Koordinator mengatur posisi duduk melingkar.
 - 2) Setiap anggota kelompok menyampaikan ide setuju dengan alasannya, bergantian anggota yang lain tidak setuju dengan alasannya.
 - 3) Pada putaran kedua, anggota yang tadi setuju berganti menyampaikan ide tidak setuju disertai alasan, sementara yang tidak setuju berganti menyampaikan setuju disertai alasannya, demikian hingga semua anggota selesai menyampaikan pendapat bebasnya.
 - 4) Guru meminta siswa secara sukarela maju ke depan untuk menuliskan alasan yang setuju dan tidak setuju dan masing-masing kelompok tadi.
 - 5) Guru bersama siswa menyimpulkan dan melakukan refleksi serta tindak lanjut.

13. *Listening team* (tim pendengar)

Langkah-langkah Penerapan:

- a. Peserta didik dibagi ke dalam empat kelompok. Setiap kelompok mempunyai peran dan tugas sendiri-sendiri. Kelompok 1 (sebagai kelompok penanya) bertugas membuat pertanyaan yang didasarkan pada materi yang telah disampaikan oleh guru. Kelompok 2 (sebagai kelompok setuju) bertugas menyatakan poin-poin mana yang disepakati dan menjelaskan alasannya. Kelompok 3 (sebagai kelompok tidak setuju) bertugas mengomentari poin mana yang tidak disetujui dan menjelaskan alasannya. Kelompok 4 (sebagai pembuat contoh) bertugas membuat contoh atau aplikasi materi yang baru disampaikan oleh guru.
- b. Guru menyampaikan materi pelajaran. Setelah selesai, kelompok-kelompok tersebut diberi waktu untuk melaksanakan tugas sesuai dengan yang diterapkan. Tugas guru hanya memberikan pengarahan agar empat kelompok tersebut mengemukakan tugasnya dengan baik. Selain itu, guru juga memberikan komentar jika ada pendapat kelompok yang menyimpang terlalu jauh dan materi pelajaran.
- c. Guru melakukan klarifikasi, kesimpulan dan tindak lanjut.

14. *Team quiz* (pertanyaan kelompok)

Langkah-langkah Penerapan:

- a. Guru memilih topik yang dapat dipresentasikan dalam tiga bagian, misalnya tentang pernikahan dan perceraian dalam Islam.
- b. Guru membagi peserta didik menjadi tiga kelompok
- c. Guru menjelaskan bentuk sesinya dan memulai presentasi. Guru membatasi presentasi sampai 10 menit atau kurang.
- d. Guru meminta tim A menyiapkan kuis yang berjawaban singkat. Kuis ini dipersiapkan dalam waktu lima menit. Tim B dan C memanfaatkan waktu untuk meninjau lagi catatan mereka.

- e. Tim A menguji anggota tim B. Jika Tim B tidak bisa menjawab, Tim C diberi kesempatan untuk menjawabnya.
 - f. Tim A melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya kepada anggota Tim C, dan mengulangi proses yang sama.
 - g. Ketika kuis selesai, guru melanjutkan pada bagian kedua pelajaran, dan menunjuk Tim B sebagai pemimpin kuis.
 - h. Setelah Tim B menyelesaikan ujian tersebut, guru melanjutkan pada bagian ketiga dan menentukan tim C sebagai pemimpin kuis.
 - i. Permainan diakhiri dengan klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut oleh guru dan siswa.
15. *Small group discussion* (diskusi kelompok kecil)
Langkah-langkah Penerapan:
- a. Bagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil (maksimal 5 murid) dengan menunjuk ketua dan sekretaris.
 - b. Berikan soal studi kasus (yang dipersiapkan oleh guru) sesuai dengan Standar Kompetensi (SK)/ Kompetensi Inti (KI) & Kompetensi Dasar (KD).
 - c. Instruksikan setiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban soal tersebut.
 - d. Pastikan setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam diskusi.
 - e. Instruksikan setiap kelompok melalui juru bicara yang ditunjuk menyajikan hasil diskusinya dalam forum kelas.
 - f. Klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut oleh guru dan siswa.
16. *Card sort* (mensortir kartu)
Langkah-langkah Penerapan:
- a. Guru menyiapkan kartu berisi tentang materi pokok sesuai KD mapel (Catatan: a) perkirakan jumlah kartu sama dengan jumlah murid di kelas, dan b) Isi kartu terdiri dari kartu induk/topik utama dan kartu rincian).
 - b. Seluruh kartu diacak/dikocok agar campur.

- c. Bagikan kartu kepada murid dan pastikan masing mencocokkan satu (boleh dua).
 - d. Perintahkan setiap murid bergerak mencari kartu induknya dengan mencocokkan kepada kawan sekelasnya.
 - e. Setelah kartu induk beserta seluruh kartu rinciannya ketemu, perintahkan masing-masing membentuk kelompok dan menempelkan hasilnya di papan secara urut.
 - f. Lakukan koreksi bersama setelah semua kelompok menempelkan hasilnya.
 - g. Mintalah salah satu penanggung jawab kelompok untuk menjelaskan hasil sortir kartunya, kemudian mintalah komentar dari kelompok lain
 - h. Berikan apresiasi setiap hasil kerja murid
 - i. Lakukan klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut melibatkan guru dan siswa.
17. *Gallery-walk* (pameran berjalan)
Langkah-langkah penerapan:
- a. Peserta dibagi dalam beberapa kelompok.
 - b. Kelompok diberi kertas plano/*flip cart*.
 - c. Tentukan topik pelajaran.
 - d. Hasil kerja siswa ditempel di dinding.
 - e. Masing-masing-masing-masing kelompok berputar mengamati hasil kerja kelompok lain.
 - f. Salah satu wakil kelompok menjelaskan setiap apa yang ditanyakan oleh kelompok lain.
 - g. Koreksi bersama-sama.
 - h. Klarifikasi dan penyimpulan.
18. *Musykilat ath—thullab* (problematika murid)
Langkah-langkah penerapan:
- a. Guru memberikan potongan kertas kosong kepada siswa agar diisi pertanyaan gramatika yang belum dipahami
 - b. Potongan kertas yang telah diisi dengan pertanyaan tadi diberikan kepada teman sebelahnya untuk dibaca dan diberi tanda checklist jika ingin mengetahui

- jawabannya. Jika tidak, harus diberikan langsung pada teman berikutnya.
- c. Kertas pertanyaan tadi harus bergulir sampai kembali kepada pemiliknya. Kemudian dihitung tanda checklist pada kertas tersebut.
 - d. Kertas yang paling banyak mendapatkan checklist merupakan masalah yang mendapatkan prioritas jawaban.
 - e. Pertanyaan-pertanyaan yang belum terjawab, dapat diselesaikan pada pertemuan berikutnya.
 - f. Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut.
19. *Istintajiyah* (pengambilan kesimpulan)
Langkah-langkah penerapan:
- a. Guru memberikan contoh-contoh kalimat pola tertentu.
 - b. Guru menjelaskan kalimat nomor 1 dan 2 dengan memberi garis bawah pada kata tertentu.
 - c. Siswa diminta membandingkan dengan kalimat nomor 3 dan 4 pada kata yang bergaris bawah apakah kedudukannya sama dengan nomor 1 dan 2.
 - d. Setelah siswa mengidentifikasi perbedaannya, maka guru menjelaskan pola kalimat pada nomor 3 dan 4.
 - e. Buatlah contoh yang lain agar siswa lebih memahami tentang permasalahan yang sedang dibahas.
 - f. Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut.
20. *Tahlil al-akhta'* (analisis kesalahan)
Langkah-langkah penerapan:
- a. Siswa diminta menulis sebuah karangan pendek sesuai dengan topik yang dibahas.
 - b. Setelah dikoreksi, guru mengidentifikasi dan mengklasifikasi mana kesalahan yang banyak terjadi (*common mistake*) serta mana yang merupakan kesalahan lebih sedikit terjadi.
 - c. Siswa diminta menganalisa secara bersama-sama kesalahan yang banyak terjadi.

- d. Guru menjelaskan letak kesalahan dan membetulkannya berdasarkan kaedah kebahasaan.
 - e. Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut.
21. *Ikhtiyar al-jumal* (memilih kalimat sempurna)
Langkah-langkah penerapan:
- a. Buatlah beberapa kalimat; sebagian kalimat itu tidak tepat kaedah kebahasaan dan sebagian lagi sesuai dan benar.
 - b. Kalimat-kalimat tersebut ditulis pada potongan-potongan kertas, kemudian diacak.
 - c. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Masing-masing-masing-masing kelompok diberi 10-20 potongan kertas yang berisi kalimat benar dan salah.
 - d. Siswa diminta untuk memisahkan kalimat yang benar dan yang salah
 - e. Guru memeriksa hasil kerja mereka dan menanyakan alasan meletakkan kalimat-kalimat tersebut pada kelompok benar atau salah
 - f. Guru memberikan penguatan untuk membenarkan kalimat yang salah tersebut.
22. *Ta'birus surah* (mendeskripsikan gambar)
Langkah-langkah penerapan:
- a. Guru menyiapkan gambar terkait dengan materi pelajaran
 - b. Siswa diminta untuk mengamati gambar secara cermat
 - c. Bagilah siswa ke dalam beberapa kelompok
 - d. Semua anggota kelompok diminta untuk mencatat kosa kata sebanyak-banyaknya berdasarkan pengamatan mereka terhadap gambar tersebut
 - e. Selanjutnya setiap kelompok menyusun kalimat sempurna dan menuliskannya di papan tulis
 - f. Selanjutnya setiap kelompok mendeskripsikan tentang gambar yang diamati.
 - g. Guru memberikan penguatan dan klarifikasi.
23. Strategi ceramah plus

Langkah-langkah penerapan:

- a. Awali dengan cerita atau gambar / ilustrasi menarik.
- b. Ajukan kasus atau masalah
- c. Ajukan pertanyaan
- d. Berikan kata-kata kunci
- e. Beri contoh dan analogi
- f. Gunakan multimedia
- g. Beri kesempatan siswa menjawab pertanyaan dan memberi contoh
- h. Selingi penyajian dengan aktivitas singkat (jika memungkinkan)
- i. Terapkan materi pembelajaran pada masalah
- j. Minta siswa mengkaji ulang materi yang disampaikan.

Demikianlah contoh beberapa model pembelajaran. Model-model pembelajaran tersebut adalah tawaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang baik. Perlu diingat kembali bahwa, tidak semua model pembelajaran cocok untuk semua materi. Oleh karena itu, bagi pengajar perlu menganalisa terlebih dahulu standar isi (SK/KD), agar pembelajaran tepat sasaran dan model yang dipilih sesuai.

D. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008>). Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. (*National Center for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency Based Training*).

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. (<http://mgmpips.wordpress.com/2007>). Dalam Sosialisasi KTSP bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. (Puskur, 2009).

Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dapat merupakan uraian yang sistematis serta berkaitan dengan latihan dan teknik yang digunakan dalam pengajaran di kelas atau di luar kelas. Pengembangan bahan ajar juga merupakan proses pemilihan, adaptasi, dan pembuatan bahan ajar berdasarkan kerangka acuan tertentu.

