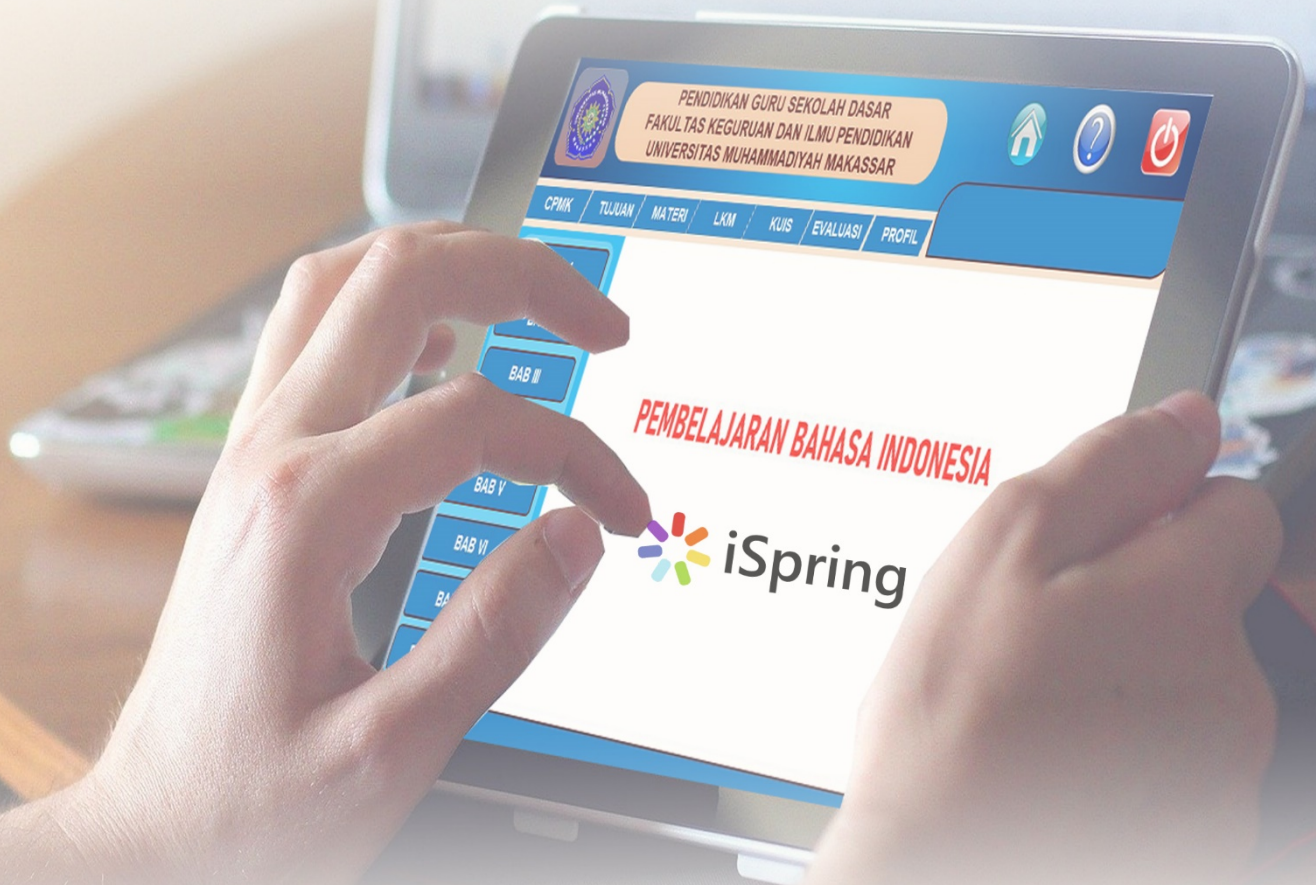


UMMU KHALTSUM

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INDONESIA BERBANTUAN I-SPRING SUITE

Penyunting

Prof. Dr. Hamsu Abdul Gani, M. Pd.
Prof. Dr. Patta Bundu, M.Ed.



Editor

Muhammad Ilham S, S.Pd., M.Pd.
Fitri Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Berbantuan I-Spring Suite

Penulis : Ummu Khaltsum, S.Pd., M.Pd.

Penyunting : 1. Prof. Dr. Hamsu Abdul Gani, M. Pd.
2. Prof. Dr. Patta Bundu, M.Ed.

Editor : 1. Muhammad Ilham S, S.Pd., M.Pd.
2. Nurfiana, S.Pd., M.Pd.

Diterbitkan Oleh Universitas Negeri Makassar

Jalan Bonto Langkasa, Banta-Bantaeng, Rappocini, Banta-Bantaeng, Kec.
Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90222

Email: : ummukhaltsum@unismuh.ac.id

Hak Cipta dilindungi, Undang-Undang Pada penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT (Tuhan Yang Maha Esa), atas segala limpahan karunianya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan buku ini yang berjudul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Berbantuan I-Spring Suite. Buku ini lahir karena dilatar belakangi kebutuhan para mahasiswa sarjana S1 PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, dalam penelitian dan pengembangan. Oleh karena dengan terbitnya buku ini para mahasiswa dan Dosen bisa dijadikan rujukan dalam penelitian dan pengembangan (R&D).

Penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak-pihak yang telah membantu selesainya buku ini segala saran, masukan. Ucapan terimakasih yang tiada terhingga disampaikan, semoga mendapatkan balasan atas setiap kontribusinya atas proses penulisan dan pengembangan khususnya dalam penyusunan buku ini.

Makassar, Februari 2023

Ummu Khaltsum

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II PENGEMBANGAN.....	6
A. Pengertian Penelitian Pengembangan.....	6
B. Penelitian Pengembangan (R&D).....	7
C. Tujuan Penelitian Pengembangan.....	8
D. Kegunaan Penelitian Pengembangan.....	9
E. Karakteristik Penelitian Pengembangan.....	11
F. Prosedur Pengembangan.....	12
BAB III PENGEMBANGAN BAHAN AJAR	19
A. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)	19
B. Bahan Ajar	21
C. Media Pembelajaran	35
D. Lembar Kerja Mahasiswa (LKM).....	45
E. Evaluasi Belajar	47
BAB IV PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN <i>I-SPRING</i>	56
A. Konsep <i>I-Spring</i>	56
B. Pengertian <i>I-Spring</i>	58
C. Sejarah <i>I-Spring</i>	59
D. Kelebihan dan Kelemahan <i>I-Spring</i>	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	64

BAB I

PENDAHULUAN

Pengembangan perangkat pembelajaran diharapkan dapat menjawab dan memecahkan masalah ataupun kesulitan dalam memahami materi dengan baik. Kesulitan dapat saja terjadi kerana materi tersebut abstrak, rumit, asing, dan lain sebagainya. Untuk mengatasi kesulitan ini maka perlu dikembangkan perangkat pembelajaran yang tepat untuk membantu mahasiswa. Jika materi bersifat abstrak maka dalam menggambarkan sesuatu yang abstrak tersebut, digunakan misalnya dengan gambar, foto, bagan, skema, dan lain sebagainya. Jika materi yang rumit, harus dapat dijelaskan dengan cara yang sederhana, sesuai dengan tingkat berfikir mahasiswa, sehingga menjadi lebih mudah dipahami.

Tujuan diadakannya pengembangan perangkat pembelajaran ialah untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang mampu memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Dimana produk tersebut disempurnakan karena dianggap kurang tepat dalam menjalankan fungsinya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Salah satu faktor yang memengaruhi kualitas pendidikan adalah penyajian materi perkuliahan yang kreatif dan inovatif. Terkait dengan hal tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar mahasiswa, sehingga suasana pembelajaran lebih nyaman dan menyenangkan. Dalam proses perkuliahan di kelas, bahan ajar dan media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar merupakan komponen isi pesan yang harus disampaikan kepada mahasiswa. Tanpa bahan ajar, maka proses perkuliahan tidak memperoleh hasil yang baik, bahkan tidak akan menghasilkan apa-apa. Bahan ajar sendiri mempunyai pengertian sebagai segala bentuk bahan (baik informasi, alat, maupun teks). Bahan ajar disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses perkuliahan. Bahan ajar sesuai tujuan

perencanaan dan penelaahan, penerapan pembelajaran, misalnya buku pelajaran, modul, handout, LKM, model, audio, dan sebagainya (Rahmadani dkk, 2019).

Salah satu fokus penelitian ini adalah keterampilan berbahasa Indonesia. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam perkuliahan bahasa Indonesia jumlahnya sangat terbatas. Keterampilan berbahasa Indonesia merupakan keterampilan yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia untuk menyampaikan informasi se jelas-jelasnya, menambah wawasan dan pengetahuan. Bahan ajar adalah salah satu alternatif pemerintah dalam usahanya untuk mencapai tujuan pendidikan. Inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan menciptakan suatu bahan ajar yang lebih baik, sehingga wawasan peserta didik dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia semakin banyak dan berkembang.

Perkuliahan pembelajaran bahasa Indonesia selama ini, dosen dan mahasiswa menggunakan buku teks sebagai sumber pembelajaran. Buku teks tersebut memuat seluruh kompetensi yang harus dikuasai mahasiswa. Akan tetapi tidak mencukupi kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut mahasiswa pemaparan materi atau pembahasan yang terdapat pada buku ajar sangat terbatas. Sehingga dibutuhkan bantuan media pembelajaran dalam penerapannya.

