

Unit 7

PENYUSUNAN RENCANA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR

Zahra A

Pendahuluan

Pendidikan kita belum berhasil maksimal, program pembelajaran yang ada dianggap belum memadai. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan semua itu, demikian juga pihak sekolah dan guru. Untuk melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran guru perlu menyiapkan rencana. Pelaksanaan dan hasil pembelajaran akan berlangsung dan berhasil dengan baik bila direncanakan dengan baik.

Pada Unit 6 Saudara sudah membahas dan dapat memilih materi ajar pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Bahan tersebut dapat Saudara manfaatkan untuk menindaklanjuti materi Unit 7 ini. Kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah *mahasiswa mampu mengembangkan materi pembelajaran bahasa Indonesia SD sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan kebutuhan pembelajaran*. Indikatornya adalah *mahasiswa dapat mengembangkan materi pembelajaran bahasa Indonesia SD sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik*. Materi Unit 7 ini, yang diramu/dirakit dari berbagai sumber, terdiri atas tiga subunit, yaitu:

1. media pembelajaran;
2. pengembangan desain pembelajaran/instruksional; dan
3. rencana program pembelajaran (RPP).

Silakan Saudara mempelajari, mengkaji, mempraktikkan materi Unit 7 ini secara maksimal sehingga Saudara dapat menyelesaikan tugas latihan dan tes formatif dengan baik, dan untuk selanjutnya Saudara dapat menjadi perancang yang profesional. Untuk membantu Saudara lebih cepat memahami materi Unit 7 ini silakan Saudara manfaatkan CAI dan rekaman video yang sudah disediakan.

Subunit 1

Media Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran yang diawali dengan penyusunan rancangan pembelajaran. Namun kenyataannya, belum semua guru merancang dan memanfaatkan itu. Alasannya bermacam-macam, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedia biaya, tidak memiliki waktu untuk merencangnya, dan lain-lain. Hal tersebut sebenarnya tidak perlu terjadi jika guru sudah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran.

Melalui pembacaan, pengkajian (individu dan atau kelompok), dan pemahaman materi Subunit 1 ini, Saudara diharapkan memiliki:

1. pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep, fungsi, dan jenis media pembelajaran;
2. dapat memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat untuk suatu kegiatan pembelajaran.

Untuk memperoleh kompetensi tersebut, dalam subunit 1 ini berturut-turut akan dipaparkan mengenai:

1. pengertian media pembelajaran;
2. fungsi media pembelajaran;
3. jenis media pembelajaran; dan
4. pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran.

Silakan Saudara membaca isi bagian ini sampai tuntas. Saudara dapat mengkaji isi modul ini secara individu atau kelompok dengan memanfaatkan CAI dan rekaman video yang disediakan. Pelajari dan ikuti semua kegiatannya, kerjakan latihan sesuai dengan pemahaman Saudara, lakukan refleksi terhadap tugas yang sudah dikerjakan. Selanjutnya baca rangkuman untuk memantapkan pemahaman Saudara. Terakhir kerjakan tes formatif dan lakukan umpan balik untuk mengetahui/menjajaki kemampuan Saudara—apakah Saudara berhak melanjutkan ke unit berikutnya atau harus mengulang lagi.

Selamat beraktivitas, semoga Saudara sukses.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi kata 'media' berasal dari bahasa Latin, 'medium', artinya perantara atau pengantar. Secara umum media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima. Istilah media sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses pembelajaran pada dasarnya juga termasuk di dalamnya karena dalam proses tersebut ada komunikan, komunikator, dan media komunikasi.

Ada berbagai pendapat ahli mengenai media pembelajaran. Gagne dan Briggs (dikutip Arsyad, 2002) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain terdiri atas: buku, *tape recorder*, film, foto, grafik, kaset, video kamera, televisi, komputer, dan lain-lain. Jadi, media adalah komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun menurut AECT (*Assosiation of Education and Communiacation Technology*), 1977, menyebutkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sejalan dengan itu, menurut NEA (*National Education Association*), media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan taersebut

Dalam Depdiknas (2003) dinyatakan bahwa media pembelajaran adalah media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang sudah dirumuskan. Lebih lanjut dinyatakan bahwa alat peraga adalah benda/alat yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit. Alat bantu adalah alat/benda yang digunakan guru untuk mempermudah tugas dalam mengajar sama halnya dengan AVA (*audio visual aids*). Ketiga istilah tersebut termasuk dalam pengertian media pembelajaran. Bagaimana kaitan media pembelajaran dengan sumber belajar? Masih dalam Depdiknas (2003) diungkapkan bahwa sumber belajar memiliki cakupan yang lebih luas daripada media pembelajaran. Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar/lingkungan. Sedangkan media adalah alat (perangkat keras/*hardware*) dan bahan (*software*) belajar tersebut. Transparansi, program kaset audio, dan program video merupakan contoh bahan belajar, yang hanya bisa disajikan bila ada alat, seperti: OHP, radio kaset, video player. Jadi, salah satu atau kombinasi perangkat lunak dan perangkat keras bersama-sama dinamakan media. Berdasarkan beberapa batasan pengertian media, dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar-mengajar yang berupa

perangkat keras maupun perangkat lunak yang digunakan untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Dari berbagai pendapat ahli, pengertian secara etimologi, dan pengalaman Saudara, silakan Saudara berdiskusi dengan teman di sebelah Saudara, rumuskan pengertian media pembelajaran; perbedaannya dengan media pendidikan, dan sumber belajar.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, fungsi media adalah sebagai penyalur pesan. Dalam proses pembelajaran, fungsi media adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien serta hasilnya lebih baik. Dalam proses belajar-mengajar, media memiliki fungsi yang sangat penting. Enoch (1992) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam proses belajar-mengajar, serta dapat mempengaruhi psikologis siswa. Penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi/data dengan menarik, memudahkan menafsirkan data, dan memadatkan informasi. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi yang sangat penting, yaitu sebagai penyalur pesan. Secara lebih khusus, Kemp dan Dayton (1985) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam, mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa. Misalnya, guru mengajarkan perbedaan paragraf deskriptif dan deduktif. Dengan menggunakan media berupa contoh paragraf deskriptif dan paragraf deduktif yang dibuat dalam carta disertai dengan tanda-tanda yang membedakan keduanya, maka setiap siswa akan mendapat kesan yang tidak jauh berbeda.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa, merangsang siswa bereaksi baik secara fisik maupun emosional. media dapat membantu guru untuk menciptakan susana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, menarik minat siswa. Misalnya, guru mau mengajarkan cara membaca puisi yang baik. Guru dapat

memanfaatkan media berupa kaset (dan tape recorder) atau rekaman video (VCD) berisi rekaman pembacaan puisi oleh model, siswa diminta memperhatikan pembacaan tersebut, memberi komentar, selanjutnya siswa bergantian membacakan puisi.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun, dengan media guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya. Misalnya dalam pembelajaran keterampilan berbicara, guru dapat memanfaatkan media rekaman kaset atau video berbagai kegiatan diskusi, debat, seminar, simposium, konferensi, berpidato dari berbagai aktivitas nyata, rekaman tersebut diperlihatkan kepada siswa untuk diperhatikan dan komentari, setelah itu siswa diminta melakukannya sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

d. Pemakaian waktu dan tenaga lebih efisien

Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, guru tidak harus menjefaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

e. Kualitas hasil belajar siswa meningkat

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Jika hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Namun, jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sebaiknya dapat dimanipulasi/dimanfaatkan oleh siswa bukan hanya oleh guru.

f. Proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

Media memungkinkan pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa, kapan pun dan di mana pun. tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri. tanpa terikat oleh waktu dan tempat, seperti yang Saudara alami sekarang, Saudara belajar dengan memanfaatkan komputer dan video.

- g. Menumbuhkan sikap positif siswa terhadap proses belajar
Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kebiasaan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, dapat menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif
Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, atau memotivasi siswa.

Saudara, melengkapi pendapat di atas, Hafni (1985) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran, khususnya media audio-visual, bukan saja sekedar menyalurkan pesan, melainkan juga membantu menyederhanakan proses penerimaan pesan yang sulit sehingga proses komunikasi menjadi lancar tanpa distorsi. Selain itu, Kaufman (1972) berpendapat bahwa media pembelajaran, khususnya media visual memiliki empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi adalah dapat menarik atau mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang terkandung dalam media visual tersebut. Fungsi afektif yaitu dapat digunakan untuk menciptakan rasa senang atau kenikmatan siswa terhadap isi pembelajaran. Fungsi kognitif adalah dapat mempermudah siswa dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan dalam pembelajaran. Sementara itu, fungsi kompensatoris adalah dapat mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima isi pembelajaran.

Diskusikan dengan pasangan Saudara: manfaat media, dapat dilihat secara umum dan secara khusus, dapat juga Saudara ramu dari pendapat para ahli. Bagaimana pendapat kelompok Saudara mengenai fungsi/manfaat media pembelajaran Bahasa Indonesia yang Saudara rancang/gunakan?

3. Jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai penggolongan media. Gerlach (1971) mengklasifikasikan jenis media berdasarkan teknologi yang digunakan, yaitu: media tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media tradisional meliputi (1) media visual diam yang

diproyeksikan, contohnya: proyeksi tak tembus pandang. *proyeksi overhead, slides*, dan *filmstrips*, (2) media visual yang tak diproyeksikan, contohnya: gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, papan info, dan papan bulu, (3) Audio, contohnya: radio, piringan hitam, dan tape recorder, (4) multimedia, contohnya: *tape recorder* dan *multi-image*, (5) visual yang diproyeksikan, contohnya: film, televisi, dan video, (6) media cetak, contohnya: buku teks, modul, *workbook*, majalah, dan *hand out*, (7) permainan, misalnya: teka-teki dan simulasi, dan (8) realita, contohnya: model, manipulatif seperti boneka dan peta. Media dengan teknologi mutakhir meliputi dua jenis. Pertama, media berbasis telekomunikasi, contohnya *teleconference* dan kuliah jarak jauh. Kedua, media berbasis mikroprosesor, contohnya: computer-assisted instruction, permainan, sistem tutor intelejen, interaktif, hipermedia, *compact (video) disc*.

Atmohoetomo (dalam Ruhani, 1997) membagi media pembelajaran menjadi tiga jenis, yaitu: media audio, media visual, dan media audio visual. Media audio meliputi: radio, piringan hitam, dan tape recorder. Media visual dibagi menjadi dua kelompok. Pertama, media yang penampilannya perlu diproyeksikan. Yang tergolong dalam media ini adalah (a) slide dan film bisu, (b) film strip/loop, (c) *overhead projector*, dan (d) *epidiascop*. Kedua, media yang penampilannya tidak perlu diproyeksikan. Yang tergolong dalam kelompok ini adalah (a) *wall sheets*, contohnya: peta, chart, diagram, dan poster, (b) model, contohnya: mook up, miniatur, dan maket, dan (c) objek, contohnya: *speciment (hebarium-aquarium-insektarium)*. Sementara itu, media audio-visual meliputi: televisi, radio vision/video, film (bicara), dan *sound slides*

Saudara, bila kita kaji berbagai literatur, ada banyak pendapat lagi mengenai penggolongan media. Namun, yang penting media yang kita pilih/gunakan harus sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Indonesia selain untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, juga meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalar serta kemampuan memperluas wawasan. Selain itu, juga diarahkan untuk mempertajam kepekaan perasaan siswa. Siswa tidak hanya diharapkan mampu memahami informasi yang disampaikan secara lugas atau langsung, tetapi juga yang disampaikan secara terselubung atau tak langsung.

Kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah mencakup aspek mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, sastra, dan kebahasaan. Untuk memperlancar pencapaian kompetensi tersebut, diperlukan media yang sesuai. Media tersebut banyak ragamnya, antara lain: gambar,

sketsa, gambar grafis, chart, bagan, tabel, grafik, *tape recorder*, dan *overhead proyektor* yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

a. Gambar

Gambar yang digunakan sebagai media dapat berupa gambar jadi, misalnya gambar dari majalah, booklet, brosur, selebaran, dan lain-lain, dapat pula gambar garis atau sketsa/*stick figure* dan *strip story*. Misalnya, guru akan mengajarkan mengarang dengan memanfaatkan gambar. Siswa membuat karangan berdasarkan gambar yang dilihatnya (bisa gambar tunggal atau berseri).

b. Chart

Chart/peta dan bagan sering terdapat dalam buku-buku pelajaran. Chart selain dapat digunakan untuk mengelompokkan objek, peristiwa, atau spesies, juga dapat digunakan untuk hubungan kronologi peristiwa-peristiwa yang terjadi. Misalnya guru mau mengajarkan penjenisan kalimat berdasarkan hasil karangan siswa, berabagai jenis kalimat yang ditemukan tersebut dapat dimuat dalam carta.

c. Bagan

Bagan dapat dibuat secara vertikal/maupun horisontal. Bagan secara vertikal/bagan pohon biasanya digunakan untuk menunjukkan rantai komando/perintah dalam suatu organisasi. Sedangkan bagan secara horisontal/bagan alir yang biasa disebut bagan alir digunakan untuk menunjukkan urutan sebuah proses dan prosedur. Misalnya guru mau mengajarkan proses penyusunan suatu karangan dari awal sampai akhir, dapat memanfaatkan bagan.

d. Overhead Proyektor (OHP)

OHP merupakan media yang relatif sederhana. OHP terdiri atas dua bagian yaitu *hardware* (berupa overhead) dan *software* (*transparan projector*). Sekarang OHP sudah disediakan di sekolah, guru dapat memanfaatkannya untuk berbagai tujuan materi yang sesuai. Berikut hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan OHP-transparan:

- 1) tegangan listrik harus sesuai dengan peralatannya.
- 2) letak posisi transparan harus benar.
- 3) tombol pengatur fokus harus diatur sedemikian rupa sehingga gambar yang diproyeksikan bisa dilihat dengan jelas.
- 4) tulisan pada OHP harus jelas dan dapat menggunakan spidol warna yang bervariasi (maksimal 4 warna)

e. *Tape Recorder*

Tape Recorder merupakan salah satu media audio elektronik yang terdiri atas *hardware* (*tape recorder*) dan *software*. (kaset yang berisi pesan) *Tape recorder* ini sangat cocok untuk pembelajaran menyimak. Bukan berarti pembelajaran kemampuan yang lain seperti berbicara, menulis, sastra, dan kebahasaan tidak bisa menggunakan media ini.

Saudara, di sekolah mungkin Saudara dapat memanfaatkan berbagai media tersebut (OHP masih termasuk barang langka). Namun, Saudara sekarang sudah sangat canggih, belajar tidak hanya menggunakan modul, tapi juga menggunakan komputer dengan internet, CAI, dan video.

Saudara, selain yang diuraikan di atas, ada lagi pengelompokan media dilakukan Anderson. Dalam buku *Media Pembelajaran* (Depdiknas, 2003: 21—22) dinyatakan bahwa Anderson telah membagi 10 golongan media, yaitu sebagai berikut.

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon, dll.
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, gambar, kliping, dll.
3.	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tulis, dll.
4.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai, ...
5.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara, dll.
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, CD, televisi, dll.
8.	Objek fisik	Benda nyata, model, spesimen
9.	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran/nara sumber, dll.
10.	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Sepuluh penggolongan media yang dikemukakan oleh Anderson tersebut dapat Saudara manfaatkan untuk merancang pembelajaran Bahasa Indonesia. Media yang terakhir sudah dapat Saudara nikmati dalam perkuliahan yang Saudara ikuti.

4. Pengembangan Media Pengajaran Bahasa Indonesia

Penggunaan media dimaksudkan agar proses belajar-mengajar berjalan secara efektif. Untuk itu sangat tidak tepat dan ironis apabila terjadi kasus proses belajar-mengajar tidak lancar atau terhambat yang disebabkan oleh penggunaan media. Agar tidak terjadi kasus yang demikian, dalam memilih dan menggunakan media diperlukan perencanaan secara matang.

Saudara, perlu diingat bahwa untuk merencanakan suatu media ada enam kegiatan yang harus diperhatikan/dilakukan, yaitu: (1) menganalisis karakteristik siswa (jenjang sekolah, kemampuan, latar belakang budaya, dan sosial ekonomi); (2) merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu kemampuan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses belajar-mengajar berlangsung; (3) memilih atau memodifikasi media yang akan digunakan. Pemilihan dan pemodifikasian media ini terkait dengan media yang sudah tersedia dapat digunakan untuk mencapai tujuan, dapat membangkitkan minat siswa, memiliki ketepatan informasi, memiliki kualitas yang baik, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif; (4) menggunakan materi dan media. Kegiatan ini terkait dengan prosedur penggunaan media yang telah ditetapkan, waktu yang dibutuhkan, fasilitas yang diperlukan, serta penataan ruang; (5) meminta respon siswa yang berkaitan dengan media yang akan digunakan; dan (6) mengevaluasi tanggapan siswa.

Hafni (1985) mengemukakan bahwa media yang akan dipilih hendaknya memiliki karakteristik berikut.

a. Relevan dengan tujuan

Media yang dipilih/dirancang untuk digunakan dalam suatu pembelajaran harus sesuai/relevan dengan tujuan yang ingin dicapai.

b. Sederhana

Media yang digunakan hendaknya bisa menyederhanakan hal-hal yang *ruwet* atau sulit serta bisa merangkum penjelasan yang bertele-tele sehingga siswa mudah memahami pesan yang ada dalam media tersebut.

c. Esensial

Sering terjadi kasus dalam suatu ruang yang besar yang dipenuhi oleh siswa, guru hanya mengandalkan suara dalam ceramahnya. Akan tetapi, suara tersebut tidak dapat didengar oleh seluruh siswa. Akibatnya suasana kelas

menjadi gaduh dan proses belajar-mengajar menjadi kacau serta tidak efektif. Dalam kondisi yang demikian, barangkali OHP dan pengeras Suara dapat menjadi media yang esensial.

d. Menarik dan Menantang

Apabila dalam proses belajar-mengajar guru selalu memilih dan menggunakan media yang sama, siswa bisa menjadi bosan. Untuk itu dalam proses belajar-mengajar media yang digunakan hendaknya variatif sehingga dapat menarik perhatian dan menimbulkan tantangan bagi siswa.

Saudara, sebagai pengajar, khususnya guru Bahasa Indonesia hendaknya dapat mempertimbangkan beberapa pertanyaan di bawah ini, barangkali dapat membantu dalam memilih media.

- 1) Apakah bahan-bahan sudah tersedia, dan apakah mutunya baik?
- 2) Apakah biaya persiapan dan pengadaannya terjangkau/tidak terlalu tinggi?
- 3) Apakah memerlukan biaya untuk reproduksi?
- 4) Berapa lama waktu dibutuhkan untuk persiapan?
- 5) Syarat-syarat apa yang dibutuhkan untuk tiap-tiap peralatan, fasilitas, keterampilan teknis, dan pelayanan?
- 6) Apakah tidak ada lagi media (peralatan) yang lebih sederhana dan mudah dibawa oleh siswa (*portable*)?
- 7) Apakah tidak menimbulkan banyak masalah di dalam memilih media itu?

Contoh pemilihan media pembelajaran Bahasa Indonesia:

No.	Kompetensi dasar	Media yang dapat digunakan
1.	Memahami karya sastra	Tape recorder + vita <i>cassete</i> /VCD + CD: berisi rekaman pembacaan puisi, cerpen, atau pentas drama; carta/OHP + OHT berisi contoh puisi, cerpen, atau kerangka analisis; kliping hasil karya sastra; dll.
2.	Menulis karya ilmiah	Kliping tulisan dari media cetak atau elektronik; OHP/carta; jurnal; majalah dinding; dll.
3.	Membaca pemahaman	Kliping; carta; OHP; tape recorder + caset berisi rekaman pembacaan teks, pidato, atau pembicaraan yang dapat disimak oleh siswa.

Latihan

Untuk membantu Saudara memahami isi modul ini, silakan Saudara berkelompok mengerjakan latihan berikut.

1. Jelaskanlah pengertian media pembelajaran!
2. Apakah perbedaan media pembelajaran dengan sumber belajar?
3. Bagaimanakah cara memilih dan menentukan media dalam suatu pembelajaran?
4. Bila Saudara akan mengajarkan keterampilan berpidato kepada siswa kelas V, media apa yang sebaiknya digunakan?

Pedoman Jawaban Latihan

1. Ada banyak pendapat ahli. Silakan Saudara meramu dari pendapat-pendapat tersebut, atau Saudara membuat definisi sendiri.
2. Saudara dapat mengkajinya pada bagian “Pengertian media pembelajaran”.
3. Saudara dapat menelusuri bagian “Pengembangan media pembelajaran”
4. *Tape recorder + cassette* berisi rekaman orang berpidato, atau menggunakan model guru/siswa memberikan contoh berpidato di depan kelas. (jawaban lain yang dapat diterima).

Rangkuman

Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar-mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang digunakan untuk mencapai tujuan secara efektif dan dan efisien.

Manfaat media dalam pembelajaran, yaitu: a) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan; b) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; c) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; d) pemakaian waktu dan tenaga lebih efisien; e) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; f) media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja; g) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap proses belajar; h) mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.; i) media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit; j) media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu; k) media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.; dan l) media juga dapat menyajikan objek

pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas.

Jenis media meliputi perangkat keras dan perangkat lunak. Pengembangan media harus memperhatikan beberapa hal agar memperoleh hasil yang maksimal

Test Formatif 1

Pilihlah satu jawaban yang Saudara anggap paling benar A, B, C, atau D.

1. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain terdiri atas: buku, *tape recorder*, film, foto, grafik, kaset, video kamera, televisi, komputer. Kutipan tersebut merupakan pengertian media menurut...
 - A. Gagne dan Bredd
 - B. Arsyad
 - C. Depdiknas
 - D. Kemp
2. Berikut ini merupakan fungsi media, *kecuali*...
 - A. penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
 - B. proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
 - C. proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
 - D. pemakaian waktu dan tenaga lebih banyak
3. Berikut ini contoh pemanfaatan media dengan menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas....
 - A. pengajaran cara membaca puisi yang baik menggunakan pita kaset dan *tape recorder*.
 - B. materi yang membahas rangkaian peralatan elektronik, atau mesin dapat disampaikan melalui bagan skema yang sederhana.
 - C. peristiwa terjadinya gerhana matahari total yang jarang sekali terjadi dapat disaksikan oleh siswa setiap saat melalui media rekaman
 - D. menampilkan kliping contoh artikel yang ditulis dalam bentuk argumentasi.
4. Menurut Levie dan Lentz media visual memiliki empat fungsi, yaitu...
 - A. fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

- B. fungsi kognitif, fungsi afektif, fungsi psikomotor, dan fungsi kompensatoris
 - C. fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi psikomotor
 - D. fungsi psikomotor, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.
5. Materi pelajaran yang dikemas menggunakan/melalui program media, akan....
- A. lebih jelas, menarik minat siswa. membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup
 - B. membantu guru menciptakan suasana belajar yang disenangi guru dan suasana belajar menjadi hidup
 - C. membantu siswa untuk selalu tersenyum. dan senang belajar bahasa Indonesia
 - D. lebih jelas, menarik, dan menciptakan suasana belajar siswa yang penuh persaingan
6. Berikut contoh media visual yang diproyeksikan, *kecuali*
- A. slide dan film bisu
 - B. *overhead projector*
 - C. film strip/loop
 - D. charta.
7. Kesulitan yang biasa dihadapi dalam pemilihan media pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu...
- A. ada banyak macam media, sehingga menimbulkan keraguan dalam menentukan pilihan
 - B. semua guru bahasa Indonesia mempunyai pengalaman yang luas dalam pemakaian media
 - C. dalam pemilihan media tidak ada keharusan atau kemutlakan walaupun sudah ada pedoman umumnya
 - D. penyediaannya sering tidak memadai sehingga pengajar mempergunakan media seadanya.
8. Anderson menggolongkan media menjadi....
- A. 4 macam
 - B. 3 macam
 - C. 9 macam
 - D. 10 macam

9. Media pembelajaran yang akan dipilih harus memiliki karakteristik berikut, *kecuali*....
- relevan dengan tujuan
 - menarik dan menantang
 - seederhana
 - dibuat sendiri oleh guru
10. Sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia yang relatif sederhana. OHP terdiri atas....
- tiga bagian: perangkat lunak (plastik), perangkat keras (kaca), dan listrik
 - empat bagian: listrik, kabel, kaca, dan plastik
 - dua bagian: *hardware* (berupa *overhead*) dan *software* (*transparan projector*)
 - beberapa bagian yang sulit dijelaskan

Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 1 yang terdapat pada bagian akhir Unit ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar. Gunakanlah rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Subunit 1.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{10} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai :

90 – 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 – 79% = cukup

< 70% = kurang

Bila Anda mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat melanjutkan dengan Subunit 2. **Selamat untuk Anda !** Tetapi apabila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80%, Anda harus mempelajari kembali Subunit 1 terutama bagian yang belum Anda kuasai.