2. Jenis dan Cakupan Bahan Ajar

Menurut E. Mulyasa (2006), bentuk-bentuk bahan ajar antara lain: Bahan cetak (*printed*) Bahan ajar cetak dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk. Jika bahan ajar cetak tersusun secara baik maka bahan ajar akan mendatangkan beberapa keuntungan seperti yang dikemukakan oleh Steffen Peter Ballstaedt (1994), yaitu:

- a. Bahan tertulis biasanya menampilkan daftar isi, sehingga memudahkan bagi seorang guru untuk menunjukkan kepada peserta didik bagian mana yang sedang dipelajari.
- b. Biaya untuk pengadaannya relatif sedikit
- c. Bahan tertulis cepat digunakan dan dapat dipindah-pindah secara mudah
- d. Susunannya menawarkan kemudahan secara luas dan kreativitas bagi individu
- e. Bahan tertulis relatif ringan dan dapat dibaca di mana saja

- f. Bahan ajar yang baik akan dapat memotivasi pembaca untuk melakukan aktivitas, seperti menandai, mencatat, membuat sketsa
 - g. Bahan tertulis dapat dinikmati sebagai sebuah dokumen yang bernilai besar
 - h. Pembaca dapat mengatur tempo secara mandiri
- Menurut Bando (2009) *dalam* <http://bandono.web.id>, penyusunan bahan ajar cetak memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
- a. Susunan tampilan
 - b. Bahasa yang mudah
 - c. Menguji pemahaman
 - d. Stimulan
 - e. Kemudahan dibaca
 - f. Materi instruksional

Kita mengenal berbagai jenis bahan ajar cetak, antara lain hand out, buku, modul, poster, brosur, dan leaflet.

a. Handout

Handout adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. Menurut (Kamus Oxford hal 389), *handout is prepared statement given*. *Handout* adalah pernyataan yang telah disiapkan oleh pembicara. *Handout* biasanya diambilkan dari beberapa literature yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan/KD dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik. Saat ini handout dapat diperoleh dengan berbagai cara, antara lain dengan cara down-load dari internet, atau menyadur dari sebuah buku.

b. Buku

Buku ajar adalah buku yang disusun untuk kepentingan proses pembelajaran, baik bersumber dari hasil-hasil penelitian atau hasil pemikiran tentang sesuatu atau kajian bidang tertentu yang kemudian dirumuskan menjadi bahan pembelajaran. Buku ajar merupakan salah satu jenis bahan ajar yang berupa bahan cetak. (Sugiarto: 2011, dalam Landasan Pengembangan Bahan Ajar).

Buku ajar merupakan bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan buah pikiran dari penulisnya. Isi buku didapat dari berbagai sumber misalnya: buku referensi, pengamatan, penelitian, pengalaman, atau hasil imajinasi seseorang yang disebut sebagai fiksi yang sifatnya berkaitan dengan materi ajar. Menurut (Kamus Oxford, hal. 94), buku diartikan sebagai: *book is number of sheet of paper, either printed or blank, fastened together in a cover*. Buku adalah sejumlah lembaran kertas baik cetakan maupun kosong yang dijilid dan diberi kulit. Buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi suatu ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis.

Buku yang baik adalah buku yang ditulis dengan menggunakan bahasa yang baik dan mudah dipahami oleh pembaca, disajikan secara menarik dilengkapi dengan gambar dan keterangan-keterangannya, isi buku harus mencerminkan sesuatu yang cocok dengan ide penulisannya. Buku pelajaran berisi tentang ilmu pengetahuan yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar.

c. Modul

Dalam Kamus Bahasa Indonesia Lengkap, modul diartikan sebagai kegiatan program belajar mengajar dengan memberikan banyak tugas sesuai dengan aturan yang dipakai. Tugas yang diberikan sudah mencakup petunjuk, tujuan, serta materi pelajaran dan evaluasinya.

Menurut Maria Chofifah (2010), modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga modul berisi paling tidak tentang:

- 1) Petunjuk belajar (Petunjuk siswa/guru).
- 2) Kompetensi yang akan dicapai.
- 3) Content atau isi materi.
- 4) Informasi pendukung.
- 5) Latihan-latihan.
- 6) Petunjuk kerja, dapat berupa Lembar Kerja (LK).
- 7) Evaluasi.
- 8) Balikan terhadap hasil evaluasi.

Sebuah modul akan bermakna bila peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya, memungkinkan peserta didik yang memiliki kemampuan bagus dalam belajar akan lebih mudah dan cepat menyelesaikan kompetensi dasar yang diharapkan oleh pembelajaran dibandingkan dengan peserta didik lainnya.

Dengan demikian modul harus menggambarkan Kompetensi Dasar yang akan dicapai oleh peserta didik, ditulis dengan menggunakan bahasa yang baik, benar, menarik, dilengkapi dengan berbagai macam ilustrasi.

d. Lembar Kerja Siswa

Lembar Kerja Siswa (*student worksheet*) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Biasanya berupa petunjuk menyelesaikan suatu tugas. Suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas KD yang akan dicapainya. Lembar kerja dapat digunakan untuk mata pembelajaran apa saja. Tugas-tugas sebuah lembar kegiatan tidak akan dapat dikerjakan oleh peserta didik secara baik apabila tidak dilengkapi dengan buku lain atau referensi lain yang terkait dengan materi tugasnya. Tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik dapat berupa teoritis, misalnya tugas membaca sebuah artikel tertentu, kemudian membuat resume untuk dipresentasikan. Dan tugas praktis dapat berupa kerja laboratorium atau kerja lapangan, misalnya survey tentang harga cabe dalam kurun waktu tertentu di suatu tempat. Keuntungan lembar kerja adalah bagi guru, memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, bagi siswa akan belajar secara mandiri dan belajar memahami dan menjalankan suatu tugas tertulis.

Menurut Vivilia (2010), langkah-langkah penulisan LKS sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis kurikulum; SK, KD, Indikator dan materi pokok.
- 2) Menyusun peta kebutuhan LKS
- 3) Menentukan judul LKS
- 4) Menulis LKS
- 5) Menentukan alat penilaian

Struktur LKS secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) Judul, mata pelajaran, semester, tempat
- 2) Petunjuk belajar
- 3) Kompetensi yang akan dicapai
- 4) Indikator
- 5) Informasi pendukung
- 6) Tugas-tugas dan langkah-langkah kerja
- 7) Penilaian.

Cohtoh LKS:

Sekolah :

Mata Pelajaran : **Bahasa Indonesia**

Kelas / Semester :

Tanggal :

Kelompok :

Ketua :

Anggota 1.....

2.....

2.....

4.....

Uraian Materi

Denah

Dalam membuat suatu bangunan gedung kita memerlukan tempat atau lokasi yang strategis dan aman. Maka bangunan tersebut memerlukan denah lokasi yang telah diperhitungkan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan oleh para ahli. Setelah menentukan denah lokasi maka diperlukan denah bangunan gedung, denah ruangan yang diperlukan dalam membangun bangunan tersebut. Contoh dalam denah ruangan kelas dalam bangunan sekolah.

Dalam ruang kelas biasanya terdapat meja murid, tempat duduk murid, meja guru, tempat duduk guru, papan tulis, lemari guru, dan lemari murid. Dengan menggunakan denah, dapat mengetahui gambaran keberadaan suatu tempat dan benda-benda yang ada di dalamnya. Misalnya dalam suatu ruang kelas terdapat meja murid, meja guru, papan tulis dan lemari buku. Meja guru, meja murid, lemari buku, dan papan tulis berguna untuk kelancaran belajar murid.

Nyanyian mengenai arah mata angin.

Timur tenggara, selatan, barat daya

Barat, barat laut, utara timur laut

Arah mata angin

Arah mata angin merupakan petunjuk arah denah, yang berguna untuk mempermudah membaca denah. Arah mata angin ada delapan. Antara lain Utara (U), timur laut (TL), timur (T), tenggara (TG), selatan(S), barat daya (BD), barat (B), dan barat laut (BL). Pada denah, arah utara selalu berada di atas. Sementara itu, arah selatan berada di bawah.

Petunjuk :

1. Tuliskan hari, tanggal, kelas, nama kelompok, dan anggota kelompok pada tempat yang sudah disediakan.
2. Lakukanlah kegiatan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan, bila ada yang kurang jelas, mintalah penjelasan dari guru.
- A. Tujuan kegiatan: Mampu membuat denah kelas
- B. Alat dan bahan : Kelas, meja, kursi.
- C. Langkah-langkah kegiatan :
 1. Simaklah penjelasan guru tentang ruang kelas!
 2. Amatilah keberadaan ruang kelasmu!
 3. Buatlah denah kelasmu sesuai arah mata angin!
 4. Laporkan hasil kegiatan membuat denah!

Pertanyaan :

Diskusikan bersama kelompokmu pertanyaan berikut!

1. Letak kelasmu menghadap ke arah mana?
.....
.....
2. Ada berapa meja dan tempat duduk di kelasmu?
.....
.....
3. Menghadap ke arah manakah tempat duduk di kelasmu?
.....
.....
4. Ada berapa jumlah baris meja di kelasmu?
.....
.....

5. Ada berapa jumlah meja dalam tiap baris meja di kelasmu?
.....
.....
6. Terletak disebelah manakah meja gurumu?
.....
.....
7. Terletak disebelah manakah lemari buku?
.....
.....
8. Terletak disebelah manakah papan tulis?
.....
.....
9. Terletak disebelah manakah pintu kelas?
.....
.....

Kesimpulan:

Setelah kalian melakukan kegiatan dan menjawab pertanyaan di atas, tulislah kesimpulan dari hasil kegiatan di bawah ini.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Banda Aceh, ... Feb, 2013
Guru Mapel Bahasa Indonesia

(.....)
NIP.

e. Brosur/Leaflet

Brosur adalah bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis atau cetakan yang

hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijilid atau selebaran cetakan yang berisi keterangan singkat tetapi lengkap tentang perusahaan atau organisasi (Kamus besar Bahasa Indonesia, dalam Dharmasraya, 2008). Dengan demikian, maka brosur dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar, selama sajian brosur diturunkan dari KD yang harus dikuasai oleh siswa. Mungkin saja brosur dapat menjadi bahan ajar yang menarik, karena bentuknya yang menarik dan praktis. Agar lembaran brosur tidak terlalu banyak, maka brosur didesain hanya memuat satu KD saja. Ilustrasi dalam sebuah brosur akan menambah menarik minat peserta didik untuk menggunakannya.

f. Wallchart

Wallchart adalah bahan cetak, biasanya berupa bagan siklus/proses atau grafik yang bermakna menunjukkan posisi tertentu. Agar *wallchart* terlihat lebih menarik bagi siswa maupun guru, maka *wallchart* didesain dengan menggunakan tata warna dan pengaturan proporsi yang baik. *Wallchart* biasanya masuk dalam kategori alat bantu melaksanakan pembelajaran, namun dalam hal ini *wallchart* didesain sebagai bahan ajar. Karena didesain sebagai bahan ajar, maka *wallchart* harus memenuhi kriteria sebagai bahan ajar antara lain bahwa memiliki kejelasan tentang KD dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik, diajarkan untuk berapa lama, dan bagaimana cara menggunakannya. Sebagai contoh *wallchart* tentang siklus makhluk hidup binatang antara ular, tikus dan lingkungannya.

g. Foto/Gambar

Foto/gambar memiliki makna yang lebih baik dibandingkan dengan tulisan. Foto/gambar sebagai bahan ajar tentu saja diperlukan satu rancangan yang baik agar setelah selesai melihat sebuah atau serangkaian foto/gambar siswa dapat melakukan sesuatu yang pada akhirnya menguasai satu atau lebih KD.

Menurut Weidenmann dalam buku *Lehren Mit Bildmedien* menggambarkan bahwa melihat sebuah foto/gambar lebih tinggi maknanya dari pada membaca atau

mendengar. Melalui membaca yang dapat diingat hanya 10%, dari mendengar yang diingat 20%, dan dari melihat yang diingat 30%. Foto/gambar yang didesain secara baik dapat memberikan pemahaman yang lebih baik. Bahan ajar ini dalam menggunakannya harus dibantu dengan bahan tertulis. Bahan tertulis dapat berupa petunjuk cara menggunakannya dan atau bahan tes.