Permasalahan yang berkaitan dengan pemakaian bahasa Indonesia adalah aspek keterampilan berbahasa Indonesia, yang sampai sekarang menurut penulis belum dikuasai dengan baik oleh mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah minimnya pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran bahasa Indonesia.

Menurut Briggs (1977), sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video, dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Association (1969), mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Oleh karena proses pembelajaran

merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Anonim, 2012).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada mahasiswa dan dosen mata kuliah pembelajaran bahasa Indonesia di PGSD FKIP Unismuh Makassar, menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang digunakan dosen khususnya pada materi perkuliahan pembelajaran bahasa Indonesia ini masih terbatas pada penggunaan power point biasa. Penggunaan media pembelajaran belum sepenuhnya diterapkan oleh dosen, sehingga memerlukan adanya upaya memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran bahasa Indonesia mahasiswa.

Pendapat tersebut di dukung oleh data awal yang di peroleh penulis dengan membagikan kuesioner kepada mahasiswa secara online yaitu dalam bentuk google form. Kuesioner tersebut bertujuan untuk mengetahui seberapa penting diterapkan pembelajaran interaktif I-Spring pada mata kuliah pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil yang diperoleh berdasarkan respon mahasiswa adalah yang mengatakan sangat setuju 26,75%, setuju 49,37%, kurang setuju 17,96% dan tidak setuju 5,92%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sangat penting untuk dilakukan uji coba bahan ajar yang berbasis I-Spring, hal itu dapat dibuktikan dengan persentase sangat setuju dan setuju sebesar 76,12%, adapun kurang setuju dan tidak setuju sebesar 23,88%.

Mata kuliah pembelajaran Bahasa Indonesia di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar diikuti oleh mahasiswa semester V dengan jumlah mahasiswa perkelas rata-rata 30 orang. Jadi, dalam proses perkuliahan dosen pengampu hanya menyajikan bahan ajar melalui media power point biasa dan mengambil penilaian berdasarkan hasil MID Semester dan Final Tes Mahasiswa.

Berdasarkan hasil ujian tengah semester dan ujian akhir, kemudian digabungkan dengan nilai kehadiran yang dikelolah menjadi nilai akhir, sehingga data untuk semester ganjil mahasiswa angkatan 2017 berjumlah 210 orang yang terdiri atas tujuh kelas. Nilai 80.00 ke atas (nilai A) hanya 54 orang atau 25,71%. Sedangkan mahasiswa angkatan 2018 berjumlah 210 orang yang juga terdiri atas 7 kelas, yang mendapatkan nilai 80.00 ke atas (nilai A) adalah 69 orang atau 32,86% (Data Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar tahun 2021)

Data tersebut menunjukkan bahwa nilai mata kuliah pembelajaran Bahasa Indonesia masih di kategorikan rendah. Disadari oleh dosen, salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya nilai tersebut adalah karena proses penyajian bahan ajar yang belum maksimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi-inovasi dalam proses perkuliahan yang bisa lebih efektif dan efisien.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah aplikasi I-Spring. Aplikasi tersebut menyediakan fitur-fitur yang dapat mengembangkan materi bahan ajar dalam format power point menjadi materi multimedia dengan format html yang dapat dilengkapi audio (musik atau suara penyaji), video (tutorial contoh-contoh penjelasan materi) dan quiz maker sebagai vitur soal-soal latihan secara online (Irtawaty, 2018).

Jika dikaji secara mendalam masalah-masalah di atas berkaitan dengan kegiatan perencanaan dan pelaksanaan dosen dalam kegiatan perkuliahan di kelas yakni dalam penyusunan bahan ajar yang akan dijadikan pedoman dan penunjang kelancaran dalam pelaksanaan proses perkuliahan dan kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang sudah di rencanakan dalam pembelajaran di kelas. Seorang dosen yang memahami betul bahan ajar dan merancang dengan baik, maka pelaksanaan proses pembelajaran di kelas akan terarah dan lancar sesuai yang diharapkan yaitu mampu mencapai tujuan pembelajaran sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar mahasiswa secara optimal.

Mengingat bahwa pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang penting dilakukan sebagai penunjang dalam perkuliahan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia melalui media pembelajaran interaktif

berbantuan I-Spring pada mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah Makassar

Pada dasarnya setiap penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk meningkatkan suatu produk menjadi lebih mudah, murah (efektif dan efisien) berdasarkan kegunaan atau keunggulan produk tersebut. Hal ini mengacu pada apakah nilai manfaat produk sama atau bahkan lebih rendah dari biaya pengembangan, serta apakah penelitian dan pengembangan didasarkan pada permintaan pengguna. Akibatnya, melakukan analisis kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan diperlukan untuk menentukan keunggulan barang yang kami buat, atau apakah pengguna membutuhkan produk yang kami kembangkan untuk memenuhi kebutuhan mereka.

BAB II

PENGEMBANGAN

A. Pengertian Penelitian Pengembangan

Menurut Bong and Gall (1983) mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk- produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru, bisa juga penelitian pengembangan digunakan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi. Pendapat lain juga mendefinisikan penelitian dan pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untuk dimanfaatkan atau digunakan bukan untuk menguji teori, Gay (1991). Sedangkan Seals dan Richey (1994) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan prosedur atau langkah-langkah pengkajian secara sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis dan efektif. Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan suatu luaran atau produk, dan menguji efektifitasnya. Amir (2019) mengungkapkan Teknik uji coba produk yang digunakan adalah survai jika berbasis pada data kualitatif untuk menguji tingkat kebutuhan pengguna. Sedangkan untuk menguji efektifitas produk, digunakan menggunakan metode eksperimen uji sampel (kuantitatif). Produk pada konteks ini tidak selalu berbentuk hardware (buku, bahan ajar, diktat, alat bantu pembelajaran dikelas dan lain-lain), akan tetapi bisa juga perangkat lunak (software). Seperti program untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan, model-model pembelajaran, pelatihan, evaluasi, manajemen dan lain-lain.

Pada dasarnya setiap penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk membuat sebuah produk menjadi lebih mudah lebih murah (efektif dan efisien) berdasarkan tingkat kegunaannya atau manfaat dari produk tersebut. Artinya apakah nilai manfaatnya produk tersebut setara dengan biaya yang dikeluarkan untuk pengembangan atau bahkan jauh lebih murah, tidak hanya itu penelitian dan pengembangan didasarkan pada kebutuhan dari pengguna.

B. Penelitian Pengembangan (R&D)

Menurut Amir (2019) metode penelitian dan pengembangan (R&D) bukan kuantitatif atau kualitatif dan buka gabungan dari keduanya (mixed). Jika terdapat prosedur kerja kuantitatif atau kualitatif pada bagian uji coba produk bukan berarti penelitian dan pengembangan adalah metode kuantitatif atau kualitatif. Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data guna merevisi atau memperbaiki kelemahan-kelemahan sehingga produk benar-benar memenuhi spesifikasi sesuai kebutuhan pengguna (user). Disamping itu, uji produk juga digunakan untuk mengukur respon positif atau negatif (uji kualitatif) atau apakah produk memiliki tingkat efektifitas dan efisiensi yang tinggi atau rendah (uji kuantitatif). Jika uji coba dilakukan pada kelompok besar, tujuannya untuk mengetahui apakah produk bisa diproduksi massal atau dapat digunakan atau dapat digunakan oleh khalayak. Pertanyaanya, jika ternyata hasil pengembangan tidak sesuai dengan yang diharapkan apakah pengembangan gagal? Jawabanya tidak. Misalnya banyak produk hasil pengembangan yang sudah dipasarkan akan tetapi respon masyarakat negatif misalnya produk-produk telekomunikasi, transportasi, alat tata kecantikan dan lain- lain., biasanya produk tersebut dikenal dengan istilah “produk gagal” kemudian dihentikan produksinya. Oleh karenanya, dalam prosedur penelitian dan pengembangan dilakukan revisi berulang-ulang untuk meminimalisasi kelemahan produk yang akan dikembangkan.

Pada prinsipnya ciri utama dari sebuah penelitian adalah basis data yang digunakan data apakah yang menyebabkan tujuan penelitian tercapai? Bisa saja dalam sebuah penelitian terdapat data kuantitatif (statistik) dan data kualitatif (paparan naratif). Tinggal dilihat data manakah yang mempengaruhi hasil penelitian sering disebut sebagai data primer. Jika data yang mempengaruhi hasil adalah data angka-angka yang diuji secara statistik maka penelitian tersebut adalah penelitian kuantitatif. Jika data yang mempengaruhi hasil penelitian adalah data naratif, maka penelitian tersebut adalah penelitian kualitatif. jika keduanya data kuantitatif dan data kualitatif mempengaruhi hasil penelitian, maka disebut penelitian campuran (mixed).

Bagaimana dengan penelitian pengembangan? Penelitian pengembangan berdasarkan pada Analisa kebutuhan pengguna, oleh karenanya dalam penelitian pengembangan tidak dikenal rumusan masalah atau focus penelitian, tetapi spesifikasi produk yang diharap dapat mengatasi kebutuhan pengguna. Artinya, jika spesifikasi produk yang dikembangkan sudah dianggap memenuhi kebutuhan pengguna, maka penelitian dan pengembangan sudah dianggap selesai. Biasanya peneliti pemula melakukan uji dalam skala kecil atau khusus pengguna dalam lingkup keterbatasan penelitian saja, meskipun tidak menutup kemungkinan dilakukan uji coba skala luas dan desiminasi untuk kepentingan produk masal.