Subunit 2

Prinsip Pengembangan Desain Instruksional

Setelah Anda mengkaji dan menguasai isi modul terdahulu, Saudara dapat mengkaji dan memahami Subunit 2 Unit 7 ini, yaitu Prinsip Pengembangan Desain Instruksional. Istilah lain yang sering digunakan oleh kalangan pendidik adalah Prinsip Pengembangan Rancangan Pembelajaran.

Mengapa sebagai guru, Saudara perlu mengetahui tentang perancangan dan pengembangan instruksional? Ada banyak tanggapan yang dapat diberikan, antara lain: (1) pendidikan kita belum berhasil maksimal, program instruksional yang ada dianggap belum memadai. Perlu diingat bahwa belajar merupakan proses yg sangat penting dalam menghadapi tantangan di masyarakat. Guru perlu mengetahui itu agar proses pembelajaran lebih lancar dan hasilnya lebih baik; dan 2) Siswa tidak hanya butuh intelektual, tapi juga butuh pendidikan lain: sosial, psikologikal, dan emosional, agar menjadi pribadi yang utuh. Guru perlu merancang dan mengembangkan instruksional yang efektif, efisien, dan menarik. Perencanaan pengajaran penting bagi seorang guru untuk mempermudah pencapaian tujuan pengajaran termasuk pengajaran bahasa Indonesia.

Melalui pembacaan, pengkajian (individu dan atau kelompok), dan pemahaman materi Subunit 2 ini, Saudara diharapkan memiliki:

1. pengetahuan dan pemahaman mengenai prinsip pengembangan desain instruksional; dan
2. kemampuan mengaplikasikannya dalam melaksanakan tugas Saudara sebagai seorang guru.

Untuk memperoleh kompetensi tersebut, dalam subunit 2 ini berturut-turut akan dipaparkan mengenai:

1. pengertian desain instruksional;
2. prinsip-prinsip desain instruksional; dan
3. model pengembangan desain instruksional;

Silakan Saudara membaca isi bagian ini sampai tuntas manfaatkan CAI dan rekaman video yang ada. Langkah berikutnya, setelah mempelajari konsep, uraian, dan contoh; kerjakan latihan satu demi satu sampai selesai. Jangan melihat terlebih dahulu rambu-rambu jawaban, sebelum Saudara mencoba menyelesaikan, perhatikan

petunjuk jawaban latihan. Jika perlu, Saudara dapat membaca kembali konsep, uraian, dan contoh dari modul ini. Setelah berhasil menjawab sebagian besar dari latihan, Saudara bisa melanjutkan mengerjakan tes formatif.

Semoga Saudara berhasil!

1. Pengertian Desain Instruksional

Desain artinya rancangan atau rencana. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia/KBBI (2002: 257) dinyatakan bahwa desain adalah kerangka kegiatan atau rancangan. Adapun yang dimaksud dengan instruksional adalah pengajaran atau pembelajaran. Kedua istilah tersebut sama-sama digunakan orang untuk maksud yang sama. Padahal sebenarnya dua istilah tersebut mempunyai filosofi yang berbeda. Dalam KBBI (2002: 17) dibedakan, pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang belajar; sedangkan pengajaran adalah proses, cara, perbuatan mengajar atau mengajarkan. Gagne dan Briggs (1978:19) mengemukakan pengertian instruksional adalah cara yang dipakai pengajar, ahli kurikulum, perancang bahan, dan lain-lain yang bertujuan untuk mengembangkan rencana yang terorganisasikan guna keperluan belajar, merumuskan sistem instruksional sebagai kombinasi yang unik dan pengaturan unsur-unsur dalam proses instruksional yang dirancang untuk suatu tujuan yang disepakati bersama, guna memecahkan masalah belajar. Dick & Carey (1985) mendefinisikan 'desain' sebagai pola atau rancangan; sedangkan instruksional berarti pengajaran yang merupakan suatu kegiatan tempat pembelajar mengalami perubahan perilaku.

Menurut Semi (1990) bahwa pengembangan instruksional adalah cara sistematis dalam mengidentifikasi dan mengembangkan tujuan, materi, strategi belajar-mengajar, alat bantu pengajaran, dan evaluasi, yang diarahkan untuk mencapai tujuan. Secara garis besar dapat dipandang sebagai teknik pengelolaan dalam mencari pemecahan masalah pendidikan atau mengoptimalkan sumber daya dan sumber tenaga yang ada untuk memperbaiki mutu pendidikan.

Dikatakan oleh Harjanto (2002) bahwa salah satu bagian dari proses keseluruhan kegiatan mengajar adalah pengajaran, pengajaran selalu berhubungan dengan belajar. Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang kehidupan, sedangkan pengajaran hanya berlangsung ketika usaha tertentu telah dibuat untuk mengubah ketika usaha tertentu telah dibuat untuk mengubah suatu keadaan sedemikian rupa sehingga suatu hasil belajar tertentu dapat dicapai." Untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran/belajar mengajar perlu desain/rancangan.

Saudara, apa yang dimaksud dengan desain instruksional? Ibrahim Superman (2003) menyatakan, "Desain instruksional (pengembangan, perancangan, dan perencanaan instruksional) adalah suatu proses yang sistematis dalam menyusun sistem instruksional yang efektif dan efisien melalui kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan pengevaluasian" Menurut Harjanto (2002), desain instruksional adalah keseluruhan proses analisis kebutuhan dan tujuan belajar serta pengembangan teknik mengajar dan materi pengajarannya untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Dari beberapa pendapat terdahulu, dapat disimpulkan bahwa istilah desain instruksional dapat disejajarkan dengan perencanaan/perancangan pengajaran

Kaufman (1972) mengatakan, perencanaan adalah suatu proyeksi tentang apa yang diperlukan dalam rangka mencapai tujuan yang maksimal, di dalamnya mencakup elemen-elemen:

- a. Mengidentifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan.
- b. Menentukan kebutuhan-kebutuhan yang perlu diprioritaskan.
- c. Spesifikasi hasil yang dicapai dari tiap kebutuhan yang diprioritaskan.
- d. Identifikasi persyaratan untuk mencapai tiap-tiap pilihan.
- e. Sekuensi hasil yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan yang dirasakan.
- f. Identifikasi strategi alternatif yang mungkin dan alat atau *tools* untuk melengkapi tiap persyaratan dalam mencapai tiap kebutuhan, termasuk di dalamnya merinci keuntungan dan kerugian tiap strategi dan alat yang dipakai.

Dengan demikian, perencanaan berkaitan dengan penentuan apa yang akan dilakukan. Perencanaan mendahului pelaksanaan. mengingat perencanaan merupakan suatu proses untuk menentukan ke mana harus pergi dan mengidentifikasi persyaratan yang diperlukan dengan cara yang paling efektif dan efisien. Pemilihan alternatif yang paling baik, dalam arti yang mempunyai efektivitas dan efisiensi yang paling tinggi perlu dilakukan. Alternatif yang dipilih harus diperinci sehingga dapat menjadi pedoman dalam pengambilan keputusan apabila akan dilaksanakan. Sebagai guru, Saudara dituntut untuk dapat memilih dan menentukan pilihan yang terbaik.

Berdasarkan uraian dan penjelasan para ahli tersebut di atas, Saudara dapat menyimpulkan bahwa istilah desain instruksional pembelajaran Bahasa Indonesia sama dengan pengembangan/perancangan pembelajaran Bahasa Indonesia. Desain instruksional pembelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu rancangan/perencanaan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dibuat oleh pengajar/perancang berdasarkan

analisis kebutuhan, tujuan yang ingin dicapai, yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien

2. Prinsip-Prinsip Desain Instruksional

Saudara, berbicara tentang dimensi perencanaan pengajaran, yakni berkaitan dengan cakupan dan sifat-sifat dari beberapa karakteristik yang ditemukan dalam perencanaan pengajaran. Pertimbangan terhadap dimensi-dimensi itu memungkinkan diadakannya perencanaan komprehensif yang menalar dan efisien, Menurut Depdiknas (2006), penyusunan dan pengembangan desain instruksional harus memperhatikan beberapa prinsip berikut, yaitu:

a. Relevan

Cakupan, kedalaman, tingkat kesukaran dan urutan penyajian materi harus sesuai dengan tingkat perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan spritual peserta didik.

b. Ilmiah

Keseluruhan materi dan kegiatan harus benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan.

c. Sistematis

Komponen-komponennya saling berhubungan secara fungsional dalam mencapai kompetensi.

d. Konsisten

Adanya hubungan yang konsisten (ajeg, taat asas) antara kompetensi dasar, indikator, materi pokok/ pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian.

e. Memadai

Cakupan indikator, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian cukup untuk menunjang pencapaian kompetensi dasar.

f. Aktual dan kontekstual

Cakupan indikator, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian memperhatikan perkembangan ilmu, teknologi, dan seni mutakhir dalam kehidupan nyata, dan peristiwa yang terjadi.

g. Fleksibel

Keseluruhan komponennya dapat mengakomodasi keragaman peserta didik, pendidik, serta dinamika perubahan yang terjadi di sekolah dan tuntutan masyarakat.

h. Menyeluruh

Komponen silabus mencakup keseluruhan ranah kompetensi (kognitif, afektif, psikomotor).

i. Isi perencanaan

Dimensi terakhir adalah hal-hal yang akan direncanakan. Perencanaan pengajaran yang baik perlu memuat:

- 1) Tujuan atau apa yang diinginkan sebagai hasil proses pendidikan.
- 2) Program dan layanan, atau bagaimana cara mengorganisasi aktivitas belajar dan layanan-layanan pendukungnya.
- 3) Tenaga manusia, yakni mencakup cara-cara mengembangkan prestasi, spesialisasi, perilaku, kompetensi, maupun kepuasan mereka.
- 4) Bangunan fisik mencakup cara-cara penggunaan pola distribusi dan kaitannya dengan bangunan fisik lainnya.
- 5) Keuangan, meliputi rencana pengeluaran dan rencana penerimaan.
- 6) Struktur organisasi, maksudnya bagaimana cara mengorganisasi dan mengatur operasi dan pengawasan program dan aktivitas kependidikan yang direncanakan.
- 7) Konteks sosial atau elemen-elemen lainnya yang perlu dipertimbangkan dalam perencanaan pengajaran.

Saudara, sebagai seorang guru Anda harus memahami prinsip-prinsip yang telah dikemukakan dan berupaya semaksimal mungkin memanfaatkannya pada saat Anda membuat desain instruksional. Memperhatikan prinsip yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan desain instruksional merupakan pekerjaan yang sangat kompleks. Namun, pekerjaan yang kompleks itu harus dilakukan dengan seksama bila kita mengharapkan terjadinya kegiatan instruksional yang efektif dan efisien.

3. Model-Model Desain Instruksional

Desain instruksional atau sering Anda sebut perencanaan pengajaran, telah lama mendapat perhatian dari para pakar pengajaran. Banyak pakar pengajaran yang mengembangkan model-model desain instruksional dengan pola-pola tertentu.