Sebuah gambar yang bermakna paling tidak memiliki kriteria sebagai berikut:

- 1) Gambar harus mengandung sesuatu yang dapat dilihat dan penuh dengan informasi/data. Sehingga gambar tidak hanya sekedar gambar yang tidak mengandung arti atau tidak ada yang dapat dipelajari.
- 2) Gambar bermakna dan dapat dimengerti. Sehingga, si pembaca gambar benar-benar mengerti, tidak salah pengertian.
- 3) Lengkap, rasional untuk digunakan dalam proses pembelajaran, bahannya diambil dari sumber yang benar. Sehingga jangan sampai gambar miskin informasi yang berakibat penggunanya tidak belajar apa-apa.

h. Audio Visual: seperti video/film, *Video Compact Disc (VCD)*

Penyebutan audio-visual sebenarnya mengacu pada indra yang menjadi sasaran dari media tersebut. Media audio-visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan dari khalayak sasaran (penonton). Produk audio-visual dapat menjadi media dokumentasi dan dapat juga menjadi media komunikasi. Sebagai media dokumentasi tujuan yang lebih utama adalah mendapatkan fakta dari suatu peristiwa. Sedangkan sebagai media komunikasi, sebuah produk audio-visual melibatkan lebih banyak elemen media dan lebih membutuhkan perencanaan agar dapat mengkomunikasikan sesuatu. Film cerita, iklan, media pembelajaran adalah contoh media audio-visual yang lebih menonjolkan fungsi komunikasi. Media dokumentasi sering menjadi salah satu elemen dari media komunikasi. Karena melibatkan banyak elemen media, maka produk audio-visual yang diperuntukkan

sebagai media komunikasi kini sering disebut sebagai multimedia. (<http://belajarng.blogspot.com>.2008).

i. Audio: seperti radio, kaset, *Compact Disc* (CD) audio, piringan hitam

Audio berarti “suara” atau “reproduksi suara”. Dalam ilmu fisika, suara adalah bentuk energi yang dikenal sebagai *energi akustik*. Secara khusus, mengacu pada rentang frekuensi yang dapat dideteksi oleh telinga manusia sekitar 20Hz to 20kHz. Frekuensi 20Hz merupakan nada suara terendah (*bassiest*) yang kita bisa dengar, dan 20kHz merupakan nada tertinggi yang kita bisa dengar. (Pusdiklat TVRI. 2010, teori-dasar-audio).

j. Visual: seperti foto, gambar, model/maket.

Visual atau tampak secara terminologinya bermaksud boleh dilihat atau disentuh. Jadi yang tergolong dalam sesuatu yang boleh dilihat dan disentuh ialah catan, lukisan, arca, ukiran, binaan bangunan dan sebagainya. Ia bukan setakat dilihat tetapi ia perlu dipahami maksudnya atau sekurang-kurangnya teknik membuatnya, siapa membuatnya, mengapa ia dibuat, apa fungsinya, apa rujukannya, apa ideanya dan sebagainya. Visual berhubungan erat dengan mata atau penglihatan. Menurut beberapa ahli, visual juga merupakan salah satu bagian dari aktivitas belajar. Dimana aktivitas belajar itu sendiri terdiri dari: somatis (belajar dengan bergerak dan berbuat), auditori (belajar dengan berbicara dan mendengar), intelektual (belajar dengan memecahkan masalah dan merenung), dan visual (belajar dengan cara melihat, mengamati, dan menggambarkan). Keempat aktivitas belajar tersebut harus dikuasai supaya proses belajar dapat berlangsung secara optimal. (<http://carapedia.com>)

k. Multimedia: seperti CD interaktif, Computer Based, Internet

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan

presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti: proses belajar mengajar, presentasi meting dan sebagainya. (Janiansyah. 2009. Pengertian Multimedia)

Dalam menentukan cakupan atau ruang lingkup materi pembelajaran harus diperhatikan apakah materinya berupa aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip, prosedur), aspek afektif, ataukah aspek psikomotorik, sebab nantinya jika sudah dibawa ke kelas maka masing-masing jenis materi tersebut memerlukan strategi dan media pembelajaran yang berbeda-beda.

Selain memperhatikan jenis materi pembelajaran juga harus memperhatikan prinsip-prinsip yang perlu digunakan dalam menentukan cakupan materi pembelajaran yang menyangkut keluasan dan kedalaman materinya. Keluasan cakupan materi berarti menggambarkan berapa banyak materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu materi pembelajaran, sedangkan kedalaman materi menyangkut seberapa detail konsep-konsep yang terkandung di dalamnya harus dipelajari/dikuasai oleh siswa.

Prinsip berikutnya adalah prinsip kecukupan (*adequacy*). Kecukupan atau memadainya cakupan materi juga perlu diperhatikan dalam pengertian. Cukup tidaknya aspek materi dari suatu materi pembelajaran akan sangat membantu tercapainya penguasaan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Cakupan atau ruang lingkup materi perlu ditentukan untuk mengetahui apakah materi yang harus dipelajari oleh murid terlalu banyak, terlalu sedikit, atau telah memadai sehingga sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

4. Urutan Bahan Ajar

Urutan penyajian bahan ajar sangat penting untuk menentukan urutan mempelajari atau mengajarkannya. Menurut Darmadi (2009) tanpa urutan yang tepat, jika

diantara beberapa materi pembelajaran mempunyai hubungan yang bersifat prasyarat (*prerequisite*) akan menyulitkan siswa dalam mempelajarinya. Misalnya materi operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Siswa akan mengalami kesulitan mempelajari perkalian jika materi penjumlahan belum dipelajari. Siswa akan mengalami kesulitan mempelajari perkalian jika materi penjumlahan belum dipelajari. Siswa akan mengalami kesulitan membagi jika materi pengurangan belum dipelajari.

Materi pembelajaran yang sudah ditentukan ruang lingkup serta kedalamannya dapat diurutkan melalui pendekatan pokok, yaitu pendekatan prosedural dan hierarkis. Urutan materi pembelajaran secara prosedural menggambarkan langkah-langkah secara urut sesuai dengan langkah-langkah melaksanakan suatu tugas. Urutan materi pembelajaran secara hierarkis menggambarkan urutan yang bersifat berjenjang dari bawah ke atas atau dari atas ke bawah. Materi sebelumnya harus dipelajari dahulu sebagai prasyarat untuk mempelajari materi berikutnya (<http://aisyahyazid>).

5. Sumber Bahan Ajar

Sumber bahan ajar merupakan tempat dimana bahan ajar dapat diperoleh. Menurut Darmadi (2009) dalam mencari bahan ajar, siswa dapat dilibatkan mencarinya. Sumber-sumber bahan ajar didapat dari buku teks, laporan hasil penelitian, jurnal, profesional, buku kurikulum, penerbitan berkala, internet, media audiovisual (TV, video, VCD, kaset audio), lingkungan (alam, sosial, senibudaya, teknik, industri, ekonomi).

Kementerian Pendidikan Nasional (2008) memberikan cakupan bahan ajar, meliputi “(1) judul, (2) materi pembelajaran, (3) standar kompetensi, (4) kompetensi dasar, (5) indikator, (6) petunjuk belajar, (7) tujuan yang dicapai, (8) informasi pendukung, (9) latihan, (10) petunjuk kerja, dan (11) penilaian”. Mbulu (2004:88) menyatakan, bahan ajar memuat (1) teori, istilah, persamaan, (2) contoh soal dan contoh praktik, (3) tugas-tugas latihan, pertanyaan,

dan soal-soal latihan, (4) jawaban dan penyelesaian tugas-tugas itu, (5) penjelasan mengenai sasaran belajar, contoh ujian, (6) petunjuk tentang bahan yang dianggap diketahui, (7) sumber pustaka, dan (8) petunjuk belajar. Sulistyowati (2009) menyatakan bahwa komponen bahan ajar terdiri atas “(1) petunjuk belajar (petunjuk siswa/guru), (2) kompetensi yang akan dicapai, (3) content atau isi materi pembelajaran, (4) informasi pendukung, (5) latihan-latihan, (6) petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja, (7) evaluasi, dan (8) respon atau balikan terhadap hasil evaluasi. Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa komponen bahan ajar terdiri atas (1) identitas mata kuliah, meliputi judul, materi, kompetensi, indikator, tujuan (2) petunjuk belajar, meliputi petunjuk untuk mahasiswa dan guru, (3) isi materi pembelajaran, (4) informasi pendukung, (5) latihan-latihan, lembar kerja, (6) penilaian, (7) respon/balikan/refleksi. (Didin Widyartono 2012)

6. Pemetaan Bahan Ajar

Peta kebutuhan bahan ajar disusun setelah diketahui berapa banyak bahan ajar yang harus disiapkan melalui analisis kebutuhan bahan ajar. Peta Kebutuhan bahan ajar sangat diperlukan untuk mengetahui jumlah bahan ajar yang harus ditulis dan sekuensi atau urutan bahan ajarnya seperti apa. Sekuensi bahan ajar ini sangat diperlukan dalam menentukan prioritas penulisan. Di samping itu peta dapat digunakan untuk menentukan sifat bahan ajar, apakah dependen (tergantung) atau independen (berdiri sendiri). Bahan ajar dependen adalah bahan ajar yang ada kaitannya antara bahan ajar yang satu dengan bahan ajar yang lain, sehingga dalam penulisannya harus saling memperhatikan satu sama lain, apalagi kalau saling mempersyaratkan. Sedangkan bahan ajar independen adalah bahan ajar yang berdiri sendiri atau dalam penyusunannya tidak harus memperhatikan atau terikat dengan bahan ajar yang lain. (*Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Tahun 2008.*)

7. Alur Analisis Penyusunan Bahan Ajar

Untuk mendapatkan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, diperlukan analisis terhadap SK dan KD, analisis sumber belajar, dan penentuan jenis serta judul bahan ajar. Analisis dimaksud dijelaskan sebagai berikut: Analisis SK dan KD dilakukan untuk menentukan kompetensi-kompetensi mana yang memerlukan bahan ajar. Dari hasil analisis ini akan dapat diketahui berapa banyak bahan ajar yang harus disiapkan dalam satu semester tertentu dan jenis bahan ajar mana yang cocok dan dipilih sebagai bahan ajar.

Dalam penulisan bahan ajar perlu memperhatikan hal-hal berikut:

1. Berusaha menimbulkan minat baca.
2. Dirancang dan ditulis untuk siswa.
3. Menjelaskan tujuan instruksional.
4. Dipergunakan guru dan siswa pada pembelajaran.
5. Disusun berdasar pola belajar yang fleksibel, sistematis dan terstruktur berdasarkan kebutuhan siswa dan kompetensi akhir yang ingin dicapai.
6. Fokus pada pemberian kesempatan bagi siswa untuk berlatih.
7. Memberi rangkuman.
8. Gaya penulisan komunikatif.
9. Ada umpan balik.
10. Mengakomodasi kesulitan belajar siswa.
11. Menjelaskan cara mempelajari bahan ajar.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Secara etimologi *term* media, diantaranya diartikan dengan alat, sarana komunikasi (seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan sapanduk), perantara, penghubung (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2005: 726). Kemudian bila merujuk pada asal katanya, kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata

medium yang secara harfiah juga artinya ‘perantara atau pengantar (Arief S. Sadiman,dkk., 2010: 6).

Secara terminologi media diartikan dengan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arief S. Sadiman,dkk., 2010: 6). Azhar Arsyad dengan mengutip beberapa pendapat seperti Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Assosiation of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, memberi batasan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Kemudian Heinich dan kawan-kawan (1982) mengatakan bahwa istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Oleh karena itu TV, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya, jika membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut dengan media pembelajaran (Azhar Arsyad, 2010: 4).