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian merupakan menunjukkan mengapa ingin melakukan penelitian dan apa yang ingin dicapai. Menurut Creswell (2009) tujuan penelitian hanya menggambarkan maksud dilakukan penelitian dan harus dibedakan secara jelas antara tujuan penelitian dan rumusan masalah. Artinya, tujuan penelitian berbeda dengan focus penelitian, rumusan masalah, atau hipotesis. Tujuan penelitian hanya mengindikasikan maksud dilakukannya penelitian dan bukan merupakan masalah, buka pula isu atau paradikma dasarnya, karena fungsi paradikma adalah menuntun pada bagaimana mengambil data penelitian, Amir (2019).

Penelitian dilakukan karena ingin mengetahui sesuatu yang belum jelas, maka minimal tujuan dari sebuah penelitian adalah menemukan, membuktikan dan mengembangkan dalam konteks penelitian ilmiah maka yang ingin ditemukan, dibuktikan dan dikembangkan adalah ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, para peneliti tidak memiliki pilihan lain dalam menetapkan tujuan penelitian, kecuali:

1. Penemuan, jika data merupakan data-data baru yang belum pernah diketahui.
2. Pembuktian, jika data digunakan untuk membuktikan adanya keraguan terhadap pengetahuan tertentu.
3. Pengembangan, jika data digunakan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.

Khusus untuk penelitian dan pengembangan dapat dipastikan sudah jelas tujuannya adalah untuk mengembangkan, baik berupa pengetahuan baik benda-benda tertentu agar lebih efektif dan lebih efisien dalam penggunaannya. Penelitian dan pengembangan padamulanya dilakukan atau diimplementasikan pada industri untuk menghasilkan produk baru yang dibutuhkan pengguna. Menurut Bong and Gall (1989), biaya sebuah industri hamper 4% dipakai untuk melakukan penelitian dan pengembangan bahkan pada bidang-bidang tertentu seperti bidang computer dan Farmasi alokasi danaya medlebihi dari 4%. Sedangkan sosial masih kurang dari 1% dari biaya Pendidikan secara keseluruhan.

Dalam dunia Pendidikan menurut Bong and Gall (1989) penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan mengembangkan dan memvalidasi produk-produk Pendidikan. Langkah-langkah siklus penelitian pengembangan yaitu: pertama, mempelajari hasil penelitian berkaitan dengan apa yang akan dikembangkan; kedua, mengembangkan produk berdasarkan temuan tersebut; ketiga, bidang pengujian dalam pengaturan yang akan digunakan akhirnya dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.

D. Kegunaan Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan tidak semua peneliti memahami kegunaan penelitian bahkan banyak memandang apriori dan terkesan sinis terhadap kegunaan penelitian kadang ridak selalu memperhatikan kegunaan penelitian. Biasanya mahamahasiswa melakukan penelitian untuk syarat menyelesaikan program studi tertentu setelahnya mereka tidak lagi terlibat dalam kegiatan penelitian. Mungkin juga hasil penelitian hanya sebatas menhyelesaikan tugas ahir kuliah tanpa mempertimbangkan kegunaan penelitian secara lebih luas. Secara umum, sesungguhnya hasil penelitian disiplin ilmu apapun memiliki kegunaan untuk, memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

1. Memahami masalah jika data yang diperoleh digunakan untuk memperjelas suatu masalah atau memeperjelas informasi yang tidak diketahui dan selanjutnya diketahui.

2. Memecahkan masalah, jika data yang diperoleh digunakan untuk meminimalkan atau bahkan menghilangkan masalah.
3. Mengantisipasi masalah jika data yang diperoleh digunakan untuk mengupayakan agar masalah tersebut tidak terjadi.

Namun, secara khusus, Creswell (2015) membagi kegunaan penelitian Pendidikan menjadi tiga, yaitu:

1. Menambah pengetahuan bidang Pendidikan, artinya penelitian memberikan kontribusi pada informasi yang sudah ada bagaimana masalah yang dihadapi pembelajaran.
2. Memperbaiki praktik pembelajaran, yaitu berkaitan dengan kemampuan dosen yang dituntut melaksanakan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien serta sesuai dengan paradigma pembelajaran terbaru.
3. Menginformasikan permasalahan kebijakan-kebijakan publik, bagi para pembuat kebijakan Pendidikan sehingga mereka mendapatkan informasi yang tepat dan terukur dalam setiap mengambil keputusan meningkatkan kualitas Pendidikan tingkat daerah maupun dalam maupun dalam skala nasional.

Sedangkan kegunaan dari penelitian dan pengembangan dalam dunia Pendidikan berdasar pada tujuan yang ingin dicapai, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian dapat digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam Pendidikan.
2. Produk yang dihasilkan antara lain: bahan pelatihan untuk dosen, materi belajar, media sosial, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran.
3. Hasil penelitian dapat memberikan nilai tambah.
4. Pengembangan prototype produk dan perumusan saran-saran metodologisnya.
5. Fokusnya pada desain dan evaluasi atau produk atau program yang dikembangkan.
6. Pengkajian produk atau program pengembangan yang dilakukan sebelumnya.

E. Karakteristik Penelitian Pengembangan

Karakteristik umum dari penelitian pengembangan berbentuk “siklus” yang diawali adanya permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan mengembangkan suatu produk tertentu; bisa produk yang sudah ada dikembangkan untuk memaksimalkan penggunaannya atau membuat suatu yang baru. Menurut Brog and Gall (1989) yang terdapat empat ciri utama pada penelitian R & D, yaitu:

1. Studying research findings pertinent to the product to be develop; melakukan studi atau penelitian awal guna mencari temuan-temuan penelitian yang berhubungan dengan produk yang hendak dikembangkan.
2. Develoving the product bace on this findings; mengembangkan produk berdasarkan pada hasil temuan penelitian awal.
3. Field testing it in the setting where it will be used eventually; dilakukan pengujian lapangan dalam setting atau situasi nyata mungkin di mana produk tersebut nantinya akan dipakai.
4. Revising in to corrent the deficiencies found in the field- testing stage; tahap melakukan revisi guna memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada tahap pengujian lapangan.

Dalam konteks penelitian Pendidikan, produk-produk yang dikembangkan, seperti: kurikulum spesifik untuk keperluan Pendidikan tertentu, metode dan media pembelajaran, buku ajar, modul, kopetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kopetensi, penataan ruang kelas, dan model unit produksi. Masalah yang ingi dipecahkan adalah masalah yang nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggung jawaban professional dan komitmennya terdapat pemerolehan kualitas pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pembelajaran, banyaknya jumlah lulusan yang berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Proses pengembangan produk melalui validasi yang dilakukan melalui uji ahli, dan uji coba lapangan secara terbatas perlu dilakukan sehingga produk yang dihasilkan bermamfaat untuk peningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam konteks tersebut Akker (1999) mengkritisi banyak penelitian dalam bidang Pendidikan yang tidak

memberikan dampak secara langsung bagi peningkatan mutu pembelajaran, antara lain:

1. Penelitian yang banyak dilakukan masih bersifat tradisional seperti eksperime, survei, analisis korelasi yang focus pada analisis deskriptif. Hal ini tidak memberikan hasil yang berrgunauntuk desain dan pengembangan dalam Pendidikan.
2. Keadaan yang sangat kompleks dari banyaknya perubahan kebijakan di dalam dunia Pendidikan, sehingga diperlukan pendekatan penelitian yang lebih evolusioner (interaktif dan siklis). Penelitian bidang Pendidikan secara umum kebanyakan megarah pada repurtasi yang ragu-ragu dikarenakan relevasi ketiadaan bukti.

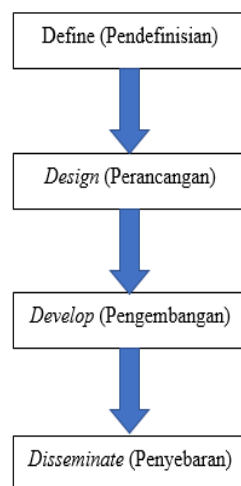
F. Prosedur Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development. Menurut Sugiyono (2017: 29) mengemukakan bahwa: Metode penelitian Research and Development (R&D) adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan produk, mengembangkan/ memproduksi rancangan produk, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan diperolehnya data empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan non pembelajaran. Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian dan pengembangan (Research and Development), Pertimbangan yang utama sehingga penelitian pengembangan ini dilakukan dengan alasan bahwa penelitian pengembangan pada bidang pendidikan ini menfokuskan kajian pada produk berupa Perangkat pembelajaran bahasa Indonesia melalui media pembelajaran Interaktif Berbantuan I-Spring.

Pengembangan perangkat pembelajaran adalah suatu proses untuk menentukan atau menciptakan suatu kondisi tertentu yang menyebabkan mahasiswa dapat berinteraksi sedemikian sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Dalam pengembangan perangkat pembelajaran diperlukan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Salah satu model yang sesuai untuk mengembangkan perangkat pembelajaran adalah model pembelajaran 4D .