Secara umum, desain instruksional dirancang sebenarnya untuk menjawab 3 pertanyaan pokok, yaitu: 1) Apa yg harus dipelajari? (tujuan pembelajaran); 2) Apa/bagaimana prosedur dan sumber-sumber belajar yg tepat utk mencapai hasil pembelajaran yg diinginkan? (kegiatan dan sumber; 3) Bagaimana mengetahui

bahwa hasil belajar yg diharapkan tercapai/(evaluasi). Dalam dunia perencanaan pengajaran Anda mengenal model-model perencanaan yang dikembangkan oleh pakar misalnya: Tyler, Hilda Taba, Dick, and Carey, dan Kemp. Adanya variasi model desain tersebut disebabkan latar belakang pendekatan, prinsip, faktor sistem pendidikan yang dianut dan kemudian dikembangkan oleh masing-masing pakar.

Adapun menurut Semi (1990:4—5) ada tujuh model pengembangan perencanaan pembelajaran, yaitu: 1) *Teaching research system* (Hamreus, 1968); 2) *Michigan State University Instructional Development Model* (Barson, 1976); 3) *System approach for education* (Corigon, 1966); 4) *Project minerva instructional system design* (Tracy, 1967); 5) *Benathy instructional system* (Benathy, 1968); 6) *Instructional development system* (IDI, 1967); dan 7) Model Kemp (Kemp, 1977).

Philip (1987) telah mengelompokkan dan menyederhanakan model-model yg ada (sebagai alat); dan menganalisis macam proyek instruksional yg akan dikembangkan, agar mudah memilih model yg akan diadaptasi (digunakan oleh para pengembang instruksional), dia telah mengelompokkan taksonomi model pengembangan instruksional dalam empat kelompok, yaitu 1) berorientasi kelas, 2) berorientasi hasil, 3) berorientasi sistem, dan 4) berorientasi organisasi. setiap model tersebut berbeda dalam urutan, kelengkapan langkah, dan penggunaan istilah; namun setiap model mengandung kegiatan yg dapat digolongkan dalam 3 kategori pokok, yaitu: kegiatan penentuan dan pengorganisasian pemecahannya, analisis sistem dan pengembangannya, serta evaluasi pemecahan masalah. Berbagai model tersebut, cukup Anda ketahui saja. Selanjutnya yang perlu Anda pahami adalah model yang kita gunakan, yaitu model PPSI (Program Pengembangan Sistem Instruksional). Keputusan penggunaan PPSI diberlakukan sejak kurikulum 1975.

Saudara, kita sadar bahwa proses belajar-mengajar merupakan suatu proses yang kompleks, terdiri atas banyak bagian yang saling berkait, tiap bagian memiliki fungsi tersendiri, yang bekerja dalam suatu kaitan agar dapat mencapai keberhasilan. Bila kita hanya mengandalkan salah satu bagian/komponen saja, maka siswa tidak akan berhasil mencapai tujuan belajar.

Apa yang dimaksud dengan system? Menurut Dick & Carey (1985), "System is technically a set of interrelated parts, all of which are working together toward a defined goal." Dalam KBBI (2002) dinyatakan, sistem adalah perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas". Secara teknik, suatu sistem ialah seperangkat bagian yang saling berkaitan, bekerja sarna menuju tercapainya suatu tujuan. Bagian-bagian sistem saling bergantung untuk masukan dan keluarannya, dan keseluruhan sistem menggunakan balikan untuk menentukan apakah tujuan yang diinginkan telah tercapai (Munandir, 1987).

Dari pengertian itu, tercakup 3 hal:

- a. adanya unsur (manusia, fasilitas, kegiatan) yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain,
- b. berfungsinya ke semua unsur itu dalam kesatuan yang terorganisasikan dalam upaya menghasilkan tujuan tertentu,
- c. berfungsi komponen dalam organisasi itu sehingga membuahkan hasil yang dapat diamati/dikenali.

Pendekatan sistem adalah suatu proses yang dalam pelaksanaannya ada langkah-langkah mengidentifikasi kebutuhan, memilih problem, mengidentifikasi syarat-syarat pemecahan problem, memilih pemecahan dari beberapa alternatif, mencari dan menerapkan metode dan alat, mengevaluasi hasil, dan melaksanakan revisi yang diperlukan terhadap seluruh bagian dari sistem tersebut sedemikian rupa sehingga kebutuhan tersebut dapat tercapai (Winkel, 1982). Hasil penggunaan pandangan sistem tentang pengajaran ialah bahwa semua komponen di dalam proses itu mempunyai peranan yang penting. Komponen-komponen itu semuanya harus berinteraksi secara efektif. Di dalam sistem tidak ada penekanan yang berlebihan pada salah satu komponen. (Munandir, 1987),

Saudara, kegiatan pokok yang dilakukan dalam pengembangan desain pengajaran meliputi hal sebagai berikut:

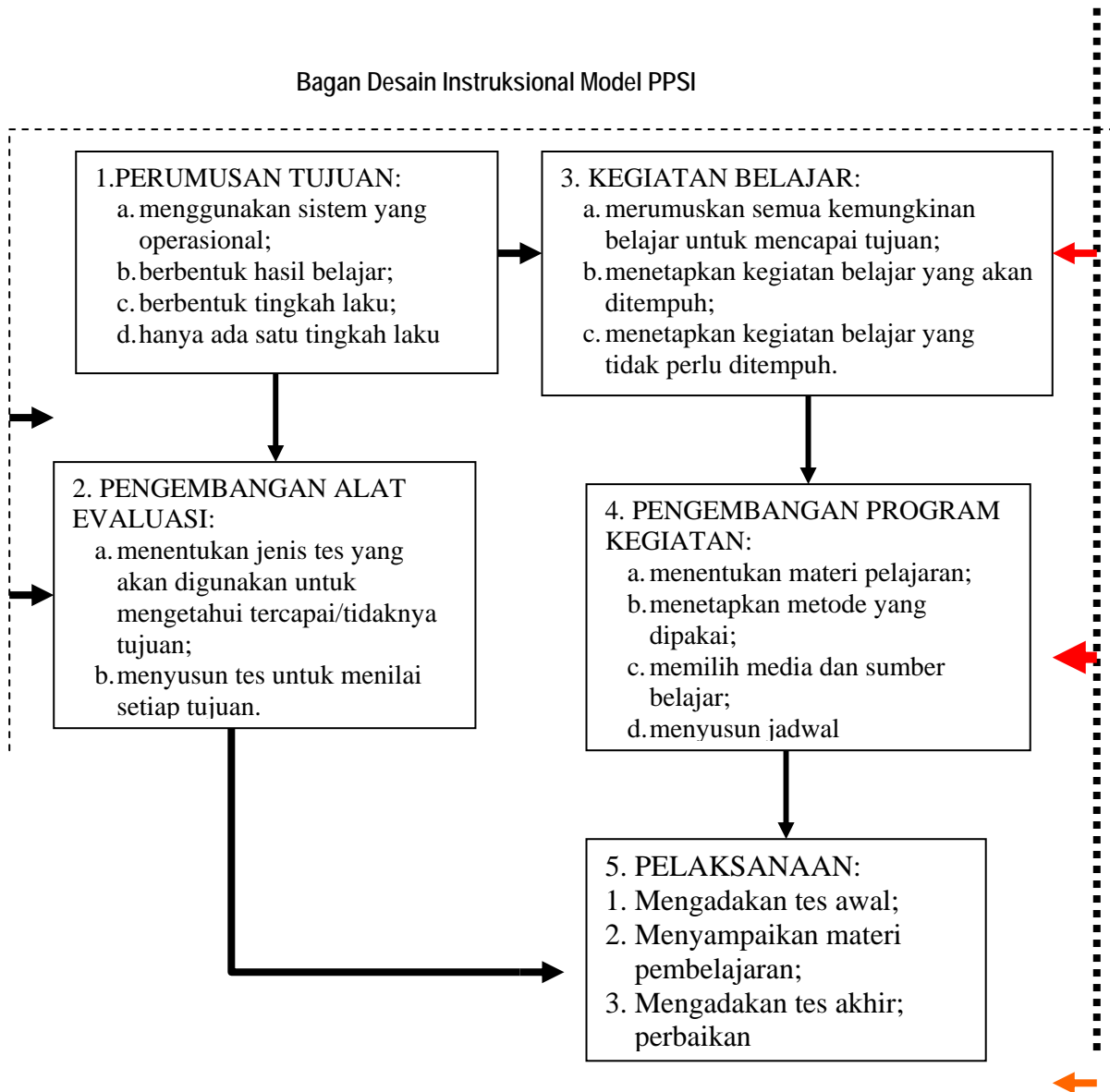
- a. Menentukan hasil belajar dalam arti prestasi siswa yang bisa diamati dan diukur.
- b. Mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan belajar.
- c. Berdasarkan nomor a dan b tersebut, memilih dan menyelenggarakan kegiatan belajar dan mengajar bagi siswa.
- d. Menentukan media untuk kegiatan tersebut.
- e. Menentukan situasi dan kondisi dengan cara mengamati siswa yang telah dianggap cukup.
- f. Menentukan kriteria untuk menentukan seberapa prestasi siswa telah dianggap cukup.
- g. Memilih metode yang tepat untuk menilai kemampuan siswa untuk mendemonstrasikan tingkah laku seperti tersebut pada angka a.
- h. Menentukan metode untuk memonitor respon siswa sewaktu berada dalam proses pengajaran dan sewaktu dievaluasi.
- i. Mengadakan perbaikan yang diperlukan dalam kegiatan belajar-mengajar bila ternyata respon siswa tidak sesuai dengan hasil yang telah ditentukan.

Kesembilan langkah dasar tersebut menggambarkan prosedur yang digunakan untuk merancang pengajaran. Perangkat prosedur ini dinamakan ancangan sistem karena tersusun atas komponen-komponen yang saling berinteraksi, masing-masing memiliki masukan dan keluarannya, dan secara bersama-sama membuahkan hasil yang ditetapkan sebelumnya. Suatu sistem juga mengumpulkan keterangan tentang keampuhan suatu proses pembelajaran, sehingga produk akhirnya dapat diubah sampai mencapai taraf mutu yang diinginkannya. Pada waktu materi pengajaran masih dikembangkan, data-data dikumpulkan dan materi direvisi selaras adanya data untuk menjadikannya seefektif dan seefisien mungkin.

Penyusunan perencanaan dalam model PPSI dilakukan melalui beberapa langkah berikut.

- a. merumuskan tujuan-tujuan khusus. Perumusan tujuan khusus itu berdasarkan pada pendalaman dan analisis terhadap standar kompetensi dan kompetensi dasar/pokok-pokok bahasan yang telah digariskan untuk mencapai tujuan instruksional;
- b. mengembangkan alat penilaian yang memberikan petunjuk tentang prosedur penilaian yang akan ditempuh, tentang tes awal dan tes akhir, jenis tes yang akan digunakan dan tentang rumusan soal-soal tes sebagai bagian dari satuan pelajaran;
- c. menyusun kegiatan belajar siswa merupakan petunjuk bagi guru untuk menetapkan langkah-langkah kegiatan belajar siswa sesuai dengan bahan pelajaran yang harus dikuasai dan tujuan khusus instruksional yang harus dicapai oleh para siswa;
- d. menyusun program kegiatan, yang merupakan petunjuk bagi guru untuk merencanakan program kegiatan bimbingan sehingga para siswa melakukan kegiatan sesuai dengan rumusan tujuan. Dalam hubungan ini guru perlu merumuskan:
 - 1) merumuskan materi pelajaran secara terperinci;
 - 2) memilih metode-metode yang tepat; dan
 - 3) menyusun jadwal secara terperinci.
- e. menyusun pedoman pelaksanaan program merupakan petunjuk-petunjuk dari program yang telah disusun. Petunjuk itu berkenaan dengan dimulainya pelaksanaan tes awal dilanjutkan dengan penyajian atau penyampaian materi pelajaran sampai pada dilaksanakannya penilaian hasil belajar. Tentu saja petunjuk itu bersifat luwes yang memungkinkan perubahan dan perbaikan serta peningkatan dari rencana semula.

- f. menyusun pedoman perbaikan atau revisi merupakan pengembangan program setelah selesai dilaksanakan. Perbaikan dilakukan berdasarkan umpan balik yang diperoleh berdasarkan hasil tes awal, proses, sampai penilaian akhir. Berikut bagan yang menunjukkan komponen-komponen dan alur dari model PPSI.