2. Manfaat Media

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dikemukakan oleh para ahli. Azhar Arsyad (2010: 4), mengutip beberapa pendapat tentang manfaat media pembelajaran tersebut, di antaranya:

- a. Menurut Kemp & Dayton (1985), menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran adalah:
 - 1) Menjadikan pembelajaran lebih menarik. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik tampilan yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
 - 2) Menjadikan pembelajaran menjadi lebih interaktif.
 - 3) Pembelajaran lebih efektif dan efisien. Kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.

- 4) Kualitas hasil belajar lebih meningkat jika integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
 - 5) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan/ diperlukan.
 - 6) Dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan proses pembelajaran.
 - 7) Peran guru berubah lebih positif; mengurangi beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran
- b. Menurut *Encyclopedia of Education Research* mengungkapkan terdapat beberapa manfaat media pembelajaran, di antaranya:
- 1) Meletakkan dasar-dasar yang kongkrit untuk berfikir, agar mengurangi verbalisme.
 - 2) Memperbesar perhatian siswa.
 - 3) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan partisipasi aktif siswa.
- c. Kemudian Sudjana dan Rivai mengemukakan, manfaat media pembelajaran adalah;
- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
 - 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
 - 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
 - 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain. (N. Sudjana dan Rivai, 1990; 2).

3. Jenis-Jenis Media

Media merupakan bahan atau perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut. Dengan masuknya pengaruh ilmu cetak-mencetak, perilaku, komunikasi, dan perkembangan teknologi elektronik, media mengalami perkembangan dengan menampilkan berbagai jenis dan karakteristiknya (modul cetak, film, televisi, film bingkai, slide, radio, komputer, dan sebagainya). Celce-Murcia (dalam Van Els, 1984: 289), membagi media atas dua kelompok, yakni (1) perangkat pengajaran non-teknis (*non-technical teaching aids*) dan (2) perangkat proyek teknis (*technical projected aids*) (staff.uny.ac.id/sites/ diunduh tanggal 18 Februari 2013).

Media kelompok pertama (non-teknis) meliputi:

- 1) papan tulis,
- 2) papan magnetis,
- 3) gambar,
- 4) bagan (*charts*),
- 5) gulungan (*scrolls*),
- 6) kartu pengingat (*flash cards*),
- 7) foto, dan
- 8) kartun.

Sedangkan media yang tergolong kelompok kedua (perangkat proyek teknis), yaitu terdiri atas:

- 1) *slides*,
- 2) transparansi,
- 3) film,
- 4) bilah film (*film strips*),
- 5) *video tapes*.

Lebih lanjut Sadiman memilah media pembelajaran ke dalam beberapa karakteristik, yakni media grafis, media audio, dan media proyeksi diam (Sadiman AS, 2007: 109-111).

a. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual, pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Grafis berfungsi menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan/menghiasi fakta yang mungkin dilupakan bila tidak digrafiskan.

Beberapa contoh media grafis, antara lain:

1) **Gambar/Foto**

Kelebihan media foto:

- a) Sifatnya konkret, menunjukkan pokok masalah dibanding media verbal.
- b) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c) Mengatasi keterbatasan pengamatan
- d) Dapat memperjelas suatu masalah
- e) Murah harganya, gampang didapat serta digunakan.

Kelemahan media foto:

- a) Hanya menekankan persepsi indera mata
- b) Gambar /foto yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Syarat pembuatan media foto yang baik adalah:

- a) Harus autentik
- b) Sederhana
- c) Ukuran relatif
- d) Mengandung gerak atau perbuatan
- e) Gambar/foto karya siswa seringkali lebih baik walau dari segi mutu kurang
- f) Gambar hendaklah bagus dari sudut seni

2) **Sketsa**

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa, selain dapat memperjelas penyampaian pesan, menghindari verbalisme, menarik perhatian siswa, harganya pun tak perlu dipersoalkan sebab media ini dibuat langsung oleh guru. Sketsa, yang dibuat secara cepat ketika guru menerangkan dapat pula dipakai untuk tujuan tersebut.

3) **Diagram**

Sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol, diagram, atau skema menggambarkan struktur dari obyeknya secara garis besar, menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang terjadi.

Ciri-ciri diagram yang perlu diketahui adalah:

- a) bersifat simbolis dan abstrak sehingga kadang sulit dimengerti.
- b) untuk dapat membaca diagram seorang harus punya latar belakang tentang apa yang didiagramkan.
- c) walaupun sulit dimengerti, karena sifatnya yang padat, diagram dapat memperjelas arti.

Diagram yang baik sebagai media pendidikan adalah:

- a) Benar, digambar rapi, diberi titel, label dan penjelasan-penjelasan yang perlu.
- b) Cukup besar dan ditempatkan secara strategis
- c) Penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum, dari kiri ke kanan, dari atas ke bawah.

4) **Bagan/chart**

Seperti halnya media grafis yang lain, fungsi pokok bagan/chart adalah menyajikan ide-ide atau konsep yang sulit disampaikan secara tertulis atau lisan.

Syarat bagan yang baik, adalah:

- a) Dapat dimengerti anak.
- b) Sederhana dan lugas, tidak rumit dan berbelit-belit.
- c) Diganti pada waktu-waktu tertentu agar tetap menarik dan tidak membosankan.

Contoh: bagan organisasi, bagan alur siklus air.

5) **Grafik**

Sebagai suatu media visual, grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Grafik disusun berdasarkan prinsip-prinsip matematik dan menggunakan data-data komparatif.

Kelebihan grafik sebagai media adalah:

- a) Bermanfaat untuk mempelajari dan mengingat data-data kuantitatif dan hubungan-hubungannya.

- b) Memungkinkan secara cepat kita mengadakan analisis, interpretasi, dan perbandingan antara data-data yang disajikan baik dalam hal ukuran, pertumbuhan dan arah.
- c) Penyajian data grafik: jelas, cepat, menarik, ringkas, dan logis.

Media grafis dikatakan baik, jika memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- a) Jelas untuk dilihat seluruh kelas
- b) Hanya menyajikan satu ide setiap grafik
- c) Ada jarak/ruang kosong diantara kolom bagiannya
- d) Warna yang digunakan kontras dan harmonis
- e) Berjudul dan ringkas
- f) Sederhana
- g) Mudah dibaca
- h) Praktis, mudah diatur
- i) Menggambarkan kenyataan/realisme
- j) Menarik
- k) Jelas dan tak memerlukan informasi tambahan

6) **Kartun**

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas atau sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan cepat dimengerti. Kalau kartun mengena, pesan besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingatan.

7) **Poster**

Poster tidak saja penting untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu tetapi juga mampu mempengaruhi dan memotivasi perilaku orang yang melihatnya. Poster dapat dibuat di kertas, kain, batang kayu, seng, dan sebagainya.

Pemasangannya bisa dikelas, luar kelas, di pohon, di tepi jalan dan majalah. Ukurannya bermacam-macam

tergantungan kebutuhan. Namun secara umum, poster yang baik hendaknya:

- a) Sederhana
 - b) Menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok
 - c) Berwarna
 - d) Slogannya ringkas dan jitu
 - e) Tulisannya jelas
 - f) Motif dan desain bervariasi
- 8) **Peta dan globe**

Pada dasarnya peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Kelebihan peta dan globe, jika dipakai dalam kegiatan belajar mengajar:

- a) Memungkinkan siswa mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan dan lain-lain.
- b) Merangsang minat siswa terhadap penduduk dan pengaruh-pengaruh geografis
- c) Memungkinkan siswa memperoleh gambaran tentang distribusi penduduk, kehidupan tumbuhan dan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya.

9) **Papan flanel**

Papan flanel adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Gambar-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali. Selain gambar, di kelas rendah SD papan flanel ini dipakai pula untuk menempelkan huruf dan angka-angka. Karena penyajiannya seketika, kecuali menarik perhatian siswa, penggunaan papan flanel membuat sajian lebih efisien.

10) **Papan buletin**

Berbeda dengan papan flanel, papan buletin ini tidak dilapisi kain flanel tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Fungsinya selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu. Berbagai jenis media grafis seperti gambar, poster, sketsa, diagram, dapat dipakai sebagai bahan

pembuatan papan buletin. Dan juga pesan-pesan verbal tertulis seperti berita, feature, dan sebagainya.

b. Media Pembelajaran Tiga Dimensi

1) Model

Dalam membuat model, perlu diperhatikan: 1) dibuat dalam bentuk tiga dimensi, yaitu mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi; 2) model dibuat cukup besar untuk dapat dilihat oleh seluruh murid di dalam kelas; 3) dapat memperlihatkan bagian-bagian yang penting; 4) dapat diuraikan dengan mudah bagian-bagiannya dan mudah pula dikembalikan kepada bentuk asalnya; dan 5) bagian yang kurang penting dikesampingkan supaya dapat dilihat dengan jelas bagian-bagian yang penting.

Selain kelima hal di atas, perlu diperhatikan pula hal berikut: 1) buat model benda-benda yang tidak dapat dibawa ke dalam kelas atau yang memiliki keterbatasan lainnya; 2) harus diterangkan bahwa model tidak sama dengan benda yang asli; dan 3) kumpulkan benda-benda atau contoh-contoh yang banyak hubungannya dengan model yang dibuat.

2) Benda Asli (Objek)

Benda asli merupakan benda yang sebenarnya. Yang harus diperhatikan dalam mengumpulkan benda-benda asli ini adalah:

- a) Kumpulkan benda-benda yang diperlukan sesuai kurikulum dan tema yang akan diajarkan.
- b) Benda disusun sesuai golongannya.
- c) Penyimpanan dilakukan dalam suatu tempat yang tidak mudah kotor dan disusun sedemikian rupa sehingga mudah diambil bila diperlukan.
- d) Sebelum mengumpulkan benda-benda ini, terlebih dahulu dipikirkan atau diusahakan tempat penyimpanannya.
- e) Untuk pemakaiannya, hendaknya didukung oleh gambar atau foto yang melukiskan tempat terdapatnya benda-benda tersebut.

Membuat alat ini harus memperhatikan hal-hal berikut: 1) kegunaannya diusahakan sesuai dengan benda

asli, contohnya membuat alat musik perkusi dari botol atau gelas; dan 2) bagian-bagian yang kecil dikesampingkan, dan bagian yang penting ditonjolkan.

3) Diorama

Pembuatan diorama harus memperhatikan hal-hal berikut: 1) merencanakan pemakaian diorama tersebut untuk pelajaran atau tema apa; 2) persiapkan keterangan-keterangan untuk memperjelas diorama yang dibuat; 3) diorama hendaknya didukung oleh contoh-contoh benda asli yang banyak hubungannya; dan 4) dalam penggunaannya dukung pula dengan gambar dan foto yang banyak hubungannya dengan diorama.

Selain hal-hal di atas, dalam pembuatannya perlu pula memperhatikan hal-hal berikut:

- a) Hendaknya jangan melukiskan sesuatu yang tidak mirip dengan kenyataan yang sebenarnya. Misalnya jangan melukiskan rumah dengan menggunakan karton, tapi gunakan bahan-bahan yang sesuai dengan keadaan rumah yang sesungguhnya; misal anyaman bambu atau kayu kecil untuk dinding rumah dan alang-alang untuk atapnya.
- b) Diorama jangan terlalu besar atau kompleks, sehingga mudah di bawa dan digunakan.

4) Boneka

Dalam pembuatan boneka haruslah mempertimbangkan hal-hal berikut: boneka dibuat untuk mempertinggi daya kreatif siswa, mengurangi sifat malu-malu pada siswa (membangkitkan rasa percaya diri), mempertinggi keaktifan dan memupuk kerja sama di antara siswa, serta membawa suasana gembira dalam belajar sehingga harus dibuat semenarik mungkin. Boneka tangan dapat menjadi alternatif media yang menarik bagi guru untuk menjelaskan materi cerita, monolog dan dialog.