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada model pengembangan 4D digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Model 4D dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun (1974). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Model pengembangan 4-D dapat diadaptasikan menjadi model 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Tahap Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D



Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan (Thiagarajan, 1974)

Prosedur pengembangan perangkat pembelajaran melalui media pembelajaran Interaktif berbantuan I-Spring dalam mata kuliah pembelajaran bahasa Indonesia di Unismuh Makassar menggunakan Model 4-D Thiagarajan yang dimodifikasi pada tahap disseminate. Hal yang harus dilakukan adalah penyebaran perangkat pembelajaran secara menyeluruh. Akan tetapi dalam penelitian ini, hanya dilakukan sosialisasi terbatas. Oleh karena itu, sistem dalam mata kuliah pembelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan adalah empat tahapan (Four-D), yaitu: Define, Design, Develop dan Disseminate, Thiagarajan (1974:9). Adapun maksud dari masing-masing tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Define (tahap pendefinisian)

Tahap awal dalam Model 4-D ialah pendefinisian terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan.

Dalam pengembangan produk pengembang perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan

Tujuan dari tahap pendefinisian adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses perkuliahan. Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur. Thiagarajan dkk (1974) menyebut ada lima kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap define. Uraian prosedur pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis awal-akhir. Kegiatan ini bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan ajar. Dengan analisis ini akan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.
- 2) Analisis mahasiswa. Pada langkah ini, karakteristik mahasiswa diidentifikasi sehingga rancangan dan pengembangan perangkat pembelajaran akan mengakomodir karakteristik tersebut. Karakteristik yang dimaksud meliputi latar belakang tingkat perkembangan kognitif, sosial budaya, dan pengetahuan mahasiswa.
- 3) Analisis Konsep. Analisis konsep sangat diperlukan guna mengidentifikasi pengetahuan-pengetahuan deklaratif atau prosedural pada materi pembelajaran bahasa Indonesia yang akan dikembangkan. Analisis konsep merupakan satu langkah penting untuk memenuhi prinsip kecukupan dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi. Mendukung analisis konsep ini, analisis-analisis yang perlu dilakukan adalah (1) analisis standar kompetensi yang bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis perangkat pembelajaran interaktif, (2) analisis sumber belajar, yakni mengumpulkan dan mengidentifikasi sumber-sumber mana yang mendukung penyusunan perangkat pembelajaran interaktif.

- 4) Analisis tugas. Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang akan dikaji oleh peneliti dan menganalisisnya kedalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Analisis ini memastikan ulasan yang menyeluruh tentang tugas dalam materi perkuliahan.
- 5) Perumusan Tujuan Perkuliahan. Perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian. Kumpulan objek tersebut menjadi dasar untuk menyusun tes dan merancang perangkat pembelajaran yang kemudian diintegrasikan ke dalam materi perangkat pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti.

b. Design (tahap perancangan)

Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (design). Ada 4 langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni constructing criterion-referenced test (penyusunan standar tes), media selection (pemilihan media), format selection (pemilihan format), dan initial design (rancangan awal) (Thiagarajan, dkk 1974).

Tahap ini berisi perancangan perangkat yang akan dikembangkan dalam proses perkuliahan keterampilan berbahasa Indonesia. Tujuan tahap perancangan adalah untuk merancang suatu bentuk media pembelajaran Interaktif Berbantuan I-Spring dan dilakukan setelah tahap pendefinisian selesai. Uraian prosedur pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penyusunan tes acuan patokan. Penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah yang menghubungkan antara tahap pendefinisian (define) dengan tahap perancangan (design). Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan perkuliahan dan analisis mahasiswa, kemudian selanjutnya disusun kisi-kisi tes hasil belajar. Tes yang dikembangkan disesuaikan dengan jenjang kemampuan kognitif. Penskoran hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat kunci dan pedoman penskoran setiap butir soal.

- 2) Pemilihan media. Pemilihan media disesuaikan dengan kebutuhan berdasarkan isi materi perkuliahan. Pada langkah ini, hasil yang diperoleh adalah tersedianya seluruh media-media yang dibutuhkan pada saat berlangsungnya proses perkuliahan. Pemilihan media dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan perangkat pembelajaran interaktif dalam proses pengembangan pada perkuliahan di kelas.
- 3) Pemilihan format. Dalam penelitian ini akan digunakan format yang disesuaikan dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) tahun akademik 2021/2022 berbasis KKNI. Format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 4) Perancangan awal perangkat pembelajaran. Perancangan awal perangkat pembelajaran interaktif dalam mata kuliah pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media Berbantuan I-Spring. Pada langkah ini dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran interaktif yang harus dikerjakan sebelum ujicoba dilaksanakan sehingga diperoleh Draft I.

c. Develop (tahap pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah pengembangan (develop). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu expert appraisal (penilaian ahli) yang disertai revisi dan delopmental testing (uji coba pengembangan).

Berdasarkan hasil perancangan perangkat pembelajaran interaktif menggunakan media berbantuan I-Spring pada tahap kedua, maka pada tahap ini, dikembangkan dan siap digunakan. Perangkat tersebut telah divalidasi oleh ahli dan telah melalui uji coba terbatas. Adapun prosedur pada tahap ketiga adalah sebagai berikut:

1) Validasi ahli

Setelah Draft I selesai ditulis, dilakukan validasi ahli. Langkah ini dilakukan untuk mendapatkan pertimbangan dan masukan dari para ahli yang

berkompeten. Pada masing-masing lembar validasi perangkat penilaian, validator menuliskan penilaiannya. Penilaian terdiri dari 4 kategori, yaitu tidak baik (nilai 1), kurang baik (nilai 2), baik (nilai 3), sangat baik (nilai 4). Validator juga menuliskan saran dan komentarnya. Data hasil penilaian para ahli untuk masing-masing perangkat penilaian dianalisis dengan mempertimbangkan saran dan komentar dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan pedoman untuk merevisi Draft I sehingga diperoleh Draft II.

2) Uji coba lapangan

Ujicoba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar mahasiswa, dan para pengamat terhadap perangkat pembelajaran interaktif yang telah disusun. Menurut Thiagarajan, dkk (1974), bahwa ujicoba, revisi dan ujicoba kembali terus dilakukan hingga diperoleh perangkat pembelajaran yang konsisten dan efektif. Setelah Draft I divalidasi dan direvisi berdasarkan pertimbangan para ahli sehingga dihasilkan Draft II, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Hasil uji coba digunakan untuk merevisi Draft II sehingga dihasilkan Draft III. Jika dipandang perlu Draft III dapat dikonsultasikan lagi dengan para ahli sebelum digunakan.

d. Disseminate (tahap sosialisasi terbatas)

Tahap terakhir dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D ialah tahap penyebarluasan. (Thiagarajan dkk, 1974) menjelaskan bahwa tahap akhir pengemasan akhir, difusi, dan adopsi adalah yang paling penting meskipun paling sering diabaikan.

Hasil yang diperoleh pada tahap pengembangan, dilanjutkan ke tahap ini yang merupakan tahap pendisseminasian perangkat pembelajaran menggunakan media interaktif berbantuan I-Spring dalam wilayah Unismuh Makassar. Dalam penelitian ini hanya akan dilakukan sampai pada tahap pengembangan. Tahap penyebaran dilakukan dalam versi terbatas yaitu perangkat pembelajaran akan disebarkan kepada dosen pengampu mata kuliah pembelajaran bahasa Indonesia kelas lanjut untuk digunakan sebagai pedoman perkuliahan bagi mahasiswa,

khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas lanjut. Hal tersebut dilakukan karena alasan membutuhkan waktu yang sangat lama.

BAB III

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR

A. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) merupakan proyeksi kegiatan (aktivitas) yang akan dilakukan oleh dosen dengan mahasiswa dalam proses pembelajaran/ perkuliahan di kelas. Oleh karenanya, rencana Pembelajaran Semester (RPS) merupakan bagian integral yang tidak dapat dilepaskan dari "pembelajaran/perkuliahan". Ini berarti, bahwa setiap dosen yang akan melaksanakan pembelajaran (perkuliahan) terlebih dahulu harus membuat RPS.

Pembelajaran (perkuliahan) merupakan interaksi edukatif yang dilakukan oleh dosen dengan mahasiswa, mahasiswa dengan mahasiswa dan dosen-mahasiswa dengan sumber belajar lainnya di dalam suatu situasi/suasana pendidikan tertentu. Perencanaan proses pembelajaran sebagaimana dimaksud dalam pasal 10 ayat (2) huruf B Peraturan Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi RI nomor 44 tahun 2015, disusun dan disajikan dalam Rencana Pembelajaran (RPS) atau istilah lain yang digunakan oleh perguruan tinggi selama ini.

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) atau istilah lain sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditetapkan dan dikembangkan oleh dosen secara mandiri atau bersama dalam kelompok keahlian suatu bidang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi dalam program studi. Rencana Pembelajaran Semester (RPS), terdiri atas beberapa komponen, yang isi pokoknya sebagai berikut:

1. Identitas RPS

Identitas Rencana Pembelajaran Semester (RPS) sekurang-kurangnya berisikan: nama program studi, nama dan kode mata kuliah, sks, nama dosen.

2. Capaian Pembelajaran(Learning Outcomes)

Capaian pembelajaran adalah “kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi dan akumulasi

pengalaman kerja”. Atau disebut juga dengan capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan kepada mata kuliah.