Silakan Saudara merancang desain pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mengikuti alur bagan model PPSI tersebut. Secara umum, perencanaan pengajaran dapat berwujud 1) Analisis Materi pelajaran (AMP), 2) Program Tahunan (PT), 3) Program Semester (PS), 4) Silabus (S), dan 5) Rencana Program Pengajaran (RPP).

Latihan

Untuk lebih memantapkan pemahaman Anda tentang prinsip pengembangan desain instruksional, khususnya mengenai konsep, prinsip, dan model desain instruksional. Kerjakanlah latihan berikut secara individu atau berkelompok.

1. Kaufman mengatakan, perencanaan adalah suatu proyeksi tentang apa yang diperlukan dalam rangka mencapai tujuan yang maksimal. Elemen-elemen apa yang tercakup di dalamnya?:
2. Apakah yang disebut dengan sistem? Susunlah pengertian tersebut sesuai dengan hasil bacaan yang sudah Saudara lakukan.
3. Apakah pengajaran bahasa Indonesia dapat dikatakan sebagai sebuah sistem? Jelaskan alasan jawaban Saudara!
4. Perencanaan Pengajaran banyak dikembangkan oleh para ahli. Di Indonesia dikembangkan model perencanaan pengajaran PPS!. Jelaskan langkah-langkah untuk mengembangkan perencanaan pengajaran model PPSI.

Pedoman Jawaban Latihan

Jika telah selesai, periksalah hasil latihan Anda dengan memperhatikan rambu jawaban berikut ini.

1. Upayakan jawaban Saudara dapat meliputi beberapa elemen berikut.
 - a. Mengidentifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan.
 - b. Menentukan kebutuhan-kebutuhan yang perlu diprioritaskan.
 - c. Spesifikasi hasil yang dicapai dari tiap kebutuhan yang diprioritaskan.
 - d. Identifikasi persyaratan untuk mencapai tiap-tiap pilihan.
 - e. Sekuensi hasil yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan yang dirasakan.
 - f. Identifikasi strategi alternatif yang mungkin dan alat atau *tools* untuk melengkapi tiap persyaratan dalam mencapai tiap kebutuhan, termasuk di dalamnya merinci keuntungan dan kerugian tiap strategi dan alat yang dipakai.
2. Jawaban Saudara sebaiknya mengandung dasar:
 - a. perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan dan bekerjasama,
 - b. membentuk suatu totalitas,
 - c. untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dan
 - d. didasarkan atas kebutuhan.

3. Ya, sebab memenuhi unsur-unsur dan sifat sistem. Lebih lengkap lagi, bila Saudara tampilkan setiap bagian yang saling berkaitan dari perancangan pembelajaran Bahasa Indonesia.
4. Langkah dalam mengembangkan PPSI meliputi 5 hal yaitu perumusan tujuan, alat evaluasi, kegiatan pembelajaran, program kegiatan dan pelaksanaan program.
Rincian masing-masing langkah dan hubungan setiap. pengembangannya dapat Saudara buat gambar diagramnya.

Rangkuman

Desain instruksional (pengembangan, perancangan, dan perencanaan instruksional) adalah suatu proses yang sistematis dalam menyusun sistem instruksional yang efektif dan efisien melalui kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan pengevaluasian” Menurut Supono (2002:14), desain instruksional adalah keseluruhan proses analisis kebutuhan dan tujuan belajar serta pengembangan teknik mengajar dan materi pengajarannya untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, istilah desain instruksional dapat disejajarkan dengan perencanaan/perancangan pengajaran

Desain instruksional awalnya dirancang untuk menjawab 3 pertanyaan pokok, yaitu: 1) Apa yang harus dipelajari? (tujuan pembelajaran); 2) Apa/bagaimana prosedur dan sumber-sumber belajar yang tepat utk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan? (kegiatan dan sumber; 3) Bagaimana mengetahui bahwa hasil belajar yang diharapkan tercapai/ (evaluasi). Dalam dunia perencanaan pengajaran ada banyak model-model perencanaan yang dikembangkan oleh pakar, di antaranya: Tyler, Hilda Taba, Dick, and Carey, dan Kemp. Adanya variasi model desain tersebut disebabkan latar belakang pendekatan, prinsip, faktor sistem pendidikan yang dianut dan kemudian dikembangkan oleh masing-masing pakar. Perancangan di Indonesia lebih banyak yang menganut teori Dick dan Carrey, termasuk PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional)

Test Formatif 2

Pilihlah satu jawaban yang Saudara anggap paling benar.

1. "Desain instruksional (pengembangan, perancangan, dan perencanaan instruksional) adalah suatu proses yang sistematis dalam menyusun sistem instruksional yang efektif dan efisien melalui kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan pengevaluasian", pendapat tersebut dikemukakan oleh....
 - A. Suparno
 - B. Dick dan Carrey
 - C. Superman
 - D. Gagne
2. Istilah desain instruksional pembelajaran Bahasa Indonesia sama dengan....
 - A. pengembangan/perancangan pembelajaran Bahasa Indonesia
 - B. desain instruksional pembelajaran Bahasa Indonesia Bersistem
 - C. suatu rancangan/perencanaan pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada
 - D. analisis kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai
3. Perencanaan mengandung beberapa pokok pikiran, *kecuali*....
 - A. melibatkan proses penetapan keadaan masa depan yang diinginkan
 - B. keadaan masa depan yang diinginkan itu dibandingkan dengan keadaan sekarang, sehingga dapat dilihat kesenjangannya.
 - C. usaha yang dilakukan harus tunggal dan tepat.
 - D. untuk menutup kesenjangan itu perlu dilakukan usaha-usaha
4. Langkah awal dalam menyusun program pengajaran adalah....
 - A. menyusun Satuan Acara Pembelajaran (SAP)
 - B. menyusun Prosem
 - C. menyusun Analisis Materi Pelajaran (AMP)
 - D. menyusun Silabus
5. Implikasi prinsip kedua pada teknologi instruksional adalah....
 - A. perlunya menyatakan kegiatan pembelajaran secara jelas kepada peserta didik sebelum pelajaran dimulai

- B. perlunya menyatakan tujuan instruksional secara jelas kepada peserta didik sebelum pelajaran dimulai
 - C. perlunya menyatakan tugas siswa secara jelas sebelum pelajaran dimulai
 - D. perlunya menyatakan kegiatan evaluasi untuk mencapai tujuan instruksional secara jelas kepada peserta didik
6. Menurut Depdiknas (2003), penyusunan dan pengembangan desain instruksional harus memperhatikan prinsip aktual dan kontekstual, maksudnya....
- A. cakupan indikator, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, sistem penilaian dan memperhatikan kemampuan sekolah dan orang tua murid
 - B. cakupan indikator, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian memperhatikan luas sempitnya bahan yang akan diberikan
 - C. cakupan indikator, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian memperhatikan perkembangan peserta didik dan kelas
 - D. cakupan indikator, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian memperhatikan perkembangan ilmu, teknologi, dan seni mutakhir dalam kehidupan nyata, dan peristiwa yang terjadi.
7. Gustafson (1981) telah mengelompokkan model pengembangan desain instruksional dalam empat kelompok, yaitu....
- A. berorientasi kelas, berorientasi hasil, berorientasi sistem, dan berorientasi organisasi
 - B. berorientasi murid, berorientasi hasil, berorientasi guru, dan berorientasi organisasi.
 - C. berorientasi kelas, berorientasi sistem, dan berorientasi organisasi.
 - D. berorientasi kelas, berorientasi sistem, dan berorientasi organisasi.
8. Dari berbagai model desain instruksional, hampir semuanya berbeda: urutan, kelengkapan langkah, dan penggunaan istilah, tetapi setiap model mengandung kegiatan yg dapat digolongkan dalam 3 kategori pokok, *kecuali*....
- A. kegiatan penentuan dan pengorganisasian pemecahannya
 - B. pemberian penguatan
 - C. analisis sistem dan pengembangannya

- D. evaluasi pemecahan masalah.
9. Ada berbagai variasi model desain pembelajaran, misalnya yang dikembangkan oleh: Tyler, Hilda Taba, Dick, and Carey, dan Kemp. Hal itu disebabkan....
- adanya perbedaan latar belakang pendekatan, prinsip, faktor sistem pendidikan yang dianut dan kemudian dikembangkan oleh setiap pakar
 - adanya perbedaan nama yang diberikan oleh pakar pendesain tersebut
 - adanya pemberian nama oleh masyarakat sesuai dengan nama penemu dan pengembang model-model tersebut
 - adanya perkembangan dan kemajuan dalam aktivitas dunia pendidikan kita
10. Dari 9 kegiatan pokok yang harus dilakukan para pengembang sistem dan desain pengajaran, kegiatan nomor 7 adalah....
- menentukan hasil belajar dalam arti prestasi siswa yang bisa diamati dan diukur
 - mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan belajar
 - menentukan media untuk kegiatan tersebut
 - menentukan metode untuk memonitor respon siswa sewaktu berada dalam proses pengajaran dan sewaktu dievaluasi.

Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 2 yang terdapat pada bagian akhir Unit ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar. Gunakanlah rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Subunit 2.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{10} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai :

90 – 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 – 79% = cukup

< 70% = kurang

Bila Anda mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat melanjutkan dengan Subunit 3. **Selamat untuk Anda !** Tetapi apabila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80%, Anda harus mempelajari kembali Subunit 2 terutama bagian yang belum Anda kuasai.

Subunit 3

Rencana Program Pembelajaran Bahasa Indonesia

Sudah banyak materi yang Anda kaji dan pahami. Pada bagian ini Anda dituntut untuk mengaplikasikan semua ilmu yang sudah dikaji dari setiap unit terdahulu. Anda akan menerapkan pengalaman dan ilmu-ilmu tersebut untuk menyusun rencana program pembelajaran.

Keberhasilan dari suatu kegiatan sangat ditentukan oleh perencanaannya. Apabila perencanaan suatu kegiatan dirancang dengan baik, maka kegiatan akan lebih mudah dilaksanakan, terarah serta terkendali. Demikian pula halnya dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia SD, agar pelaksanaan pembelajarannya terlaksana dengan baik, maka diperlukan rencana program pembelajaran Bahasa Indonesia yang baik.

Rencana program pembelajaran berperan sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan efisien dan efektif. Dengan perkataan lain perencanaan pembelajaran berperan sebagai skenario proses pembelajaran. Oleh karena itu rencana program pembelajaran hendaknya bersifat luwes (fleksibel) dan memberi kemungkinan bagi guru untuk menyesuaikannya dengan respon siswa dalam proses pembelajaran sesungguhnya.

Saudara, Melalui pembacaan, pengkajian (individu dan atau kelompok), dan pemahaman materi ini, Anda diharapkan memiliki:

1. pengetahuan dan pemahaman mengenai rencana program pembelajaran;
2. kemampuan menyusun rencana program pembelajaran bahasa Indonesia SD sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Untuk memperoleh kompetensi tersebut, dalam subunit ini berturut-turut akan dipaparkan mengenai:

1. pengertian, fungsi, kriteria, dan komponen rencana program pembelajaran;
2. komponen dan prosedur penyusunan rencana program pembelajaran; dan
3. contoh rencana program pembelajaran Bahasa Indonesia SD.

Silakan Anda membaca isi bagian ini sampai tuntas, manfaatkan CAI dan rekaman video, ikuti semua kegiatannya.

Pengertian, Fungsi, dan Kriteria Rencana Program Pembelajaran

Rencana Program Pembelajaran (RPP) merupakan catatan-catatan hasil pemikiran awal seorang guru sebelum mengelola proses pembelajaran. RPP merupakan persiapan mengajar yang berisi hal-hal yang perlu atau harus dilakukan oleh guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, yang antara lain meliputi: penentuan tujuan, pemilihan materi, metode, media, dan alat evaluasi. Unsur-unsur tersebut tentunya harus mengacu pada silabus yang ada dan kurikulum yang berlaku.