5) Topeng

Membuat topeng tidak sesulit yang dibayangkan. Bahan yang digunakan untuk membuat pun tidak sulit dicari serta murah harganya, di antaranya adalah tanah liat, kertas

koran, kertas layang-layang, perekat, dan cat warna. Sedangkan pembuatannya adalah sebagai berikut:

- a) Buatlah bentuk muka dengan tanah liat yang dilekatkan pada sekeping papan.
- b) Bila telah selesai, model muka tersebut dibasahi dengan air sabun.
- c) Kemudian, kertas Koran yang telah dipotong-potong selebar 3 cm direkatkan menurut model muka itu. Lakukanlah berkali-kali sebanyak 8 sampai 12 lapis.
- d) Keringkan di panas matahari; bila telah kering, kertas dilepas (melepas kertas tidak sulit karena air sabun yang telah membasahinya).
- e) Terakhir ialah memberi warna (dapat menggunakan cat poster atau cat minyak).

c. Media Audio

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, tetapi kita hanya akan membahas radio dan laboratorium bahasa

1) Radio

Sebagai media, radio mempunyai kelebihan:

- a) Harganya relatif murah dan variasi program
- b) Sifatnya mudah dipindahkan.
- c) Program dapat direkam dan diputar sesuka kita.
- d) Merangsang partisipasi aktif pendengar.
- e) Dapat memusatkan perhatian siswa pada kata-kata yang digunakan.
- f) Radio dapat mengerjakan hal-hal tertentu yang tak dapat dikerjakan oleh guru, misalnya dapat menyajikan pengalaman-pengalaman dunia luar kelas.
- g) Mengatasi batasan ruang dan waktu.

Selain mempunyai kelebihan, radio mempunyai kelemahan:

- a) Sifat komunikasinya hanya satu arah

- b) Biasanya siarannya disentralisasikan sehingga guru tak dapat mengontrolnya.
- c) Penjadwalan pelajaran dan siaran sering menimbulkan masalah.

2) Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih siswa mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pelajaran yang disiapkan sebelumnya. Media yang dipakai adalah alat perekam.

Dalam laboratorium bahasa murid duduk sendiri-sendiri di dalam kotak bilik akustik dan kotak suara. Siswa mendengar suara guru yang duduk di ruang kontrol lewat headphone. Pada saat dia menirukan ucapan gurunya dia juga mendengar suara sendiri, sehingga dia bisa membandingkan dan memperbaiki kesalahannya.

d. Media Proyeksi

Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaan yang jelas di antara mereka adalah media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi.

Ada banyak jenis media proyeksi diam berikut akan dipilih media yang bisa digunakan di SD/MI:

1) Film

Sebagai suatu media, keunggulan film antara lain:

- a) Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi, untuk menampilkan butir-butir tertentu.
- b) Memikat perhatian anak
- c) Film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan dan sebagainya sesuai kebutuhan. Hal-hal abstrak menjadi jelas.
- d) Film bisa mengatasi keterbatasan daya indera kita.
- e) Dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak.

2) Televisi

Sebagai media, televisi mempunyai kelebihan:

- a) Menyajikan informasi audio-visual secara simultan.

- b) Sifatnya langsung dan nyata.
- c) Hampir semua mata pelajaran bisa ditelevisikan.
- d) Dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam hal mengajar

Kelemahan TV adalah:

- a) Sifat komunikasinya hanya satu arah.
- b) Jika akan dimanfaatkan, jadwal pelajaran sulit disesuaikan
- c) Program diluar kontrol guru

e. Media teknologi komputer interaktif

Komputer untuk pembelajaran sering diistilahkan dengan Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) atau yang sering disebut *computer assisted instruction (CAI)*. PBK ini menekankan siswa berhadapan dan berinteraksi langsung dengan komputer. Interaksi siswa dan komputer terjadi secara individual, dan komputer memang memiliki kemampuan untuk itu, sehingga apa yang dialami oleh siswa yang satu akan berbeda dengan apa yang dialami oleh siswa yang lain. Interaksi yang penting dan efektif dapat dilakukan antara guru dan siswa yaitu interaksi yang mengarah pada terciptanya berbagai interaksi yang menuju pada terciptanya berbagai aktifitas interaktif seperti diskusi, tanya jawab dan latihan serta bimbingan.

Selanjutnya pembelajaran berbasis komputer (PBK) akan memberikan beberapa manfaat, di antaranya dengan desain menarik PBK dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, komputer mampu memberikan informasi kepada siswa tentang kesalahan dan jumlah waktu belajar serta waktu mengerjakan soal-soal, pembelajaran berbantuan komputer juga dapat didesain untuk mengatasi masalah dan kelemahan pada pembelajaran kelompok besar. Selain itu, pembelajaran berbantuan komputer melatih siswa untuk terampil memilih bagian-bagian isi pembelajaran yang dikehendaki.

4. Pemilihan Media

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Oleh sebab itu, pemilihan

media merupakan hal penting yang harus diketahui oleh guru. Pemilihan media yang tidak tepat dapat berimplikasi pada kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Agar media lebih efektif dalam penggunaannya, diperlukan perencanaan yang matang. Seorang guru dalam menggunakan media di dalam kelas memerlukan pertimbangan-pertimbangan, antara lain:

- a. Guru merasa sudah akrab dengan media tersebut.
- b. Guru merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik dari pada dirinya sendiri.
- c. Media yang dipilih oleh guru dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisir (Azhar Arsyad, 2010: 4).

Lebih lanjut Azhar Arsyad, menyampaikan bahwa pada tingkat yang lebih komprehensif dan umum, pemilihan media pembelajaran dapat dilakukan dengan mempertimbangkan hal-hal berikut:

- a. Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia, sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material);
- b. Persyaratan isi, tugas dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku berbeda-beda, dan dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula.
- c. Hambatan siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan computer, dan karakteristik siswa lainnya.
- d. Pertimbangan lainnya (guru dan siswa) dan keefektifan biaya.

Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula:

- a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/atau audio);
- b. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/atau kegiatan fisik);
- c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik;

F. Perangkat Pembelajaran

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru harus menyediakan perangkat sesuai dengan tuntutan pasal 17 ayat 2 dan pasal 20 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005. Perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut dengan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam pengelolaan proses belajar mengajar yaitu : Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), Instrumen Evaluasi atau Tes Hasil Belajar (THB), Media Pembelajaran, serta Buku Ajar Siswa (Ibrahim, 2003: 3).

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

a. Pengertian RPP

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005, pasal 20 dinyatakan bahwa, perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar (PP No. 19 Tahun 2005). Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (PP No. 19 Tahun 2005).

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa dalam upaya mencari kompetensi dasar. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP) secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung 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 (Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007).

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun untuk setiap kompetensi dasar yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan (Rusman, 2012: 5).

Dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang harus diperhatikan komponen-komponen penting yang ada dalam rencana pembelajaran sekurang-kurangnya meliputi: standar kompetensi, kompetensi dasar, hasil belajar, indikator pencapaian hasil belajar, strategi pembelajaran, sumber pembelajaran, alat dan bahan, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, dan evaluasi (Trianto, 2010: 214).

b. Komponen-komponen RPP

Komponen-komponen RPP adalah:

- 1) Identitas Mata Pelajaran, meliputi:
 - a) Satuan pendidikan;
 - b) Kelas;
 - c) Semester;
 - d) Program studi;
 - e) Mata pelajaran atau tema pelajaran;
 - f) Jumlah pertemuan.
- 2) Standar Kompetensi, merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran.
- 3) Kompetensi Dasar, adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran

- tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.
- 4) Indikator Pencapaian Kompetensi, adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.
 - 5) Tujuan Pembelajaran, menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.
 - 6) Materi Ajar/ Materi Pokok, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.
 - 7) Alokasi waktu, ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian kompetensi dasar dan beban belajar.
 - 8) Metode Pembelajaran, digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran.
 - 9) Langkah Pembelajaran:
 - a) Kegiatan Awal. Kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan awal ini dilakukan dalam bentuk:
 - (1) Menghubungkan pengalaman belajar atau pengetahuan awal peserta didik dengan cakupan materi yang akan dipelajari.

- (2)Penyampaian cakupan materi, kompetensi, indikator, dan relevansinya dengan praktek kehidupan sehari-hari.
- b) Kegiatan Inti. Kegiatan inti merupakan proses dimana peserta didik mendapatkan fasilitas atau bantuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal dengan mencerna dan mempelajari materi atau struktur pembelajaran melalui pengaktifan respon dan kinerja peserta didik disertai penguatan dan umpan balik positif. Dalam merencanakan pelaksanaan proses pembelajaran pada kegiatan inti, pendidik perlu:
- (1)Menetapkan model, strategi, metode atau teknik pembelajaran sesuai dengan pendekatan yang berfokus pada peserta didik, ranah pembelajaran, serta karakteristik mata pelajaran.
 - (2)Model, strategi, metode atau teknik yang dipilih harus interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan, memotivasi, dan mendorong minat peserta didik untuk mandiri, kritis, kreatif dan berkelanjutan menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dikuasai.
 - (3)Menyusun tugas-tugas yang harus dikerjakan peserta didik secara individual maupun kelompok sebagai bagian terpadu dari pengalaman belajar peserta didik. Tugas hendaknya dapat menumbuhkan kreativitas, kemandirian, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik, sesuai dengan karakteristik individu dan mata pelajaran. Beragam pendekatan dan metode yang harus digunakan untuk mencapai pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
- c) Kegiatan Akhir. Dalam kegiatan ini dilakukan untuk mengakhiri suatu aktifitas pembelajaran.

Kegiatan akhir yang dapat dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, antara lain :

- (1) Membuat rangkuman tentang apa yang telah dipelajari.
 - (2) Melakukan penilaian dan atau refleksi terhadap apa yang sudah dipelajari.
 - (3) Melaksanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedial, penguatan, program pengayaan, atau penugasan baik secara individu maupun kelompok.
- 10) Menentukan media/alat dan sumber belajar:
- a) Menetapkan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar.
 - b) Menetapkan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam kegiatan belajar (seperti lapangan olah raga, perpustakaan, kebun sekolah, laboratorium, dan sarana lainnya).
 - c) Menentukan sumber belajar, buku teks pelajaran, film, nara sumber, dan bahan referensi lain yang relevan dengan standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), dan materi pembelajaran.
- 11) Penilaian Hasil Belajar, menentukan prosedur penilaian, dan menyusun instrumen penilaian sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dasar. Prosedur dan instrumen proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada standar penilaian.

c. Prinsip-prinsip Penyusunan RPP

- 1) Memperhatikan perbedaan individu peserta didik. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun dengan memperhatikan perbedaan jenis kelamin, kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.

- 2) Mendorong partisipasi aktif peserta didik, dengan merancang proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreatifitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar.
- 3) Mengembangkan budaya membaca dan menulis. Proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
- 4) Memberikan umpan balik dan tindak lanjut. RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedial.
- 5) Keterkaitan dan keterpaduan. RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dengan mengkomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
- 6) Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi. RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

d. Langkah-langkah Penyusunan RPP

Langkah-langkah minimal dari penyusunan RPP, dimulai dari mencantumkan identitas RPP, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian. Setiap komponen mempunyai arah pengembangan masing-masing, namun semua merupakan satu kesatuan.