3. Indikator

Indikator adalah penanda pemenuhan capaian pembelajaran khusus yang ditandai oleh perubahan perilaku mahasiswa yang dapat diukur. Rumusan indikator mencakup dua aspek, yakni perilaku kompeten dan isi pembelajaran. Kata kerja indikator bersifat operasional, dapat diukur. Indikator yang dikembangkan harus menggambarkan hirarki kemampuan. Indikator digunakan sebagai dasar untuk menyusun instrument penilaian.

4. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara atau teknik yang digunakan oleh dosen dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (perkuliahan). Atau suatu cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi perkuliahan, seperti antara lain ceramah, tanya-jawab, diskusi.

5. Waktu

Waktu adalah kesempatan yang disediakan dosen buat mahasiswa belajar untuk mencapai kemampuan pada tiap- tiap tahap pembelajaran. Tiap-tiap tahap pembelajaran terdiri atas satu atau lebih jam pelajaran.

6. Pengalaman belajar

Pengalaman belajar merupakan deskripsi aktivitas atau tugas yang harus dilakukan mahasiswa melalui bimbingan dosen selama satu semester (16 sesi, termasuk UTS dan UAS). Setiap aktivitas atau tugas diberikan melalui atmosfer akademik kondusif yang diciptakan dosen untuk membantu mahasiswa dalam mencapai luaran pembelajaran. Pengalaman belajar dapat berbentuk kuliah, response dan tutorial, seminar, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, atau praktik lapangan. Dalam kolom pengalaman belajar tuliskan aktivitas dan tugas spesifik yang diberikan kepada mahasiswa dengan mengacu pada konsep SKS.

7. Kriteria dan bobot penilaian

Kriteria keberhasilan capaian pembelajaran untuk tiap-tiap sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Bobot komponen penilaian 20% TUGAS +

35% UTS + 45% UAS Pernyataan kualifikasi pencapaian pembelajaran mata kuliah (A-E)

8. Daftar referensi

Referensi adalah sumber kepustakaan berupa buku-buku atau sumber bahan kajian yang digunakan dalam setiap topik/sub, topik.

Setelah Rencana Pembelajaran Semester (RPS) tersusun dengan baik, barulah dosen dapat melaksanakan pembelajarn/ perkuliahan di kelas secara efektif dan efisien.

B. Bahan Ajar

Dalam memahami bahan ajar, yang perlu kita ketahui adalah substansi dari bahan ajar itu sendiri. Ini perlu dipahami diawal pembahsan dengan tujuan agar kita tidak bingung mana yang disebut bahan ajar berikut ini beberapa pendapat para ahli pengertian bahan ajar secara umum dan khusus.

Secara umum, buku bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan buah pikiran dari pengarangnya. Buku didapat oleh pengarangnya dari berbagai cara contohnya dari hasil penelitian, hasil aktualisasi pengalaman atau hasil imajinasi seseorang yang disebut sebagai fiksi. Adapula memandang bahwa buku adalah salah satu sumber bacaan berfungsi sebagai bahan ajar dalam bentuk materi cetak. (Prastowo, 2014). Dalam jenis bahan cetak, selain handout dan modul ada pula yang berbentuk buku ajar nasution (1987) dalam prasetio (2014) mengatakan bahwa bahan ajar adalah bahan pengajaran yang paling banyak digunakan diantara semua bahan ajar lainnya.

Buku ajar adalah buku teks yang digunakan sebagai sumber atau rujukan standar pada mata pelajaran tertentu. Ada beberapa Karakteristik bahan ajar yang perlu diperhatikan adalah: a) sumber materi ajar; b) menjadi refrensi baku untuk mata pelajaran tertentu; c) disusun sistematis; d) sederhana; e) penjelasan istilah-istilah (glosary) atau kamus kecil; dan f) disertai petunjuk pembelajaran. Prastowo (2014) mengungkapkan bahwa salah satu jenis bahan ajar cetak, memiliki karakteristik yang membedakanya dengan bahan ajar cetak lainnya ada empat karakteristik yaitu; pertama, secara formal buku ajar diterbitkan oleh penerbit

tertentu dan memiliki ISBN. Kedua, penyusunan bahan ajar juga memiliki dua tujuan yaitu, optimalisasi pengembangan pengetahuan dan pengetahuan procedural dan pengetahuan tersebut harus menjadi target utama dari bahan ajar yang digunakan di sekolah.

Ketiga, bahan ajar dikembangkan oleh penulis dan penerbit buku dengan senantiasa mengacu pada apa yang sedang diprogramkan oleh kementerian yang terkait. Ada tiga ketentuan penting yang harus diperhatikan dalam menyusun bahan ajar, yaitu;

1. Kurikulum pendidikan nasional yang berlaku
2. Berorientasi pada kerampilan proses dengan menggunakan pendekatan kontekstual, teknologi dan masyarakat serta demonstrasi dan eksperimen.
3. Member gambaran secara jelas tentang keterpaduan atau keterkaitan dengan disiplin ilmu lainnya.

Karakteristik terakhir, keempat, yaitu bahan ajar memiliki enam keuntungan sebagai berikut:

1. Bahan ajar membantu dosen dalam melaksanakan kurikulum;
2. Bahan ajar merupakan panduan dalam menentukan metode pengajaran;
3. Bahan ajar member kesempatan bagi mahasiswa untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari pelajaran baru;
4. Bahan ajar dapat digunakan untuk tahun-tahun berikutnya dan jika direvisi dapat bertahan dalam jangka waktu lama;
5. Bahan ajar memberikan kontinuitas pelajaran di kelas yang berurutan sekalipun pendidik berganti;
6. Bahan ajar member pengetahuan dan metode mengajar yang lebih mantap jika dosen menggunakannya dari tahun-ketahun.

1. Bahan Ajar Yang Baik

Akbar (2013) mengungkapkan terdapat delapan syarat bahan ajar yang baik adalah akurat, sesuai, komunikatif, lengkap dan sistematis, berorientasi pada mahasiswa, berpihak pada ideologi bangsa dan Negara, kaidah bahasa yang benar dan terbaca.

- a. Akurat, dalam membuat bahan ajar yang baik perlu diperhatikan keakurasiannya. Darmiati Zuchdi (2013) mengungkapkan akurat adalah dapat dilihat dari aspek kecermatan penyajian, benar memaparkan hasil penelitian dan tidak salah mengutip pendapat pakar. Akbar (2013) mengungkapkan akurasi dapat dilihat dari dan teori dengan perkembangan muktahir, dan pendekatan keilmuan yang bersangkutan.
- b. Sesuai, bahan ajar yang baik memiliki kesesuaian antara kompetensi yang harus dikuasai dengan cakupan isi, kedalaman pembahasan, dan kompetensi pembaca. Relevansi hendaknya juga menggambarkan adanya relevansi materi, tugas, contoh penjelasan, latihan dan soal, kelengkapan uraian, dan ilustrasi dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh pembaca sesuai tingkat perkembangan pembacanya.
- c. Komunikatif, Darmiyati Zuchdi (2013) menjelaskan komunikatif berarti isi buku mudah dicerna pembaca, sistematis, jelas, dan tidak mengandung kesalahan bahasa. Agar komunikatif, menurut Degeng (2003) anggaplah anda sedang mengajar melalui tulisan. Bahasa yang anda gunakan tidak sangat formal, melainkan setengah lisan.
- d. Lengkap dan sistematis, bahan ajar yang baik menyebutkan kompetensi yang harus dikuasai pembaca, memberikan manfaat pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan pembaca, menyajikan daftar isi dan menyajikan daftar pustaka. Uraian materinya sistematis, mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks, dari local ke global.
- e. Berorientasi pada mahasiswa, pendidikan kurikulum yang cenderung konstruktivis seperti KTSP membutuhkan bahan ajar yang dapat mendorong rasa ingin tahu mahasiswa, terjadinya interaksi antar mahasiswa dengan sumber belajar, merangsang mahasiswa membangun pengetahuan sendiri, menyemangati mahasiswa belajar secara berkelompok, dan menggiatkan mahasiswa mengamalkan isi bacaan.
- f. Berpihak pada ideologi bangsa dan negara, untuk keperluan pendidikan Indonesia, bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang harus mendukung ketakwaan pada tuhan yang maha esa, mendukung pertumbuhan nilai

kemanusiaan, mendukung akan kesadaran kemajemukan masyarakat, mendukung tumbuhnya rasa nasionalisme, mendukung tumbuhnya kesadaran hukum, dan mendukung cara berfikir kritis.

- g. Kaidah bahasa yang benar, bahan ajar ditulis menggunakan ejaan, istilah, dan struktur kalimat yang tepat.
- h. Terbaca, bahan ajar yang keterbacaannya tinggi mengandung panjang kalimat dan struktur kalimat sesuai pemahaman pembaca, panjang alineanya sesuai pemahaman pembaca.