Saudara, pembahasan subunit ini lebih difokuskan pada bagaimana menyusun RPP bahasa Indonesia SD agar sesuai dengan silabus dan tujuan yang ingin dicapai. Agar pembicaraan menjadi lebih jelas, perlu dijelaskan terlebih dahulu bahwa perangkat pembelajaran yang harus disiapkan oleh guru untuk melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia, di antaranya adalah: Analisis Materi Pembelajaran (AMP), Program Tahunan (Prota), Program Semester (Prosem), satuan Pembelajaran (Satpel) atau Silabus, dan Rencana Program Pembelajaran (RPP).

Analisis Materi Pembelajaran (AMP) adalah pengkajian pokok bahasan yang dianggap perlu untuk mendapatkan penekanan kegiatan belajar-mengajar, serta penetapan materi mana yang perlu disajikan dan yang tidak, meskipun materi tersebut terclapat di dalam buku paket, harus berpedoman pada kurikulum dan mengkaji isi buku paket atau penunjang dalam pembuatan AMP. Format AMP dibagi menjadi 8 kolom, yaitu: 1) Nomor urut unit, 2) Pokok bahasan/kompetensi, 3) Uraian materi yang berisi uraian yang terdapat dalam kurikulum dan analisis materi yang terdapat dalam buku paket atau buku penunjang, 4) Materi Pelajaran, pada bagian ini diuraikan materi yang disajikan dalam satu pertemuan, 5) Kegiatan Belajar-Mengajar. Pada bagian ini dijelaskan pendekatan dan langkah-langkah kegiatan belajar-mengajar dalam tiap-tiap pertemuan, 6) Alat dan sumber pelajaran, 7) Penilaian/evaluasi yang menjelaskan prosedur dan alat evaluasi yang digunakan untuk pokok bahasan tertentu, dan 8) alokasi waktu.

Saudara, setelah membuat AMP, seorang guru harus melaksanakan tugas berikutnya, yaitu menyusun Program Tahunan (Prota) dan Program Semester (Prosem). Prota adalah program kegiatan belajar mengajar untuk satu tahun, substansinya sama dengan Prosem. Prosem adalah program kegiatan belajar-mengajar untuk satu semester yang dituangkan ke alokasi waktu yang ada. Dalam penyusunan Prosem seorang guru harus berpedoman pada kurikulum dan petunjuk kalender pendidikan yang berlaku untuk semester, Urutan langkah penyusunan Prosem adalah sebagai berikut.

1. Membuat format Prosem.
2. Menghitung alokasi waktu dalam satu semester, yaitu menghitung waktu efektif dalam satu semester.
3. Menentukan urutan penyajian berdasarkan tingkat kepentingan dan kelogisan. Hal ini tidak sulit dilakukan karena urutan yang terdapat dalam kurikulum sudah jelas.
4. Membuat alokasi waktu untuk tiap-tiap subpokok bahasan/kompetensi.
5. Mengisi kolom Keterangan yang menjelaskan pelaksanaan tes formatif (ujian blok) dan sumatif (ujian semester).
6. Memberi tanda (mengisi) kolom bulan dan minggu.

Selanjutnya, setelah Prosem selesai dibuat, perangkat berikutnya yang perlu dibuat adalah Satuan Pelajaran (Satpel), yaitu program kegiatan belajar-mengajar untuk satu pokok bahasan atau unit. Satuan Pelajaran berisi uraian mengenai:

1. Identitas yang memuat mata pelajaran (misalnya B.ahasa Indonesia), subpokok bahasan/kompetensi, jenjang kelas/semester, dan alokasi waktu untuk satu pokok bahasan.
2. Tujuan Instruksional Umum/standar kompetensi: sudah tercantum dalam kurikulum guru tidak perlu lagi membuat.
3. Tujuan Instruksional Khusus/indikator yang harus dibuat sendiri oleh guru dapat dibuat lebih dari satu untuk satu subpokok bahasan/ kompetensi.

Saudara, sejak diberlakukannya Kurikulum 2004, istilah Satpel jarang digunakan, yang sering dipakai adalah silabus. Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan/atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar. Silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian.

Bila guru sudah menyiapkan Satpel atau silabus, yang harus disiapkan selanjutnya adalah Rencana Pelajaran atau *Lesson Plan*, merupakan penjabaran dari Satuan Pelajaran atau, yaitu rencana penyajian materi Program Satuan Peajaran dapat diuraikan menjadi beberapa Rencana Pelajaran. (*Lesson Plan*). materi selanjutnya akan difokuskan pada silabus dan RPP.

Apa landasan pengembangan silabus? Menjawab pertanyaan ini tidak terlepas dari standar nasional pendidikan. Ada dua hal yang mendasari pengembangan silabus, yaitu PP RI No.19 tahun 2005 tentang estandar nasional pendidikan, pasal 17

ayat (2); dan PP RI No. 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, pasal 20. Silabus sebenarnya untuk menjawab 3 pertanyaan pokok, yaitu: apa kompetensi yang harus dikuasai siswa? Bagaimana cara mencapainya? dan Bagaimana cara mengetahui pencapaiannya?

Saudara, apa yang harus dilakukan untuk menyusun dan mengembangkan silabus bahasa Indonesia SD? Sebagai guru Anda tentu sudah memiliki pengalaman dalam hal ini. Namun, untuk lebih meyakinkan Anda, marilah kita mantapkan lagi langkah-langkah yang harus ditempuh.

1. Mengkaji Standar Kompetensi

Mengkaji standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan memperhatikan hal-hal berikut.

- a. urutan berdasarkan hierarki konsep disiplin ilmu dan/atau tingkat kesulitan materi;
- b. keterkaitan antarstandar kompetensi dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia; dan
- c. keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi dasar antarmata pelajaran.

2. Mengkaji Kompetensi Dasar

Mengkaji kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan memperhatikan tiga hal seperti pada pengkajian standar kompetensi.

3. Mengidentifikasi Materi Pokok

Untuk mengidentifikasi materi pokok ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan, yaitu:

- a. potensi peserta didik;
- b. relevansi dengan karakteristik daerah;
- c. tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spritual peserta didik;
- d. kebermanfaatan bagi peserta didik;
- e. struktur keilmuan;
- f. Aktualitas, kedalaman, dan keluasan materi pembelajaran;
- g. relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan; dan
- h. lokasi waktu.

4. Mengembangkan Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antarpeserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi. Pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan

mengaktifkan peserta didik. Memuat kecakapan hidup yang perlu dikuasai peserta didik.

Beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran, yaitu:

- a. memberikan bantuan guru agar dapat melaksanakan proses pembelajaran secara profesional
- b. memuat rangkaian kegiatan yang harus dilakukan peserta didik secara berurutan untuk mencapai kompetensi dasar
- c. penentuan urutan kegiatan pembelajaran harus sesuai dengan hierarki konsep materi pembelajaran
- d. rumusan pernyataan dalam kegiatan pembelajaran minimal mengandung dua unsur penciri yang mencerminkan pengelolaan pengalaman belajar peserta didik, yaitu kegiatan siswa dan materi.

5. Merumuskan Indikator

Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, satuan pendidikan, dan potensi daerah. Rumusannya menggunakan kata kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diobservasi. Digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian

6. Menentukan Jenis Penilaian

Penilaian dilakukan dengan menggunakan tes dan nontes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kinerja, sikap, penilaian hasil karya berupa proyek atau produk, penggunaan portofolio, dan penilaian diri. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penentuan penilaian, yaitu sebagai berikut.

- a. Dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi
- b. Menggunakan acuan kriteria
- c. Menggunakan sistem penilaian berkelanjutan
- d. Hasil penilaian dianalisis untuk menentukan tindak lanjut
- e. Sesuai dengan pengalaman belajar yang ditempuh dalam kegiatan pembelajaran

7. Menentukan Alokasi Waktu

Penentuan alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar didasarkan pada jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran per minggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingan kompetensi dasar. Alokasi waktu yang

dicantumkan dalam silabus merupakan perkiraan waktu rerata untuk menguasai kompetensi dasar yang dibutuhkan oleh peserta didik yang beragam.

8. Menentukan Sumber Belajar

Sumber belajar adalah rujukan, objek dan/atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Sumber belajar dapat berupa media cetak dan elektronik, narasumber, serta lingkungan fisik, alam, sosial, dan budaya. Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar serta materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi

Bila sudah menyiapkan silabus atau satuan pembelajaran, tugas guru selanjutnya adalah menyiapkan RPP. Sebagaimana dinyatakan dalam PP No.19 tahun 2005, pasal 20 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

Rencana program pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus. Lingkup Rencana Pembelajaran paling luas mencakup 1 (satu) kompetensi dasar yang terdiri atas 1 (satu) indikator atau beberapa indikator untuk 1 (satu) kali pertemuan atau lebih. RPP digunakan sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan efisien dan efektif. RPP yang baik harus memenuhi beberapa kriteria berikut.

- a. Kemampuan dasar dan materi mengacu pada silabus.
- b. Proses pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.
- c. Terdapat keselarasan antara kemampuan dasar, materi, dan alat penilaian.
- d. Dapat dilaksanakan.
- e. Mudah dimengerti/dipahami.

Komponen dan Prosedur Rencana Program Pembelajaran

Komponen RPP meliputi: standar kompetensi, indikator, tujuan, materi pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, penilaian, dan tindak lanjut serta sumber bahan.

Unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam penyusunan RPP adalah:

1. Berdasarkan kompetensi dan kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa, serta materi dan submateri pembelajaran, pengalaman belajar, yang telah dikembangkan di dalam silabus.
2. Digunakan berbagai pendekatan yang sesuai dengan materi yang memberikan kecakapan hidup (*life skills*) sesuai dengan permasalahan dan lingkungan sehari-hari (pendekatan kontekstual) .
3. Digunakan metode dan media yang sesuai yang mendekati siswa dengan pengalaman langsung.
4. Penilaian dengan sistem pengujian menyeluruh dan berkelanjutan didasarkan pada sistem pengujian yang dikembangkan selaras dengan pengembangan silabus.

Rencana pembelajaran yang dibuat guru harus berdasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Standar Kompetensi adalah kemampuan minimal yang harus dapat dilakukan atau ditampilkan siswa. Hal tersebut meliputi: pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa setelah mengikuti mata pelajaran tertentu. Setiap kompetensi dirinci menjadi subkompetensi atau kemampuan dasar, yang selanjutnya merupakan arah pencapaian dan acuan dalam memilih materi dan pengalaman belajar siswa. Untuk mengetahui pencapaian kemampuan dasar tertentu diperlukan indikator pencapaian yang digunakan untuk mengembangkan alat pengujian.

Standar kompetensi bahasa Indonesia merupakan salah satu komponen rencana pembelajaran yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia karena dengan adanya kompetensi yang ingin dicapai proses pembelajaran akan lebih terarah.

Dasar utama untuk mengembangkan perencanaan pembelajaran adalah dua dokumen yang dikembangkan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi yaitu silabus dan sistem pengujian hasil kegiatan pembelajaran berbasis kemampuan dasar. Dengan berbasis dua dokumen tersebut, guru kemudian menentukan strategi pembelajaran yang meliputi: pemilihan pendekatan dan metode pembelajaran serta menentukan media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Untuk keperluan pelaksanaan pembelajaran di kelas perlu disusun perencanaan pembelajaran dalam bentuk RPP yang merupakan realisasi dari pengalaman belajar siswa yang telah ditentukan pada silabus. Secara lengkap komponen satuan pembelajaran meliputi:

1. Identitas mata pelajaran
2. Standar kompetensi dan kemampuan dasar

3. Indikator/tujuan
4. Materi pembelajaran
5. Strategi belajar mengajar (SBM)
6. Media pembelajaran
7. Penilaian dan tindak lanjut
8. Sumber bacaan

Setelah Anda mengetahui komponen-komponen RPP, selanjutnya silakan Saudara memahami Prosedur penyusunan RPP, yaitu sebagai berikut.