Gambaran umum atau penjelasan tiap-tiap komponen adalah sebagai berikut:

- 1) Mencantumkan Identitas, terdiri dari: Nama Sekolah/ Madrasah, Mata Pelajaran, Kelas, Semester, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator dan Alokasi Waktu. Beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain:
 - a) RPP disusun untuk satu KD;
 - b) SK, KD, dan indikator dikutip dari silabus. (SK –KD – indikator adalah suatu alur pikir yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan).
 - c) Indikator merupakan :
 - (1)Ciri perilaku (bukti terukur) yang dapat memberikan gambaran bahwa peserta didik telah mencapai kompetensi dasar;
 - (2)Penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
 - (3)Dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, satuan pendidikan, dan potensi daerah;
 - (4)Rumusannya menggunakan kata kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diobservasi;
 - (5)Digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian
 - d) Alokasi waktu diperhitungkan untuk pencapaian satu kompetensi dasar, dinyatakan dalam jam pelajaran dan banyaknya pertemuan (contoh : 2 x 45 menit). Karena itu, waktu untuk mencapai suatu kompetensi dasar dapat diperhitungkan dalam satu atau beberapa kali pertemuan sangat tergantung pada kompetensi dasarnya.
- 2) Merumuskan tujuan pembelajaran, sebagai output dari satu paket kegiatan pembelajaran, misalnya: Kegiatan pembelajaran: “Mendapat informasi tentang sistem peredaran darah pada manusia”. Tujuan pembelajaran, boleh salah satu atau keseluruhan tujuan pembelajaran, misalnya peserta didik dapat:
 - (1)Mendeskripsikan mekanisme peredaran darah pada manusia;

- (2) Menyebutkan bagian-bagian jantung;
 - (3) Merespon dengan baik pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh teman-teman sekelasnya;
 - (4) Mengulang kembali informasi tentang peredaran darah yang telah disampaikan oleh guru. Bila pembelajaran dilakukan lebih dari 1 (satu) pertemuan, ada baiknya tujuan pembelajaran juga dibedakan menurut waktu pertemuan, sehingga tiap pertemuan dapat memberi hasil.
- 3) Menentukan materi pembelajaran, yang dapat diacu dari kompetensi dasar, Contoh: Kompetensi dasar: Menyebutkan ciri-ciri kehidupan. Materi Pembelajaran: Ciri-Ciri Kehidupan
 - 4) Menentukan Metode Pembelajaran, yang dapat diartikan sebagai metode, atau dapat pula diartikan sebagai model atau pendekatan pembelajaran, bergantung pada karakteristik pendekatan dan/atau strategi yang dipilih. Karena itu pada bagian ini dicantumkan pendekatan pembelajaran dan metode yang diintegrasikan dalam satu kegiatan pembelajaran peserta didik:
 - (1) Pendekatan pembelajaran yang digunakan, misal: pendekatan proses, kontekstual, pembelajaran langsung, pemecahan masalah, dan sebagainya.
 - (2) Metode-metode yang digunakan, misal: ceramah, inkuiri, observasi, tanya jawab dan sebagainya.
 - 5) Menetapkan kegiatan pembelajaran, berupa langkah-langkah kegiatan setiap pertemuan. Pada dasarnya, langkah-langkah kegiatan memuat unsur kegiatan pendahuluan/awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup/akhir. Langkah-langkah minimal yang harus dipenuhi pada setiap unsur kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:
 1. Kegiatan Pendahuluan/Awal
 - a. Orientasi: memusatkan perhatian peserta didik pada materi yang akan dibelajarkan, dengan cara menunjukkan benda yang menarik, memberikan

- illustrasi, membaca berita di surat kabar, menampilkan slide animasi dan sebagainya.
- b. Appersepsi: memberikan persepsi awal kepada peserta didik tentang materi yang akan diajarkan.
 - c. Motivasi: guru memberikan gambaran manfaat mempelajari materi pelajaran yang akan dipelajari, misalnya gempa bumi, dan bidang-bidang pekerjaan berkaitan dengan gempa bumi, dan sebagainya.
 - d. Pemberian acuan: biasanya berkaitan dengan kajian ilmu yang akan dipelajari. Acuan dapat berupa penjelasan materi pokok dan uraian materi pelajaran secara garis besar.
 - e. Pembagian kelompok belajar dan penjelasan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar (sesuai dengan rencana langkah-langkah pembelajaran).
2. Kegiatan Inti

Berisi langkah-langkah sistematis yang dilalui peserta didik untuk dapat mengkonstruksi ilmu sesuai dengan skema (*frame work*) masing-masing. Langkah-langkah tersebut disusun sedemikian rupa agar peserta didik dapat menunjukkan perubahan perilaku sebagaimana dituangkan pada tujuan pembelajaran dan indikator.

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran 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 inti menggunakan pendekatan atau metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi (Rusman, 2010: 11).

a. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru harus memperhatikan hal-hal berikut:

- (1) Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dari beraneka sumber.
- (2) Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain.
- (3) Memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya.
- (4) Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- (5) Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

b. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru harus memperhatikan hal-hal berikut:

- (1) Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna.
- (2) Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.
- (3) Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah dan bertindak tanpa rasa takut.
- (4) Memfasilitasi peserta didik berkompetensi secara sehat untuk meningkatkan prsetasi belajar.
- (5) Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok.

- (6) Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok.
- (7) Memfasilitasi peserta didik untuk melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

c. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru harus memperhatikan hal-hal berikut :

- (1) Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap prestasi peserta didik.
- (2) Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber.
- (3) Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.
- (4) Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar.
- (5) Berfungsi sebagai nara sumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar.
- (6) Membantu menyelesaikan masalah.
- (7) Memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi.
- (8) Memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh.
- (9) Memberi motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum

Untuk memudahkan, biasanya kegiatan ini dilengkapi dengan lembar kerja siswa (LKS), baik yang berjenis cetak atau noncetak. Khusus untuk pembelajaran berbasis ICT yang online dengan koneksi internet, langkah-langkah kerja

peserta didik harus dirumuskan secara detail mengenai waktu akses dan alamat website yang jelas. Termasuk alternatif yang harus ditempuh jika koneksi mengalami kegagalan.

3. Kegiatan Penutup/Akhir

- a) Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat rangkuman/kesimpulan.
- b) Guru memeriksa hasil belajar peserta didik. Dapat dilakukan dengan memberikan tes tertulis atau tes lisan atau meminta peserta didik untuk mengulang kembali kesimpulan yang telah disusun atau dalam bentuk tanya jawab dengan mengambil lebih kurang dua puluh lima persen peserta didik sebagai sampelnya.
- c) Guru memberikan arahan tindak lanjut pembelajaran, dapat berupa kegiatan di luar kelas, di rumah atau tugas sebagai bagian remedial/pengayaan.

Langkah-langkah pembelajaran dimungkinkan disusun dalam bentuk seluruh rangkaian kegiatan, sesuai dengan karakteristik model pembelajaran yang dipilih, menggunakan urutan sintaks sesuai dengan modelnya. Oleh karena itu, kegiatan pendahuluan/awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup/akhir tidak harus ada dalam setiap pertemuan.

- 6) Memilih sumber belajar, yang mengacu pada perumusan yang ada dalam silabus yang dikembangkan. Sumber belajar mencakup sumber rujukan, lingkungan, media, nara sumber, alat dan bahan. Sumber belajar dituliskan secara lebih operasional, dan bisa langsung dinyatakan bahan ajar apa yang digunakan. Misalnya, sumber belajar dalam silabus dituliskan buku referensi, dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) harus dicantumkan bahan ajar yang sebenarnya. Jika menggunakan buku, maka harus ditulis judul buku teks tersebut, pengarang, dan halaman yang diacu. Jika menggunakan bahan ajar berbasis ICT, maka harus

ditulis nama *file*, *folder* penyimpanan, dan bagian atau *link file* yang digunakan, atau alamat *website* yang digunakan sebagai acuan pembelajaran.

- 7) Menentukan penilaian, yang dijabarkan atas teknik penilaian, bentuk instrumen, dan instrumen yang dipakai.
- 8) Lembar Kegiatan Siswa (LKS), adalah panduan siswa untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. LKS dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi. LKS memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar. Pengaturan awal dari pengetahuan dan pemahaman siswa diberdayakan melalui penyediaan media belajar pada setiap kegiatan eksperimen sehingga situasi belajar menjadi lebih bermakna, dan dapat terkesan dengan baik pada pemahaman siswa (Trianto, 2010: 223). LKS dikerjakan oleh siswa sebagai:
 - a. Media untuk menggiatkan siswa dalam belajar;
 - b. Media latihan siswa;
 - c. Media memperlihatkan ekspresi diri;
 - d. Media belajar bersama.

Dalam LKS terdapat beberapa hal penting yaitu:

- a. Identifikasi, yang tertera antara lain :
 - Mata pelajaran
 - Kelas
 - Semester
 - Judul pembahasan.
- b. Petunjuk Cara Kerja; Menjelaskan kepada siswa, petunjuk tentang hal-hal yang perlu dilakukan dalam mengerjakan LKS yang dimaksud.
- c. Bentuk Kegiatan; Kegiatan yang harus dilakukan siswa, misalnya:
 - Menjawab soal tertentu

- Mengerjakan sesuatu dalam bentuk praktek
 - Membuat suatu karya
 - dan lain-lain.
- d. Waktu; Alokasi waktu yang disediakan untuk :
- Pembuatan
 - Presentasi
- 9) Lembar Evaluasi (LE), adalah lembar yang dipakai untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai indikator yang telah ditetapkan. Pembuatan lembar evaluasi didasarkan kepada teori evaluasi dalam segala hal, namun pengembangan evaluasi dalam RPP lebih diutamakan dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Bukan untuk mengetahui hasil belajar dan penilaian. Syarat-syarat yang harus diperhatikan dalam melakukan evaluasi yaitu:
- a. Berdasarkan cakupan materi.
 - b. Berdasarkan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator.
 - c. Mengikuti teori evaluasi pembelajaran.

BAB III

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN MIKRO

Langkah-langkah/prosedur *micro teaching*, adalah:

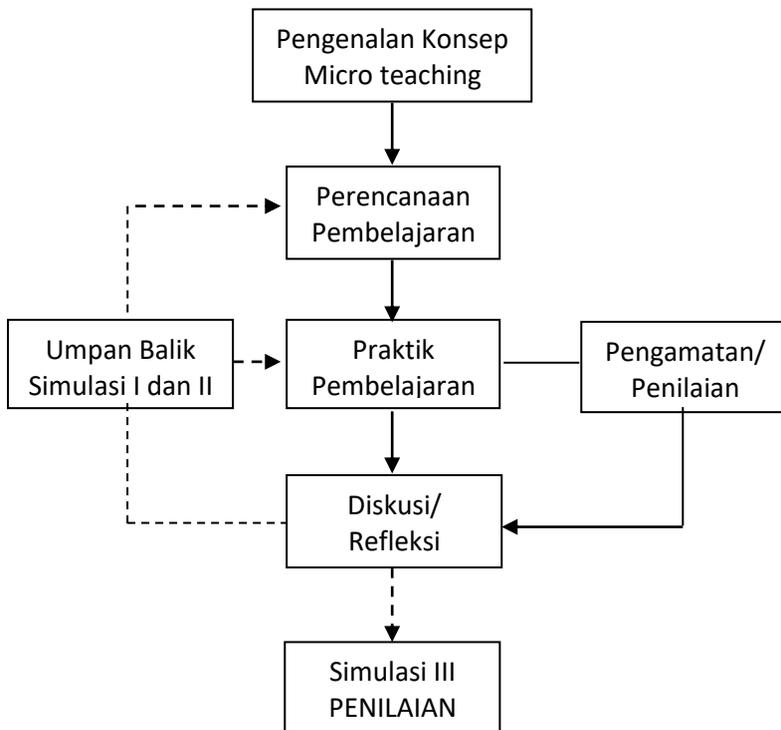
1. Sebaiknya para mahasiswa terlebih dahulu dikirim ke sekolah/madrasah latihan untuk mengadakan orientasi pengenalan tentang pembelajaran. Hasil pengamatan menjadi bahan untuk didiskusikan seperlunya. Baru setelah itu kepada calon diperkenalkan segala sesuatu yang berkenaan dengan *micro teaching*. Bila ini tidak memungkinkan, dapat diawali dengan memutar video pembelajaran, atau dosen memodelkan pembelajaran.
2. Selanjutnya mereka ditugaskan mempelajari berbagai komponen keterampilan mengajar yang telah disosialisasikan lewat model-model yang telah tersedia, melalui buku panduan Pembelajaran Mikro, VCD/DVD pembelajaran, maupun pemodelan lebih lanjut oleh dosen pengampu.
3. Tugas selanjutnya adalah menyusun persiapan tertulis yang dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dengan fokus perhatian pada langkah-langkah pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran dalam RPP adalah skenario tentang tindakan atau ucapan calon ketika tampil mensimulasikan *micro teaching*. Ucapan dan tindakan yang dituliskan pada naskah dapat dikembangkan di depan kelas, jadi tidak dihafalkan. Yang penting tertib acara yang diatur dalam naskah tidak menyimpang dari alurnya.
4. Kemudian tibalah saatnya peserta simulasi pembelajaran I terbatas di hadapan murid (peserta) yaitu mempraktekkan apa yang telah mereka persiapkan secara tertulis di dalam RPP. (Contoh RPP dapat dilihat pada lampiran).
5. Saat praktek *micro teaching*, diberikan tugas satu orang berperan sebagai guru, yang lainnya sebagai murid sekaligus menjadi observer (pengamat).
6. Akhir dari tahapan simulasi I dilanjutkan dengan diskusi/refleksi. Untuk simulasi II, masing-masing peserta

difokuskan untuk melatih bagian-bagian pembelajaran yang masih perlu perbaikan/peningkatan.

7. Pada simulasi III, peserta harus tampil dengan persiapan yang lebih baik, karena pada simulasi III, tidak ada lagi diskusi. Simulasi III, langsung pengambilan/penetapan nilai akhir mahasiswa, sebagai nilai untuk mata kuliah *micro teaching*.

Tahapan-tahapan di atas, dapat digambarkan dalam bentuk siklus sebagai berikut:

SIKLUS SIMULASI *MICRO TEACHING*



BAB IV

KETERAMPILAN-KETERAMPILAN MENGAJAR YANG DILATIHKAN

Pada dasarnya keterampilan mengajar yang demikian banyak haruslah dipelajari dan dilatih meskipun gaya setiap orang tidak sama. Dalam *micro teaching* sangat diutamakan latihan-latihan keterampilan praktis secara khusus dan mendasar, agar setiap unsur performan guru dapat dikuasai secara baik. Ada sepuluh keterampilan dasar yang mesti dilatih dan dibiasakan secara khusus, yaitu:

1. Teknik Membuka Pelajaran

Membuka pelajaran atau *set induction* ialah usaha calon menciptakan pra kondisi bagi murid agar perhatian mereka terpusat pada apa yang akan dipelajarinya, yang dapat dilakukan dengan bermacam cara, misalnya menceritakan suatu kisah singkat atau menempel gambar yang terkait dengan bahan baru (Uzer Usman, 1994: 61). Yang lazim dilakukan adalah ulangan singkat pelajaran lalu diselingi tanya jawab. Ahmad Sabri (2007: 100) mengemukakan, kegiatan membuka pelajaran dapat juga dilakukan dengan cara mengemukakan yang akan dicapai, menarik perhatian siswa, memberi acuan dan membuat kaitan antara materi pelajaran yang telah dikuasai oleh siswa dengan bahan yang akan dipelajari.

Sebuah contoh: calon melangkah ke dalam kelas dengan tenang dan wajah cerah kemudian mengucapkan "Assalamu'alaikum". Calon meletakkan tas, buku dan alat-alat di atas meja. Sambil menyapukan pandangan ke seluruh siswa, calon melangkah mendatangi siswa untuk menertibkan kelas, berdialog sambil mengatur duduk anak-anak, kemudian seorang anak disuruh membersihkan papan dan akhirnya membuka pelajaran.

Calon: Anak-anak sekalian, pada pertemuan kita yang lalu telah membicarakan pengertian konsumsi. Nah, sekarang mari kita lanjutkan ke topik baru yaitu Skala Kebutuhan (Calon menuliskan judul itu di papan).

Contoh lain: Calon: Nah anak-anak, pada pertemuan ini kita akan membicarakan tentang topik baru dalam ekologi, yaitu jaring-jaring makanan. Tetapi sebelum kita membahas lebih lanjut tentang topik tersebut, sebaiknya perhatikan lebih dahulu gambar-gambar yang ibu tempelkan di papan tulis ini. Coba Mutia gambar apa ini?, dan seterusnya.

2. Gerak-Gerik Calon

Pada saat menjelaskan pelajaran hendaknya calon dapat bergerak tanpa kikuk dan kaku. Gaya berdiri di depan kelas tampak simpatik dan berwibawa, posisi tempat berdiri bervariasi tapi tidak tergesa-gesa hilir mudik.

Beberapa petunjuk:

- Berdiri menghadap kelas seluruh badan, kemudian bergerak pindah mengambil posisi ke kiri, ke depan atau ke kanan. Jangan menerangkan sambil berjalan mondar mandir, tetapi jangan pula membiasakan menerangkan hanya sambil duduk saja.
- Pada saat menjelaskan teks di papan, posisi tetap menghadap kelas, punggung rapat ke papan agar tangan leluasa menunjuk teks di papan.
- Jangan berbicara sambil menghadap papan tulis, menulislah lebih dahulu baru setelah itu menerangkan.
- Pada waktu seorang murid mengajukan pertanyaan usahakan bergerak menjauhi si penanya, dengan maksud agar si penanya mengucapkan pertanyaannya dengan suara kelas dan jelas, supaya murid yang lain juga mengikuti (*involve*) persoalan yang diajukan.
- Bila diinginkan untuk mengobservasi seluruh kelas maka bergeraklah perlahan-lahan dari arah belakang ke arah depan, dengan maksud agar dapat mengetahui tingkah laku murid dengan seksama tanpa diketahui oleh murid yang bersangkutan.
- Jika calon kurang tenang dan masih berdebar, berdirilah di belakang meja, tangan bertelekan di daun meja guna menghilangkan perasaan tegang. Atau

boleh dimasukkan ke saku guna meredakan ketegangan asalkan jangan bertolak pinggang.

3. Irama Suara dan Bahasa

Murid-murid senantiasa memperbaharui perhatiannya jika calon menjelaskan dengan suara yang berirama, tidak terlalu cepat dan dengan bahasa yang mudah ditangkap murid-murid. Jangan berbicara dengan nada monoton. Pembicaraan akan mengundang perhatian bila diucapkan dengan pola bicara yang berganti-ganti. Sebab dengan bervariasi yang berganti-ganti akan menanamkan rasa senang untuk didengarkan.

4. Kontak Pandang

Kontak pandang maksudnya calon guru melakukan kontak pandang dengan anak-anak di saat mengajar. Pada waktu menerangkan usahakan agar arah pandangan menjelajahi keseluruhan anak, dalam hal ini jangan sekali-kali menerangkan dengan arah pandangan ke langit-langit, ke arah lantai ataupun ke arah luar. Hal seperti ini dapat diartikan calon tidak percaya diri sehingga tidak berani memandang lurus atau menatap anak-anak, jangan membaca naskah pelajaran terus-menerus sehingga tidak terjadi kontak mata. Kesan yang muncul pada siswa-siswa, calon tidak menaruh perhatian pada mereka atau dianggap calon tidak menguasai bahan.

5. Penggunaan Isyarat Tangan/Wajah

Ketika menjelaskan pelajaran hendaknya tangan “dihidupkan” untuk menjelaskan maksud yang dibicarakan dan hal ini sangat menarik bagi murid. Gerakan tangan, misalnya mengacungkan telunjuk dapat memberikan tekanan pada inti pembicaraan atau memperkuat kesan. Tentu saja gerakan tangan haruslah sesuai dengan kesan yang akan ditimbulkan. Misalnya: gerakan horizontal, menyamping, menunjukkan luas, panjang atau lebar, gerakan vertikal memberikan penekanan atau memisah-misahkan, telapak tangan keluar berarti stop atau menolak, telapak tangan mengarah ke atas, sikap menerima, keterbukaan dan sikap partisipasi, mengepal menunjukkan agresif, tekad bulat,

optimal atau bersatu. Gerakan tangan yang luwes dan spontan akan memperjelas pelajaran, jangan biarkan tangan terkulai atau terlalu agresif dan dibuat-buat.

Sedangkan isyarat melalui wajah, maksudnya adalah perubahan-perubahan mimik muka dan gerakan kepala ketika menjelaskan pelajaran. Ekspresi wajah harus menampilkan suasana yang ingin dihadirkan di antara pendengar. Wajah atau mimik muka harus bisa diubah-ubah. Misalnya: serius, gembira, sedih, berminat, penuh perhatian, mengharap, optimis, ragu-ragu, heran, kagum, setuju dan lain sebagainya. Semuanya harus disesuaikan dengan situasi dan alur pelajaran yang sedang dijelaskan.

6. Gaya Menulis dan Mutu Tulisan

- Tulisan yang dimuat oleh calon di papan tulis diusahakan agar rapi, bersih dan terbaca. Demikian pula jika menggambar, hendaknya bentuk yang digambar dapat dimengerti anak.
- Pada saat menulis, posisi badan hendaknya terbuka sehingga tulisan dapat dilihat oleh siswa. Jangan menulis sambil menghadap ke papan, menulislah terlebih dahulu baru menjelaskan.
- Jika ada kesalahan selalu digunakan penghapus untuk membersihkan papan, tidak boleh menggunakan telapak tangan atau jari tangan.

7. Focussing (Pemusatan Perhatian Murid)

Focussing adalah upaya guru memusatkan perhatian anak ke pelajaran. Tindakan *focusing* perlu dilakukan karena di kelas ada sejumlah anak yang cepat sekali perhatiannya terpecah atau buyar. Mereka perlu diajak kembali agar perhatiannya terfokus ke pelajaran. Cara-cara *focussing* yaitu verbal (ucapan), misalnya: coba dengarkan semua..., perhatikan ke depan ..., dan lain-lain. Dapat juga dengan isyarat (*gestural*) yaitu dengan mengetok meja, bertepuk atau menunjuk ke gambar atau teks.

8. Penguasaan Bahan Pelajaran

Bahan pelajaran wajib dikuasai dengan tuntas sehingga pembicaraan bisa mengalir leluasa dan keterampilan

mengajar dapat muncul dengan bebas tanpa beban. Jika bahan kurang dikuasai, bicara tersendat-sendat, gerak-gerik tampak kaku, tegang dan kurang percaya diri. Karena itu dianjurkan agar memilih bahan yang terbatas, mempelajarinya kemudian mencatatkan pokok-pokok materi dan contoh-contoh pendukungnya.

9. Teknik Bertanya dan *Reinforcement*

Teknik bertanya adalah cara untuk mengolah dan melemparkan pertanyaan kepada murid sehingga anak terlihat dalam proses pembelajaran secara aktif.

Pertanyaan yang baik:

- a. Bentuk jawabannya bervariasi, misalnya jawaban ingatan, uraian, analisis, pemahaman dan penerapan.
- b. Pertanyaan diucapkan dengan singkat, jelas dan tidak tergesa-gesa.
- c. Pertanyaan diucapkan lebih dahulu baru memilih anak untuk menjawab.
- d. Memilih anak dilakukan secara acak (Mansyur, 1995: 17-19).