2. Prosedur Pengembangan Bahan Ajar

Prosedur dalam pengembangan bahan ajar pada dasarnya merupakan menggunakan prosedur riset and defelopmend atau penelitian pengembangan atau sering disingkat dengan (R&D). Adapun contoh langkah-langkah penelitian pengembangan modul buku ajar bahasa indonesia dikembangkan dengan model Dic and Cary sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi kebutuhan untuk menentukan tujuan umum pembelajaran Buku ajar bahasa indonesia, yaitu menentukan apa yang akan diperoleh warga belajar setelah selesai mengikuti pembelajaran Buku ajar bahasa indonesia.
- b. Melaksanakan analisis pembelajaran Buku ajar bahasa indonesia yang bertujuan untuk mengetahui keterampilan-keterampilan bawaan (subordinate skill) yang harus dikuasai warga belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran Buku ajar bahasa indonesia.
- c. Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik warga belajar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik warga belajar dan keterampilan-keterampilan khusus yang dimiliki warga belajar sebelum pembelajaran dimulai.
- d. Merumuskan tujuan performan yang berdasarkan pada analisis pembelajaran Buku ajar bahasa indonesia dan masukan tentang karakteristik warga belajar. Selanjutnya, tutor menyusun pernyataan spesifik tentang apa yang akan dilakukan tutor dalam menyelesaikan pembelajaran Buku ajar bahasa indonesia.

- e. Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan yang disusun secara langsung untuk mengukur tingkah laku yang digambarkan dalam tujuan.
- f. Mengembangkan strategi pembelajaran Buku ajar bahasa indonesia. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, tutor hendaklah menentukan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang cocok dengan kondisi pembelajaran. Pada tahapan ini kegiatannya meliputi pra-pembelajaran, penyajian informasi, latihan dan balikan, pengetesan, dan kegiatan-kegiatan lanjutan.
- g. Mengembangkan dan memilih material pembelajaran Buku ajar. Tahapan ini meliputi bahan modul Buku ajar bahasa indonesia untuk warga belajar, panduan tutor, dan RPS.
- h. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif. Setelah draf model selesai disusun, tahapan berikutnya adalah melakukan penilaian dengan maksud mengumpulkan data untuk menyempurnakan desain model. Ada dua macam penilaian formatif yaitu penilaian modul oleh calon warga belajar, dan penilaian kelompok lapangan.
- i. Merevisi bahan modul Buku ajar bahasa indonesia. Data yang diperoleh dari penilaian formatif disimpulkan dan diuraikan sebagai usaha untuk mengenali kesulitan warga belajar dalam mencapai tujuan, dan untuk menghubungkan kesulitan-kesulitan ini dengan kekurangan tertentu dalam pembelajaran modul bahasa indonesia.
- j. Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif merupakan jenis evaluasi yang berbeda dengan evaluasi formatif. Jenis evaluasi ini dianggap sebagai puncak dalam aktivitas model desain pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi sumatif dilakukan setelah program selesai dievaluasi secara formatif dan direvisi sesuai dengan standar yang digunakan oleh perancang.

Prosedur pengembangan perangkat Buku ajar bahasa indonesia ini akan menempuh sembilan langkah sesuai dengan prosedur Dick & Carey (2009) yang dijabarkan sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi Kebutuhan untuk Menentukan Tujuan Umum Pembelajaran Buku ajar. Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi tujuan umum pembelajaran terhadap modul yang dikembangkan, yaitu menentukan apa yang dapat dilakukan warga belajar setelah selesai mengikuti pembelajaran. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang kualifikasi kemampuan yang diharapkan dan dapat dimiliki warga belajar setelah mengikuti pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan pernyataan mengenai apa yang harus dimiliki warga belajar setelah selesai mengikuti suatu pembelajaran (Dick & Carey, 2009).
- b. Melakukan Analisis Pembelajaran Buku ajar. Analisis pembelajaran Buku ajar dilakukan untuk mengetahui keterampilan-keterampilan subordinat yang mengharuskan warga belajar menguasai subordinat tersebut dengan mengklasifikasikan tujuan pembelajaran yang dibahas dalam ranah pembelajaran Buku ajar. Hal ini bertujuan untuk menggolongkan pernyataan tujuan umum menurut jenis kapabilitas belajar, yaitu keterampilan psikomotor, keterampilan intelektual, informasi verbal.
- c. Mengidentifikasi Tingkahlaku Masukan dan Karakteristik Warga Belajar. Identifikasi kemampuan awal dan karakteristik warga belajar untuk mengetahui kualitas masing-masing individu dan selanjutnya dapat dijadikan pijakan dalam memprediksikan strategi pengelolaan pembelajaran (Degeng, 1989). selanjutnya Regeluth (1983) mengemukakan bahwa variabel kondisi yang paling berpengaruh dalam menetapkan strategi pengelolaan adalah karakteristik mahasiswa/warga belajar. Dalam pelaksanaan pendidikan dan pelatihan (Buku ajar) merupakan proses pembelajaran orang dewasa yang memerlukan pendekatan andragogi karena orang dewasa telah memiliki ilmu dan pengalaman dalam bekerja. Pengalaman diasumsikan bahwa sesuai dengan perjalanan waktu seorang individu tumbuh dan berkembang menuju kearah kematangan (Poerwati, 2013).

- d. Merumuskan Tujuan Pembelajaran Khusus. Setelah mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik warga belajar, selanjutnya merumuskan tujuan pembelajaran Buku ajar. Perumusan tujuan pembelajaran Buku ajar terbatas pada perumusan tujuan pembelajaran Buku ajar khusus. Tujuan pembelajaran khusus memuat pernyataan tentang kompetensi yang harus dikuasai warga belajar setelah selesai Buku ajar. Tujuan khusus pembelajaran Buku ajar dibuat berdasarkan kriteria, yaitu (1) mengacu pada tujuan umum pembelajaran Buku ajar, (2) jelas dan berdasarkan perilaku yang dapat diamati, (3) dapat diukur, (4) dirumuskan secara spesifik, (5) menggambarkan adanya empat komponen, yaitu A (Audience), B (Behavior), C (Condition), dan D (Degree) (Degeng, 2013). Contoh penyusunan tujuan pembelajaran Buku ajar bahasa indonesia dengan topik memahami karakteristik bahasa indonesia, tujuan pembelajaran Buku ajar mengidentifikasi ciri-ciri watak seorang wirausaha dengan tepat setelah mempelajari karakteristik bahasa indonesia tersebut telah memuat A (Audience) berupa warga belajar, B (Behavior) berupa mengidentifikasi ciri-ciri watak bahasa indonesia, C (Condition) berupa dengan tepat, dan D (Degree) berupa kata setelah mempelajari karakteristik bahasa indonesia.
- e. Mengembangkan Butir-Butir Soal. Rumusan tujuan pembelajaran khusus selanjutnya dikembangkan dengan menggunakan butir-butir tes atau soal yang dikerjakan untuk mengukur tingkat kemajuan warga belajar dan tingkat pencapaian tujuan yang dirumuskan. Hasil akhir langkah ini adalah seperangkat soal-soal latihan. Bentuk soal yang digunakan dalam pengembangan perangkat Buku ajar ini adalah essay.
- f. Mengembangkan Strategi Pembelajaran Buku ajar. Berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran, tingkah laku masukan dan karakteristik warga belajar, maka strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran modul bahasa indonesia adalah pengajaran individual, dimana pengajaran dilaksanakan oleh tutor dengan sekelompok warga belajar yang disajikan secara perorangan melalui modul bahasa indonesia. Dalam pembelajaran ini

peran tutor tetap sebagai pemberi motivasi, pembimbing, penguji dan pembuatan keputusan.

Strategi Buku ajar bahasa Indonesia yaitu: strategi pengorganisasian materi, strategi penyampaian dan strategi pengelolaan dalam Buku ajar bahasa Indonesia.

- 1) Strategi pengorganisasian materi. Pengorganisasian materi pada modul bahasa Indonesia disesuaikan oleh standar kompetensi dasar yang sudah ada.
- 2) Strategi penyampaian. Strategi penyampaian materi adalah dengan memberikan materi yang sudah ada didalam modul bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan panduan tutor yang mana proses pembelajaran Buku ajar secara terperinci didalamnya.
- 3) Strategi pengelolaan. Strategi pengelolaan yang dimaksud adalah strategi yang dilakukan oleh instruktur atau tutor dalam mengorganisasikan dan menyampaikan materi Buku ajar.

Berdasarkan strategi pembelajaran yang telah dikembangkan dan evaluasi diri yang telah disusun merupakan patokan dalam mengembangkan materi pembelajaran Buku ajar bahasa Indonesia, Untuk pengembangan perangkat Buku ajar ini mengacu kepada bentuk pembelajaran yaitu tutor sebagai penyaji bahan yang dipilih dan dikembangkan dan warga belajar mempelajari modul bahasa Indonesia. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam mengembangkan materi pembelajaran:

- a. Pemilihan Materi Buku ajar Bahasa Indonesia. Kriteria yang digunakan untuk memilih materi Buku ajar bahasa Indonesia.
 - 1) Kesesuaian materi pembelajaran Buku ajar bahasa Indonesia.
 - 2) Kesesuaian urutan materi pembelajaran Buku ajar bahasa Indonesia.
 - 3) Tersedianya informasi yang dibutuhkan berupa sajian dan contoh.
 - 4) Adanya materi pengajaran yang berisikan informasi dalam bentuk tulisan dan media yang digunakan.
 - 5) Tersedianya buku panduan tutor mengenai materi yang ada dalam bahan modul bahasa Indonesia.

6) Pemilihan Media Pembelajaran Buku ajar Bahasa Indonesia. Penyajian materi pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar perlu didukung oleh pemanfaatan media secara optimal.