1. Identitas mata pelajaran. Tuliskan nama mata pelajaran, kelas, semester, dan alokasi waktu (jam pertemuan);
2. Menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pertemuan yang telah ditetapkan
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar. Tuliskan standar kompetensi dan kemampuan dasar yang ingin dicapai. (diambil dari silabus dan kurikulum);
4. indikator/tujuan; dirumuskan oleh guru (Kurikulum KTSP) diambil dari silabus/kurikulum (Kurikulum 2004);.
5. Materi pembelajaran. Cantumkan materi pembelajaran dan lengkapi dengan uraiannya yang telah dikembangkan dalam silabus.
6. Strategi Belajar-Mengajar. Susunlah kegiatan pembelajaran secara konkret yang harus dilakukan guru dan siswa dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran dan sumber belajar serta alokasi waktu untuk mencapai kemampuan dasar. Pilihlah pendekatan dan metode yang tepat. Cantumkan struktur pengajarannya yang meliputi:

a. Pendahuluan

- 1) Apersepsi dan revisi
- 2) Bahan motivasi

b. Inti:

Pengembangan

- 1) Bagaimana urutannya?
- 2) Pendekatan apa yang cocok?
- 3) Pertanyaan kunci apa yang harus disiapkan?
- 4) Bagaimana lembar kerja siswa (jika menggunakan LKS), dan apa alat peraganya?
- 5) Bagaimana soal-soalnya dirancang untuk melatih skill?
- 6) Bagaimana cara menilai keberhasilannya?

Penerapan

- 1) Bagaimana soal-soal latihan untuk memantapkan pemahaman konsep prinsip?
- 2) Bagaimana penerapan pengetahuan tersebut dalam mata pelajaran lain atau dalam kehidupan sehari-hari?

c. Penutup

- 1) Bagaimana rangkuman pelajaran ini?
 - 2) Soal-soal atau tugas apa untuk pekerjaan rumah?
7. Media pembelajaran. Tuliskan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman pemaknaan dari suatu konsep serta kelancaran proses pembelajaran.
 8. Penilaian dan tindak lanjut. Tuliskanlah instrumen dan prosedur yang digunakan untuk menilai pencapaian belajar siswa berdasarkan sistem pengujian yang telah dikembangkan selaras dengan pengembangan silabus (gunakan dokumen sistem pengujian).
 9. Sumber bacaan. Cantumkan sumber bacaan yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan kemampuan dasar yang telah ditentukan dalam silabus.

Contoh Format Rencana Program Pembelajaran

Berikut ini disajikan contoh format RPP, namun bagi para guru juga diperbolehkan membuat format sendiri sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Rencana Program Pembelajaran

Mata Pelajaran :
Kelas :
Semester :
Alokasi Waktu :

1. Standar kompetensi : (diambil dari silabus atau kurikulum)
2. Kemampuan dasar : (diambil dari silabus atau kurikulum)
3. Indikator/tujuan : (dirumuskan oleh guru)
4. Materi pembelajaran : (diambil dari silabus dan dikembangkan oleh guru)
5. Strategi belajar mengajar : (berisi pengalaman belajar, aktivitas guru dan siswa)
6. Media pembelajaran : (ditentukan/dirancang oleh guru)
7. Penilaian dan tindak lanjut : (berisi jenis tagihan, kriteria keberhasilan, dan tindak lanjut dari penilaian tersebut)
8. Sumber bahan : (diisi semua sumber yang digunakan dalam pembelajaran)

Mengetahui Kepala Sekolah,
(.....)

Guru Bahasa Indonesia
(.....)

Contoh Rencana Pembelajaran Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Contoh 1

RENCANA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: II/1SD
Standar Kompetensi	: Membaca (permulaan)
Kompetensi Dasar	: Mampu membaca huruf dan kata
Indikator	: dapat membaca dengan lafal yang tepat
Tema	: Pengalaman
Sub Tema	: Pengalaman siswa ke toko buku
Waktu	: 2 X 35 menit

I. Materi Pembelajaran

Pelafalan huruf dan kata dengan menggunakan contoh berikut: teks pendek (satu halaman)

Pergi ke Toko Buku

Ani, Laela, dan Mila ke toko buku.
Besarnya toko itu.
Toko itu bernama "Pustaka Kita"
Letaknya di pinggir jalan raya.
Banyaknya orang datang membeli
Buku, kertas, pensil, pulpen, dan tinta dijual di toko itu.
Ani, Laela, dan Mila melihat-lihat buku cerita
"Nah, ini asyik!" bisik Laela
"Cerita apa?" tanya Mila
"Cerita tentang seorang anak dan bunga," jawab Laela.
"Kalau begitu saya dan Ani membeli buku yang lain," kata Mila
"Ya, agar kita saling dapat meminjam", kata Ani

**Buku Pandai Membaca
dan Menulis kelas 2**

Keterampilan yang dilatihkan :

- Mefatihkan pelafalan huruf dan kata
- Melatihkan membaca dengan intonasi yang benar
- Pemahaman isi bacaan

II. Strategi Pembelajaran

a. Pendahuluan/Orientasi

- Guru menyiapkan teks pendek yang berkaitan dengan tema pengalaman.
- Kegiatan diawali dengan berbagai cara untuk menarik minat siswa, antara lain : Guru memperlihatkan sampul buku cerita yang menarik untuk memancing rasa ingin tahu siswa.

b. Inti Pembelajaran

- Dua atau tiga anak bergiliran diminta membaca teks yang sudah disediakan guru yang berjudul, contoh "Pergi ke Toko Buku" dengan bersuara.
- Siswa mengamati pembacaan temannya dan memberikan tanggapan. Jika ada anak yang mengatakan belum benar, guru meminta siswa lain mencoba memperbaiki cara membaca. Selanjutnya, secara bersama-sama membaca seperti contoh, terutama cara pelafalan.
- Kegiatan dilanjutkan secara berpasangan. Siswa membahas isi bacaan dengan menjawab pertanyaan bacaan, contoh :
 - Siapa yang pergi ke toko buku?
 - Untuk apa mereka ke sana?
 - Cerita apa yang ditemukan?
 - Apa kata Mila kemudian?
- Setelah semua siswa mampu menjawab pertanyaan, kemudian jawaban pertanyaan dicatat pada buku masing-masing. Setelah itu salah seorang anak mencatat di papan tulis. Selanjutnya catatan berupa jawab pertanyaan isi bacaan dibaca secara bersama-sama. Tiga atau empat orang anak diberi kesempatan untuk mengemukakan kembali isi cerita bacaan dengan kata-kata sendiri. Jika belum sempurna, guru mengajak siswa lain untuk menyempurnakan pengungkapan kembali isi bacaan.

c. Penutup

Hasil penyempurnaan ditulis kembali di papan tulis dan di buku catatan masing-masing murid. Selanjutnya dua atau tiga orang anak membacakan kembali hasil tulisannya.

III. Sumber dan Media

Sumber : Buku Lancar Membaca kelas 2

Media : Naskah Bacaan Pendek

IV. Penilaian

a. Penilaian proses

Lembar Pengamatan Membaca Bersuara

No	Nama Siswa	Lafal				Intonasi				Kenyaringan				Kriteria
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	
														A = baik sekali B = baik C = cukup D = kurang

b. Penilaian Hasil Pemahaman Isi Bacaan

1. Siapa saja yang pergi ke toko buku?
2. Apa nama toko yang dikunjungi mereka?
3. Benda apa saja yang dijual di toko itu?
4. Judul buku apa yang ditemukan laela?
5. Apa keuntungan mereka jika membeli buku berbeda-beda?

Rambu/Kunci jawaban:

- a. ..
- b. ..
- c. ..
- d. ..
- e. ..

Contoh lain:

Selain menggunakan format di atas, Saudara dapat juga membuat RPP dengan mengikuti pola berikut.

Contoh 2

RENCANA PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
T e m a : Aneka Kegemaran
Unit : 1
Kelas/Semester : 1/1
Pertemuan : 1
Alokasi Waktu : 2 x 35'

A. Kompetensi Dasar - Membaca cepat

B. Hasil Belajar:

- Mampu membaca cepat teks dengan kecepatan 150 kata per menit

C. Indikator

- Dapat menentukan gagasan pokok secara cepat

- Dapat menceritakan kembali isi teks secara lengkap

D. Skenario Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan: 1) Guru bertanya tentang kapan atau pada saat apa diperlukan kemampuan membaca secara cepat; 2) Guru bertanya tentang fungsi membaca cepat dalam kehidupan sehari-hari siswa.	15 menit
2.	Kegiatan Inti: 1) siswa membaca teks (individual) yang terdapat dalam buku siswa; 2) siswa mencatat kecepatan membacanya dan menyimpulkan kategori kecepatan membacanya: rendah, sedang, tinggi (dibantu oleh guru); 3) siswa yang kecepatan membacanya masih rendah, terus berlatih; 4) dalam kelompok, siswa mencari gagasan pokok dari teks yang dibacanya; 5) guru bersama siswa menentukan peringkat kelompok; 6) siswa mencoba mengembangkan lagi gagasan pokok yang sudah diperoleh dengan karangan sendiri; 7) hasil karya kelompok ditukar dengan kelompok lain, dan saling menilai: kelengkapan isi.	50 menit
3.	Penutup: 1) guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran; 2) guru memberi tugas kepada siswa untuk membaca sebuah teks di rumah dan mencatat gagasannya.	5 menit

E. Media/Sumber Pembelajaran

- Teks berjudul Olah Raga Jalan Kaki
- Jam untuk mencatat kecepatan membaca
- Papan penilaian untuk adu cepat menemukan gagasan

F. Penilaian

a. Penilaian proses

Amati tingkat kecepatan baca siswa dan berikan komentar untuk siswa yang kecepatan bacanya rendah.

Nama	Kecepatan baca permenit	Kategori
1. Dona	50 kata	Rendah
2. Rio	100 kata	Sedang
3. sari	150 kata	Tinggi

b. Penilaian Hasil:

- 1) Sebutkan gagasan pokok teks bacaan tersebut!
- 2) Ceritakan kembali isi teks bacaan dengan kalimat sendiri!

1. Menemukan Gagasan Pokok Secara Cepat

Nama	Kecepatan	Ketepatan (10- 100)
1. Tina		
2. Toni		
3. Tini		

2. Menceritakan Isi Teks Secara Lengkap

Aspek	Deskriptor	Skor (10-100)
Kelengkapan isi	Semua informasi penting terwadahi dalam paragraf yang dikembangkan	
Keaslian pengungkapan	Paparan tidak mencontoh teks asli	

Contoh 3:

RENCANA PEMBELAJARAN

Sekolah	:	SD Negeri 230 Palembang
Mat A Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	:	V/1
Aspek	:	Mendengarkan
Waktu	:	2 x35'
Standar Kompetensi	:	mampu mendengarkan dan memahami ragam wacana lisan melalui mendengarkan pengumuman, mendengarkan penjelasan dari nara sumber, dan mendengarkan pesan lewat tatap muka, atau telpon serta mendengarkan cerita pendek dan cerita rakyat.
Kompetensi Dasar	:	Mendengarkan pengumuman
Hasil Belajar	:	Mengidentifikasi ciri-ciri bahasa pengumuman dan menentukan isi pengumuman.
Indikator	:	1. Menuliskan pokok-pokok pengumuman yang didengar 2. Menjelaskan ciri-ciri bahasa pengumuman yang didengar 3. Menuliskan isi pengumuman yang didengar dalam bentuk kalimat.
Materi Pokok	:	Teks pengumuman
Metode	:	Pemodelan, <i>learning community</i> (belajar kelompok), dan inkuiri.
Media	:	Teks pengumuman dari koran, buku teks
Sumber	:	Buku Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas 5 Citra Aji Parama, 2004 Subbab Cermat Mendengarkan hal.26

Skenario Pembelajaran:

Pendahuluan

- Informasi tentang macam-macam wacana pengumuman.
- Salah satu siswa membacakan teks pengumuman.

Inti

- Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang pokok-pokok pengumuman dan isi pengumuman yang didengar.
- Siswa lain diberi kesempatan untuk mengomentari jawaban-jawaban temannya.
- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.

- Secara kelompok, siswa membuat dugaan mengenai pokok-pokok pengumuman dan ciri-ciri bahasa pengumuman ke dalam tabel.
- Siswa berdiskusi antarkelompok untuk mencari kebenaran tentang pokok-pokok dan ciri-ciri bahasa pengumuman.
- Siswa berlatih menuliskan pengumuman secara individu dalam bentuk kalimat.