Reinforcement adalah menyambut jawaban anak secara positif dengan ucapan maupun isyarat yang menyenangkan sehingga motivasi mereka meningkat. *Reinforcement* ada dua macam yaitu *reinforcement* verbal dan *reinforcement* non verbal. Contoh verbal: bagus, benar sekali, baik, teruskan, tepat sekali apa yang kamu katakan, ya betul, apa contohnya?, kurang jelas, coba ulangi, hampir tepat, siapa yang dapat membetulkannya. Contoh non verbal: senyum, anggukan kepala, ancungan jempol, wajah ceria, kerutan kening, sorot mata bersahabat, mengangkat alis mata dan lain-lain.

10. Strategi Menutup Pelajaran

Yang dimaksud dengan strategi menutup pelajaran ialah usaha guru untuk mengakhiri kegiatan belajar dengan cara tertentu sehingga murid mendapat kesan positif dan dorongan belajar lebih tinggi (Uzer Usman, 1994: 92). Bentuk-bentuk kegiatan itu misalnya:

- a. Merangkum atau membuat garis-garis besar persoalan yang baru saja dipelajari sehingga murid mendapat kesan kebulatan essensi bahan yang pernah dipelajari.
- b. Mengkonsolidasikan perhatian murid terhadap hal-hal yang pokok dalam pelajaran tersebut agar informasi yang telah diterimanya dapat membangkitkan minat serta kemampuannya pada masa-masa mendatang dalam kelanjutan proses belajar mengajar maupun penghidupannya.
- c. Mengkoordinasikan semua kegiatan maupun pembicaraan yang telah dipelajari dalam pertemuan tersebut sehingga merupakan suatu kebulatan yang berarti dalam memahami essensi bahan yang baru dipelajari.
- d. Memberi petunjuk dan saran untuk mempelajari bahan tersebut lebih lanjut.

Demikianlah sekedar petunjuk simulasi *micro teaching*. Kita harap dalam kesempatan yang amat terbatas ini, ada perubahan dalam gaya mengajar kita. Seluruh tingkah laku kita selalu dalam pengamatan peserta didik. Penampilan pendidik yang selalu diasah dan dilatih akan menumbuhkan kepercayaan sekaligus meningkatkan mutu pembelajaran yang dipercayakan ke pundak kita.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Muhammad 2001. *Pendekatan Belajar Aktif*. Angkasa: Bandung
- Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Jakarta: Quantum Teaching, 2007.
- Ari Samadhi. Pembelajaran Aktif (Active Learning). Sumber: http://72.14.235.132/search?q=cache:oEM4qIseeVsJ:eng.unri.ac.id/download/teaching-improvement/BK2Teach%26Learn_2/Active%2520learning_5.doc+pembelajaran+aktif&hl=id&ct=clnk&cd=5&gl=id. Diakses 18 Januari 2009.
- Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta, Rajawali Pers, 2010.
- Association for Educational Communications and Technology, Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali, 1986.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Ed.1, Jakarta, Rajawali press, 2010.
- Bonwell, C.C. 1995. *Active Learning: Creating excitement in the classroom*. Center for Teaching and Learning, St. Louis College of Pharmacy
- Dadang Sukirman, *Pembelajaran Micro Teaching*, cet. Ke-2, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama, 2012.
- Daryanto dan Muljo Rahardjo, *Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Gava Media, 2012.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi III, Jakarta, Balai Pustaka: 2005.

- Didin Widyartono, *Hakikat Bahan Ajar*, dalam situs online didin.lecture.ub.ac.id, 2012.
- Direktorat Pembinaan SMA, *Juknis Analisis Standar Isi SMA*, Jakarta: 2011
- E. Sulistyowati, E. 2009. *Bahan Ajar*, (Online), endahsulistyowati.wordpress.com/*apakah-perbedaan-bahan-ajar-dan-sumber-belajar/*, diakses 18 Februari 2013).
- http://carapedia.com/pengertian_definisi_visual_info2164.html
- <http://janiansyah.wordpress.com/2009/05/15/pengertian-multimedia/>
- <http://mariacholifah.blogspot.com/2010/07/pengertian-handout-modul-buku.html>
- <http://pusdiklattvri.wordpress.com/2010/06/02/teori-dasar-audio.>
- <http://raninawangsari.blogspot.com/2010/07/bahan-ajar-vs-buku-teks.html>
- <http://www.vilila.com/2010/08/pengembangan-bahan-ajar.html>
- Husaini, dkk. 2010. *Panduan pengintegrasian materi kebencanaan dalam pembelajaran tematik pada jenjang Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Dinas Pendidikan Provinsi Aceh dan UNDP: Banda Aceh.
- Iqbal, Muhammad. 2002. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta; Pustaka Karya
- J.J. Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999.
- John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta: PT. Gramedia, 2003.
- Kemdiknas, *Sosialisasi KTSP: Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Kemdiknas RI, 2008.
- M. Ibrahim, *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya, Universitas Press, 2003.

- Mansyur, *Materi Pokok Pembinaan Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Agama Islam dan Universitas Terbuka, 1995
- N. Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung: CV. Sinar Baru Bandung, 1990,
- New World Encyclopedia*, 2011, Benyamin Bloom, di www.newworldencyclopedia.org diakses tanggal 19 Februari 2013.
- Pannen P. Purwanto, *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas, 2001.
- Rahmah Johar, dkk. 2007. Pembelajaran Matematika SD untuk Mahasiswa Program S1 PGSD/PGMI. Kerjasama FKIP Unsyiah, Fak. Tarbiyah IAIN Ar-Raniry dan ERA Program, AusAID.
- Rusman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, Surakarta: Yuma Pustaka, 2010.
- Sadiman AS, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1986.
- staff.uny.ac.id/sites/ diunduh tanggal 18 Februari 2013.
- Sugiarto, *Landasan Pengembangan Bahan Ajar*, Materi Workshop Penyusunan Buku Ajar Bagi Dosen Politeknik Kesehatan Kemenkes Semarang, 26-28 Mei 2011.
- Swajati, *Belajar Sendiri: Membuat CD-Multimedia Interaktif untuk Bahan Ajar E-Learning*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo, 2005.
- The Oxford Dictionary of The Christian Church, Ed. F.L. Cross. Rev. Ed. New York: Oxford UP, 2005
- Tim MBS Unesco-Unicef. 2003. *Menciptakan Masyarakat Peduli Pendidikan (Paket Pelatihan)*. Jakarta: Perwakilan Unesco –Unicef.

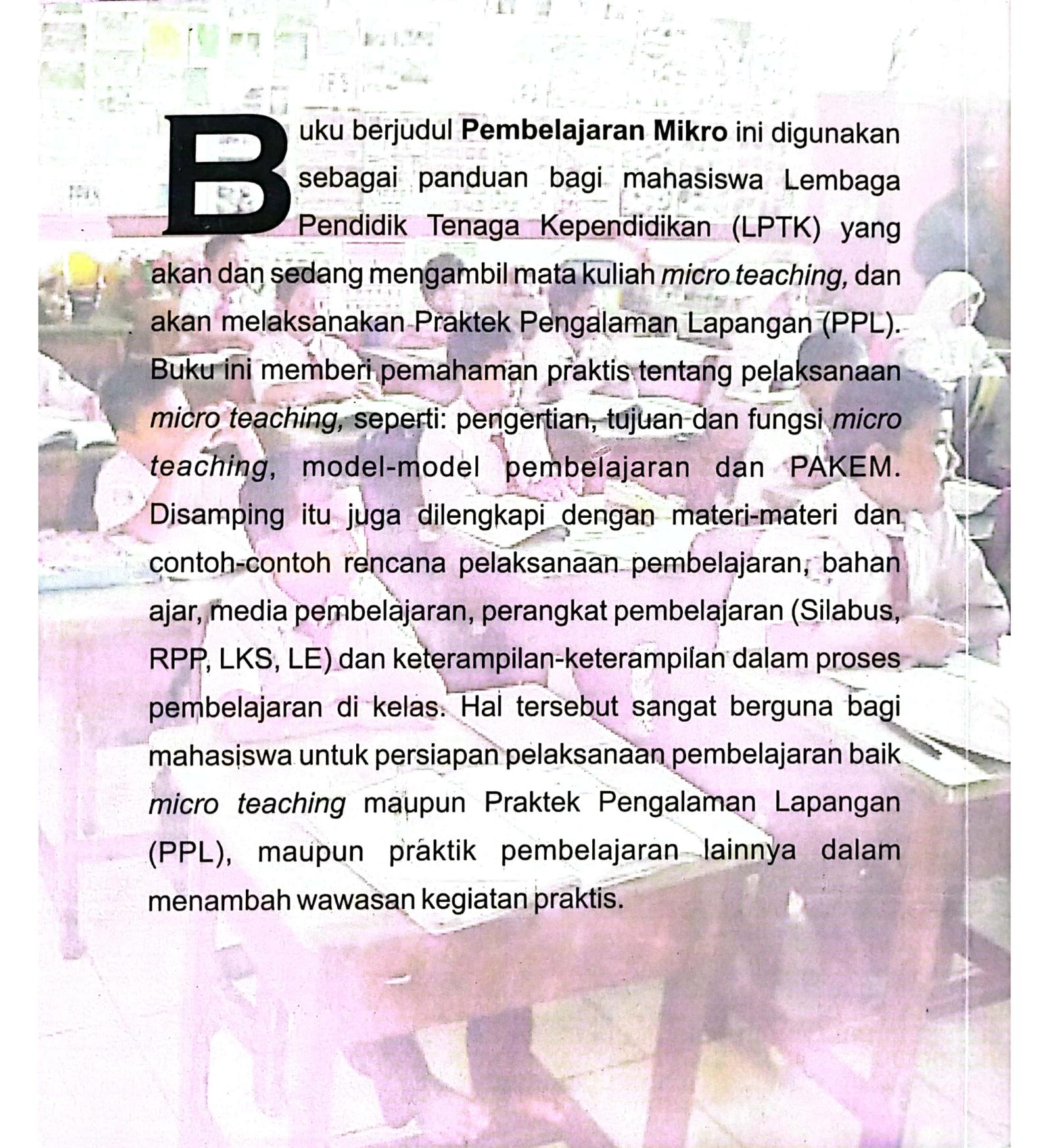
Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implimentasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Jakarta: Kencana, 2010.

Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, Jakarta: 2006.

USAID-PRIORITAS, *Praktik Yang Baik Dalam Pembelajaran*.

Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1994.

Zainal Asril, *Micro Teaching: Disertai dengan Pedoman Pengalaman Lapangan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2010.



Buku berjudul **Pembelajaran Mikro** ini digunakan sebagai panduan bagi mahasiswa Lembaga Pendidik Tenaga Kependidikan (LPTK) yang akan dan sedang mengambil mata kuliah *micro teaching*, dan akan melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL). Buku ini memberi pemahaman praktis tentang pelaksanaan *micro teaching*, seperti: pengertian, tujuan dan fungsi *micro teaching*, model-model pembelajaran dan PAKEM. Disamping itu juga dilengkapi dengan materi-materi dan contoh-contoh rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, LKS, LE) dan keterampilan-keterampilan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut sangat berguna bagi mahasiswa untuk persiapan pelaksanaan pembelajaran baik *micro teaching* maupun Praktek Pengalaman Lapangan (PPL), maupun praktik pembelajaran lainnya dalam menambah wawasan kegiatan praktis.

Al-Munazz Institute dan Instructional Development Center (IDC)
LPTK-Fakultas Tarbiyah IAIN Ar-Raniry Banda Aceh

ISBN 978-602-9249-30-9



9 786029 249309