7) Proses Penyusunan Perangkat Buku ajar Bahasa Indonesia

Pengembangan Perangkat Buku ajar Bahasa Indonesia. Pengembangan modul keirausahaan ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Menyusun Epitome (kerangka isi modul)
- 2) Menyusun latar belakang
- 3) Menyusun tujuan umum modul.
- 4) Menyusun petunjuk bagi warga belajar.
- 5) Menampilkan gambar atau ilustrasi
- 6) Bentuk dan ukuran huruf yang mudah dibaca
- 7) Menuliskan rangkuman
- 8) Pemberian evaluasi diri pada setiap bab
- 9) Daftar rujukan atau sumber bacaan

Mendesain dan Melaksanakan Evaluasi Formatif. Evaluasi formatif digunakan untuk memperbaiki produk pengembangan. Hasil yang diperoleh akan digunakan sebagai pertimbangan dalam merivisi perangkat Buku ajar bahasa Indonesia. Dick & Carey (2009) menjelaskan tahap evaluasi dalam tiga fase, akan tetapi dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan lima fase diantaranya, yaitu a) evaluasi ahli isi, b) evaluasi ahli desain, c) evaluasi perorangan (one-to-one), d) evaluasi kelompok kecil (small group), dan e) uji coba lapangan (field evaluation).

Setelah mendapatkan hasil tanggapan dan penilaian dari ahli isi bidang kewirausahaan, kemudian dilakukan revisi oleh pengembang. Selanjutnya review ahli desain untuk memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap desain modul bahasa Indonesia, dan RPS. Review ini dilakukan dengan cara memberikan komentar dan saran terhadap draf perangkat Buku ajar bahasa Indonesia.

- a. Review Ahli Isi. Review ini bertujuan untuk mendapatkan data penilaian, pendapat dan saran terhadap keseluruhan isi yang terdapat dalam draf bahan ajar. Review ini dilakukan dengan cara memberikan komentar dan saran

terhadap angket tanggapan penilaian ahli isi bidang bahasa indonesia terhadap modul bahasa indonesia, panduan tutor dan RPS.

- b. Review Ahli Desain. Setelah mendapatkan hasil tanggapan dan penilaian dari ahli isi bidang kewirausahaan, kemudian dilakukan revisi oleh pengembang. Selanjutnya review ahli desain untuk memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap desain modul bahasa indonesia, panduan tutor dan RPS. Review ini dilakukan dengan cara memberikan komentar dan saran terhadap draf perangkat Buku ajar bahasa indonesia. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap review ahli ini adalah sebagai berikut.
 - 1) Mendatangi ahli isi atau ahli bahasa indonesia dan ahli desain.
 - 2) Menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan.
 - 3) Meminta pendapat/komentar tentang kualitas perangkat Buku ajar bahasa indonesia yang telah dikembangkan.

Merevisi Modul Bahasa Indonesia Merupakan langkah terakhir (dan langkah pertama dalam siklus berulang). Data dari evaluasi formatif dirangkum dan diinterpretasikan untuk identifikasi kesulitan-kesulitan yang dialami oleh warga belajar dalam mencapai tujuan dan untuk menghubungkan kesulitan-kesulitan tersebut dengan kekurangan tertentu dalam Buku ajar. Revisi dilakukan agar pembelajarannya Buku ajar bahasa indonesia lebih efektif lagi.

3. Validasi Bahan Ajar

Validasi bahan ajar merupakan upaya menghasilkan bahan ajar dengan validasi tinggi melalui uji coba validasi. Uji validasi dapat dilakukan oleh ahli dan audience.

1. Validasi ahli isi. Validasi ahli isi dilakukan oleh pakar atau ahli dibidangnya minimal bergelar doktor, kenapa harus doktor karena pengalaman secara akademik lebih baik.
2. Validasi ahli desain. Validasi desain dilakukan oleh pakar atau doktor teknologi pembelajaran.

- Validasi ahli bahasa. Validasi oleh bahasa adalah tujuannya untuk melihat tatabahasa bahan ajar yang digunakan sehingga bahasa yang digunakan baik dan benar sesuai dengan kebutuhan bahan ajar yang dikembangkan.

Berikut ini adalah instrument lembar uji validasi buku ajar

LEMBAR UJI VALIDASI BAHAN AJAR

Nama Validator :

Pekerjaan/jabatan :

Instansi :

A. Petunjuk

- Dalam rangka penyusunan disertasi dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran interaktif berbantuan Media *I-Spring* untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran bahasa Indonesia Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar” salah satu rangkaian kegiatan yang dilakukan adalah penyusunan buku ajar Pembelajaran bahasa Indonesia. Mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian (memvalidasi) dengan mengaitkan antara kesesuaian aspek dan indikator berikut ini dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang telah disediakan dengan penilaian sebagai berikut:
 - = sangat sesuai
 - = sesuai
 - = kurang sesuai
 - = tidak sesuai
- Pada bagian akhir, dimohon kepada Bapak/Ibu untuk melingkari salah satu kesimpulan penilaian secara umum tentang validasi Pengembangan Perangkat Pembelajaran interaktif dalam mata kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Selanjutnya, Bapak/Ibu diharapkan untuk memberikan masukan/saran untuk dijadikan perbaikan dan revisi.

B. Penilaian

Aspek Penilaian	Sub Aspek Penilaian	Skala penilaian			
		4	3	2	1
UMUM					
Manfaat/kegunaan buku panduan ajar	1. Dapat digunakan sebagai pedoman bagi dosen dalam kegiatan pembelajaran/perkuliahannya khususnya pada mata kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia				
	2. Dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan.				
	3. Dapat merubah kebiasaan pembelajaran yang berpusat pada dosen menjadi berpusat pada mahasiswa				
Kebahasaan	1. Struktur kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.				
	2. Tulisan yang komunikatif dan sesuai dengan taraf berpikir dosen				
	3. Istilah yang tepat dan mudah dipahami oleh dosen dan mahasiswa				
	4. Penulisan kalimat sederhana, tepat dan efektif				
	5. Penulisan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda				

	6. Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).				
MATERI (ISI)					
Kesesuaian dengan kompetensi dasar, dan sintaks pembelajaran	1. Kompetensi dasar yang ingin dicapai				
	2. Indikator pencapaian kompetensi				
	3. Aktivitas pembelajaran setiap kegiatan dengan jelas				
	4. Tujuan pembelajaran setiap kegiatan				
	5. Langkah-langkah pembelajaran (sintaks) dengan tepat dan jelas				
	6. Aktivitas dosen dalam kegiatan pembelajaran/perkuliahan diuraikan dengan jelas				
	7. Aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran/perkuliahan diuraikandengan jelas.				
Pengembangan penilaian pembelajaran	1. Aspek-aspek penilaian pembelajaran/ mata pembelajaran Bahasa Indonesia diuraikan dengan jelas				
	2. Prinsip-prinsip penilaian diuraikan dengan jelas				
	3. Tahapan-tahapan penilaian pembelajaran pembelajaran/ mata kuliah pembelajaran Bahasa Indonesia diuraikan dengan jelas				

	4. Indikator penilaian pembelajaran mata kuliah pembelajaran Bahasa Indonesia.				
	5. Penilaian tujuan instruksional dirumuskan dengan jelas				
	6. Penilaian dampak pengiring dirumuskan dengan jelas				
	7. Rubrik penilaian dirumuskan sesuai dengan penilaian mahasiswa				

C. Penilaian Umum

<p>A = dapat digunakan tanpa revisi B = dapat digunakan dengan sedikit revisi C = dapat digunakan dengan banyak revisi D = tidak dapat digunakan</p>

D. Saran-saran

.....

.....
 Validator,

.....

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media.

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Areif Sardiman, dkk. (1996) mengemukakan arti media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut:

- a. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram, 1982).
- b. National Education Association (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
- c. Briggs berpendapat bahwa bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.
- d. Association of Education Communication Technology (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.
- e. Gagne berpendapat bahwa berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
- f. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk belajar (Miarso, 1989).
- g. Menurut Heinich, (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed material), komputer, dan instruktur.

Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (messages) dalam rangka mencapai

tujuan pembelajaran. Heinich juga mengkaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (*Methods*). Selain pengertian media yang telah diuraikan di atas, masih terdapat pengertian lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli mengenai pengertian mediapembelajaran:

- a. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1982). Sarana fisik untuk menyampaikan isi dan materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya.
- b. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa dasarnya semua pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Substansi dari media pembelajaran adalah:

- a. Bentuk saluran yang digunakan menyalurkan pesan atau pembelajar
- b. Berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang pembelajaran untuk belajar.
- c. Bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar
- d. Bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajaran untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual dan audio visual (Bovee, 1997).

2. Sejarah Perkembangan Media Pembelajaran

Pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Namun dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar itu kemudian berkembang dengan adanya buku. Pada masa itu seorang tokoh bernama Johan Amos Comenius yang tercatat sebagai orang pertama yang menulis buku bergambar yang ditujukan untuk anak sekolah. Buku tersebut berjudul *Orbis Sensualium Pictus* (Dunia Tergambar) yang diterbitkan pertama kali pada tahun 1657. Penulisan buku itu dilandasi oleh suatu konsep dasar bahwa tidak ada sesuatu dalam akal pikiran manusia, tanpa terlebih dahulu melalui penginderaan.

Dari sinilah para pendidik mulai menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indera, terutama indera penglihatan dan pendengaran. Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Namun karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (*instruction*) produksi dan evaluasinya. Jadi dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual untuk mengkongkritkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal dengan audio visual atau *audio visual aids* (AVA). Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan Kerucut Pengalaman Edgar Dale (*Edgar Dale cone of experience*).