Penutup

- Guru memberikan penguatan tentang materi yang baru selesai dibahas.
- Siswa mendapat tugas mendengarkan pembacaan berita di TV dan mencatat 4 ide penting.

Evaluasi

Penilaian proses:

- pengamatan aktivitas siswa dalam kelompok dan selama proses pembelajaran dengan menggunakan tabel observasi aktivitas;
- bekerja sama dalam kelompok;
- memberikan sumbang saran/ide dalam kelompok;
- menerima saran dan kritik untuk perbaikan; dan
- cepat melaksanakan/menyelesaikan tugas

Misalnya:

No	Nama Siswa	Aktivitas Siswa							
		A		B		C		D	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Luthfi	√	-	√	-	-	√	-	√

Penilaian Kinerja: Laporan Hasil Kerja

No	Nama Siswa	Kriteria			
		Kelengkapan Isi (50)	Keruntutan Bahasa (30)	Ketepatan EYD (20)	Jumlah
1	Luthfi	40	15	15	70

Palembang, Januari 2007,
Guru Kelas 5

Dewi L

Tugas kelompok:

1. Diskusikan dengan teman sekelompok Anda;
2. Bacalah contoh pengumuman yang dikliping guru;
3. Catatlah pokok-pokok pengumuman ke dalam tabel seperti berikut.

No	Pokok-pokok Pengumuman	Jawaban
1.	Pembuat pengumuman	
2.	Waktu pembuatan	
3.	Orang yang dituju	
4.	Isi pengumuman	
5.	Imbauan	

4. Rangkumlah pokok-pokok pengumuman tersebut ke dalam beberapa kalimat secara ringkas.

Latihan

Untuk membantu memahami isi modul ini, silakan Anda berkelompok mengerjakan latihan berikut.

1. Jelaskanlah pengertian, fungsi, dan kriteria rencana program pembelajaran, serta media pembelajaran!
2. Tuliskan format rencana program pembelajaran Bahasa Indonesia!

Jika Anda sudah mendiskusikan latihan tersebut dan sudah mengetahui jawabannya, silakan Anda melihat rambu-rambu yang disediakan untuk mengetahui ketepatan jawaban Saudara.

Pedoman Jawaban Latihan

1. Saudara dapat mengkajinya pada bagian “Pengertian, fungsi, dan kriteria rencana program pembelajaran”.
2. Saudara dapat memilih salah satu contoh format yang ada, atau saudara punya format lain, Silakan diskusi dengan pasangan Saudara.

Rangkuman

Rencana Program Pembelajaran (RPP) merupakan catatan hasil pemikiran awal seorang guru sebelum mengelola proses pembelajaran. RPP merupakan persiapan mengajar yang berisi hal-hal yang perlu atau harus dilakukan oleh guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, yang antara lain meliputi: penentuan tujuan, pemilihan materi, metode, media, dan alat evaluasi. Unsur-unsur tersebut tentunya harus mengacu pada silabus yang ada dan kurikulum yang berlaku.

Perangkat pembelajaran yang harus disiapkan oleh guru untuk melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia, di antaranya adalah: Analisis Materi Pembelajaran (AMP), Program Tahunan (Prota), Program Semester (Prosem), satuan Pembelajaran (Satpel) atau Silabus, dan Rencana Program Pembelajaran (RPP).

Lingkup RPP paling luas mencakup 1 (satu) kompetensi dasar yang terdiri atas 1 (satu) indikator atau beberapa indikator untuk 1 (satu) kali pertemuan atau lebih. RPP digunakan sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan efisien dan efektif. RPP yang baik harus memenuhi beberapa kriteria berikut: kemampuan dasar dan materi mengacu pada silabus; proses pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa; terdapat keselarasan antara kemampuan dasar, materi, dan alat penilaian; dapat dilaksanakan; dan mudah dimengerti/dipahami.

Tes Formatif 3

1. Untuk melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia, guru harus menyiapkan perencanaan pembelajaran di antaranya berupa....
 - A. AMP, Prota, Prosem, Satpel atau Silabus, dan RPP
 - B. Media dan dana untuk membelinya
 - C. Ruang kelas yang nyaman dan terang benderang
 - D. Alat tulis untuk muridnya.

2. Berikut merupakan komponen-komponen dalam Analisis Materi Pembelajaran, *kecuali*....
 - A. nomor urut unit, pokok bahasan/kompetensi, uraian, dan analisis materi
 - B. materi pelajaran, kegiatan belajar mengajar, alat dan sumber pelajaran,
 - C. penilaian/evaluasi yang menjelaskan prosedur dan alat evaluasi yang digunakan untuk pokok bahasan tertentu, dan alokasi waktu.
 - D. penggunaan media dan sumber bahan yang akan digunakan dalam setiap pertemuan

3. Langkah penyusunan Prosem adalah, *kecuali*....:
 - A. menghitung alokasi waktu dalam satu semester, yaitu menghitung waktu efektif dalam satu semester
 - B. menentukan urutan penyajian berdasarkan tingkat kepentingan dan kelogisan
 - C. mengalokasikan waktu setiap kali pertemuan secara rinci (pendahuluan, inti, penutup)
 - D. mengisi kolom Keterangan yang menjelaskan pelaksanaan tes formatif (ujian blok) dan sumatif (ujian semester)

4. Bila guru sudah menyiapkan Satpel atau silabus, yang harus disiapkan selanjutnya adalah....
 - A. anggaran biaya yang diperlukan
 - B. rencana Program Pembelajaran atau *Lesson Plan*
 - C. jadwal kegiatan selama satu semester
 - D. pembagian waktu selama setahun.

5. Landasan yang mendasari pengembangan silabus adalah....
 - A. UU Kependidikan Nasional tahun 1980, pasal 29 ayat 3 dan UU Kependidikan Nasional tahun 2000 Nomor 12
 - B. PP RI No.19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, pasal 17 ayat dan PP RI No. 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, pasal 20
 - C. Kepmen Dikdasmen tahun 2004, pasal 3 ayat 7 dan PP nomor 21 tahun 1999
 - D. Kepmen Dikdasmen Diknas tahun 2005 dan PP nomor 21 tahun 1999

6. Rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar adalah....
 - A. kurikulum
 - B. silabus

- C. Prota
 - D. RPP
7. Silabus sebenarnya untuk menjawab 3 pertanyaan pokok berikut, *kecuali*....
- A. Kapan siswa dapat mencapai kompetensi itu?
 - B. Apa kompetensi yang harus dikuasai siswa?
 - C. Bagaimana cara mencapainya?
 - D. Bagaimana cara mengetahui pencapaiannya?
8. Hal yang pertama harus dilakukan guru untuk menyusun dan mengembangkan silabus Bahasa Indonesia SD adalah....
- A. mengidentifikasi materi pokok
 - B. mengembangkan kegiatan pembelajaran
 - C. mengkaji standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia
 - D. menentukan jenis penilaian
9. Merumuskan indikator yang harus dilakukan guru pada saat menyusun silabus merupakan langkah ke....
- A. delapan
 - B. empat
 - C. lima
 - D. tujuh
10. RPP yang baik harus memenuhi beberapa kriteria, *kecuali*....
- A. mungkin dapat dilaksanakan
 - B. kemampuan dasar dan materi mengacu pada silabus
 - C. proses pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa
 - D. terdapat keselarasan antara kemampuan dasar, materi, dan alat penilaian.

Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 3 yang terdapat pada bagian akhir Unit ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar. Gunakanlah rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Subunit 3.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{10} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai :

90 – 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 – 79% = cukup

< 70% = kurang

Bila Anda mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat melanjutkan dengan Unit selanjutnya. **Selamat untuk Anda !** Tetapi apabila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80%, Anda harus mempelajari kembali materi Subunit 3 terutama bagian yang belum Anda kuasai.

Kunci Jawaban Tes Formatif

Tes Formatif 1

1. B, sudah jelas
2. D, sudah jelas
3. C, sudah jelas
4. A, sudah jelas
5. A, sudah jelas
6. D, sudah jelas
7. B, sudah jelas
8. D, sudah jelas
9. C, sudah jelas
10. C, sudah jelas

Tes Formatif 2

1. A, sudah jelas
2. A, sudah jelas
3. C, sudah jelas
4. C, sudah jelas
5. B, sudah jelas
6. D, sudah jelas
7. A, sudah jelas
8. B, sudah jelas
9. A, sudah jelas
10. D, sudah jelas

Tes Formatif 3

1. A, sudah jelas
2. D, sudah jelas
3. C, sudah jelas
4. B, sudah jelas
5. B, sudah jelas
6. D, sudah jelas
7. A, sudah jelas
8. C, sudah jelas
9. C, sudah jelas
10. A, sudah jelas

Daftar Pustaka

- Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Karya Aksara.
- Depdiknas 2002. *Kamus besar bahasa Indonesia*, Edisi III. Jakarta: Balai Pustaka
- , 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas, Dirjendikdasmen, DTK.
- , 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Dick & Carrey. 1985. *The Systematic Design of Instruction*. Illinois: Scott & Co Publication.
- Enoch, Jusuf . 1992. *Dasar-Dasar Perencanaan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gerlach, V.G. dan D.P. Ely. 1971. *Teaching and Media*. A Systematic Approach. Englewood Cliffs: entice-Hall, Inc.
- Hafni.1985. *Media Pengajaran Bahasa yang Efektif*. Jakarta: P2LPT.
- Harjanto. 2005. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineke Cipta
- Hamalik, Oemar.1986. *Media Pndidikan*. Bandung: PT Citra Aditya akti.
- Ibrahim dan Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta
- Kaufman, Roger A., 1972 *Educational System Planning*, New Jersey PrenticeHall, Inc.
- Kemp & Dayton. 1985. *Instructional Design: A Plan for Unit and Curriculum Development*. New Jersey: Sage Publication.
- Philip H. Coombs, 1987. *Apakah Perencanaan Pendidikan Itu*, (terj.). Jakarta: Bhatara
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media fnstruksional Edukatif* Jakarta: Rineka Cipta.
- Semi, M. Atar. 1990. *Rancangan Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Malang: YA3.
- Sudjana, Nana dkk, 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Winkel, W.S. 1987. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia.

Glosarium

Aktual dan kontekstual	: cakupan indikator, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian memperhatikan perkembangan ilmu, teknologi, dan seni mutakhir dalam kehidupan nyata, dan peristiwa yang terjadi.
AMP	: analisis materi pembelajaran memuat pokok-pokok materi selama satu tahun, dan waktu efektif belajar
Fleksibel	: keseluruhan komponen silabus dapat mengakomodasi keragaman peserta didik, pendidik, serta dinamika perubahan yang terjadi di sekolah dan tuntutan masyarakat.
Hardware	: perangkat keras (misal OHP)
Ilmiah	: keseluruhan materi dan kegiatan yang menjadi muatan dalam silabus harus benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan.
Konsisten	: adanya hubungan yang konsisten (ajeg, taat asas) antara kompetensi dasar, indikator, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian.
Media yang diproyeksikan	: media yang dapat ditayangkan
Media audio	: media yang dapat dengar
Media audio visual	: media yang dapat didengar dan dilihat
Media visual	: media yang dapat dilihat
Memadai	: Cakupan indikator, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian cukup untuk menunjang pencapaian kompetensi dasar.
Menyeluruh	: Komponen silabus mencakup keseluruhan ranah kompetensi (kognitif, afektif, psikomotor).

PROSEM	: program semester memuat program pembelajaran selama satu semester
PROTA	: program tahunan memuat program pembelajaran selama satu tahun
Relevan	: cakupan, kedalaman, tingkat kesukaran dan urutan penyajian materi dalam silabus sesuai dengan tingkat perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan spritual peserta didik.
RPP	: rencana pembelajaran untuk setiap kompetensi
Silabus	: rencana pembelajaran selama satu semester
Sistematis	: komponen-komponen silabus saling berhubungan secara fungsional dalam mencapai kompetensi.
Software	: perangkat lunak (misal OHT)