Pada akhir tahun 1950 teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu audio visual, yang berguna sebagai penyalur pesan atau informasi belajar. Pada tahun 1960-1965 orang mulai memperhatikan siswa sebagai komponen yang penting dalam proses belajar mengajar. Pada saat itu teori tingkah-laku (*behaviorism theory*) dari B.F Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media

dalam pembelajaran. Dalam teorinya, mendidik adalah mengubah tingkah-laku siswa. Teori ini membantu dan mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah-laku siswa sebagai hasil proses pembelajaran. Pada tahun 1965-1970 pendekatan system (system approach) mulai menampakkan pengaruhnya dalam kegiatan pendidikan dan kegiatan pembelajaran. Pendekatan system ini mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Setiap program pembelajaran harus direncanakan secara sistematis.

Sekitar pertengahan abad ke-20, usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulasi di atas sehingga pembelajaran akan lebih optimal.

3. Manfaat dan Fungsi Media Dalam Pembelajaran

Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Adapun manfaat media dalam proses belajar mengajar dapat kita perhatikan sebagai berikut:

- a. Dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan banyak manfaat, disatu pihak akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan karena siswa secara langsung dapat berinteraksi dengan obyek yang menjadi bahan kajian. Sedangkan dipihak lain, penggunaan media pengajaran dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui komunikasi verbal, sehingga kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat teratasi. Bahkan dengan kehadiran media diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari siswa.
- b. Melalui alat bantu konsep (tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan

dalam bentuk kongkrit. Penggunaan media pengajaran dalam pembelajaran khususnya pada materi pelajaran yang bersifat abstrak yang sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa terutama materi pelajaran yang rumit dan kompleks sangat perlu dilakukan. Hal ini terkait dengan materi pelajaran yang di dalamnya terdapat sejumlah konsep-konsep yang masih bersifat abstrak, misalnya untuk menjelaskan sistem peredaran darah pada manusia, proses terjadinya hujan, proses terjadinya gerhana matahari, dan lain-lain, kadang untuk menjelaskan dan menggambarkannya melalui kata-kata sangat sulit, sehingga siswa pun sulit untuk memahaminya. Untuk menjadikan materi pelajaran yang sukar dimengerti menjadi jelas dan mudah, maka diperlukan adanya media. Oleh karena itu media pengajaran merupakan sarana yang dipergunakan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, memperdat dan memperlancar jalan ke arah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

- c. Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton salah satu faktor penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman siswa dalam menerima pelajaran, khususnya pada materi pelajaran yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi yang sukar untuk diproses oleh siswa, oleh karena kurangnya pengetahuan guru tentang variasi dalam mengajar hanya menggunakan satu jenis metode saja seperti metode ceramah di mana siswa hanya menjadi pendengar saja. Belum lagi jika materi yang disampaikan itu kurang diminati siswa, sehingga mereka akan cepat merasa bosan dan kelelahan, dan hal tersebut tidak mereka hindari. Itu disebabkan karena penjelasan guru yang sukar untuk dicerna dan dipahami. Seorang guru yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan siswa adalah berpangkal dari guru itu sendiri. Untuk itu, bagi seorang tenaga pengajar sangat dituntut untuk membekali dirinya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menentukan strategi dalam mengajar. Salah satunya dengan menggunakan media pengajaran. Hal tersebut dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan disatu sisi membuat pelajaran tidak monoton dan tidak membosankan bagi siswa.
- d. Segala alat indera dapat menafsirkan dan turut berdialog sehinggakelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan

indera lain. Kegiatan belajar yang dibarengi dengan penggunaan media pengajaran akan memudahkan siswa memahami penjelasan guru yang menggunakan alat peraga. Karena dalam menerima pelajaran di samping menggunakan indera penglihatan (mata) juga menggunakan indera pendengaran (telinga). Tiap-tiap siswa mempunyai kemampuan indera yang tidak sama, baik pendengaran maupun penglihatan. Demikian juga kemampuan dalam berbicara. Ada siswa yang lebih suka dan senang membaca, ada yang lebih suka mendengarkan dulu baru membaca, dan begitu pun sebaliknya.

Dengan kehadiran media pengajaran, kelemahan indera yang dimiliki tiap siswa dapat diatasi. Misalnya, guru dapat memulai pelajaran dengan metode ceramah kemudian dilanjutkan dengan memperlihatkan dan memberikan contoh konkrit. Dengan cara seperti ini dapat memberikan stimulus terhadap indera siswa.

Efektivitas proses belajar mengajar (pembelajaran) sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Walaupun ada hal-hal lain yang juga perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti: konteks pembelajaran, karakteristik pembelajar, dan tugas atau respon yang diharapkan dari pembelajar.

Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk

menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

Tetapi Levi & Lentz (1982) dalam buku (Sanaky 2009:7) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c. Fungsi kognitif, media visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali

Selain itu, Fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu:

- a. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.
- b. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
- c. Memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik.
- d. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
- e. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
- f. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar

- g. Meningkatkan kualitas pelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah untuk :

- a. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
- b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar.
- c. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar
- d. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar
- e. Merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis.
- f. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan
- g. Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran (Sanaky, 2009 : 5).

4. **Klasifikasi Media**

Para pakar mengelompokkan dan mengklasifikasikan jenis media pembelajaran didasarkan pada sifat, karakteristik, rumit dan sederhananya pesan yang disampaikan.

- a. **Wilbur Schramm**; Mengklasifikasikan menjadi 3 yaitu: media rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu:
 - 1) Liputan luas dan serentak seperti : TV, radio, dan facsimile;
 - 2) Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape.
 - 3) Media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.
- b. **Gagne**; Mengklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar,

penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberikan kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

c. **Edgar Dale**; Media mengklasifikasikan menurut pengalaman belajar siswa yaitu : dari pengalaman yang bersifat konkrit hingga yang bersifat abstrak, yaitu dengan jenjang sebagai berikut :

- 1) *Direct Purposefull Experience* (pengalaman melalui pengalaman langsung dan bertujuan)
- 2) *Contrived Experience* (pengalaman melalui tiruan)
- 3) *Dramatic Experience* (pengalaman melalui dramatisasi)
- 4) *Demonstran Experience* (pengalaman melalui demonstrasi seperti tarian, pakaian dsb).
- 5) *Field Trip* (pengalaman melalui karya wisata)
- 6) *Exhibit* (pengalaman melalui pameran)
- 7) *Televis Motion Picture* (pengalaman melalui gambar hidup).

d. **Allen**; Mengklasifikasikan menjadi sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Di samping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa, media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain. Allen mengungkapkan enam tujuan belajar, antara lain: info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, keterampilan, dan sikap. Setiap jenis media tersebut memiliki perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar, ada tinggi, sedang, dan rendah.

e. **Ibrahim**; Media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga dimensi; media audio, media proyeksi,

televisi, video, komputer.

- f. **Nana Sudjana**; Media diklasifikasikan membagi dua jenis media yaitu :
Media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media Grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Sedangkan Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid), model menampang, model susun, model kerja, mock-up, diorama dll.
- g. **Kemp dan Dayton**; Media diklasifikasikan menjadi sembilan kelompok media, yaitu: Media cetak, Media pajang, Overhead transparencies (OHT) dan Overhead Projector (OHP), Rekaman audiotape, Slide dan filmstrip, Penyajian multi-image, Rekaman video dan film, dan Komputer.
- h. **Gerlach dan Ely**; Media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi.
- i. **Anderson, 1976**, Memaparkan kelompok media instruksional sebagai berikut:

KELOMPOK MEDIA		MEDIA INSTRUKSIONAL
1	Audio	Pita audio (rol atau kaset) Piringan audio Radio (rekaman siaran)
2	Cetak	Buku tes terprogram Buku pegangan/manual Buku tugas
3	Audio – Cetak	Buku latihan dilengkapi kaset Gambar/poster (dilengkapi audio)
4	Proyek Visual Diam	Film bingkai (slide) Film rangkai (berisi pesan verbal)
5	Proyek Visual Diam	Film bingkai (slide) suara Film rangkai suara

	dengan Audio	
6	Visual Gerak	Film bisu dengan judul (caption)
7	Visual Gerak dengan Audio	Film suara Video/vcd/dvd
8	Benda	Benda nyata Model tirual (mock up)

j. **Rudy Bretz (2004)** dalam Sanjaya (2006: 212). Mengklasifikasikan ciri utama media menjadi tiga unsur pokok,yaitu: suara, visual, dan gerak. Di samping itu Bretz juga membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording), sehingga terdapat delapan klasifikasi media, yaitu :

- 1) Media audio visual gerak, seperti film bersuara, pita video,
- 2) Media audio visual diam,
- 3) Media audio semi gerak, tulisan jauh bersuara
- 4) Media visual gerak, seperti film bisu
- 5) Media visual diam, seperti halaman cetak , foto, microphone
- 6) Media audio, seperti radio, telephone, pita audio
- 7) Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.

D. Lembar Kerja Mahasiswa (LKM)

Lembar kerja mahasiswa yang digunakan sebagai bahan ajar dalam Buku Teks Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia semester genap. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS telah relevan telah mewujudkan fungsi bahan ajar sesuai kriteria fungsi yang dikemukakan dalam sebagai salah satu wujud sumber belajar memiliki beberapa fungsi Komalasari (2010).

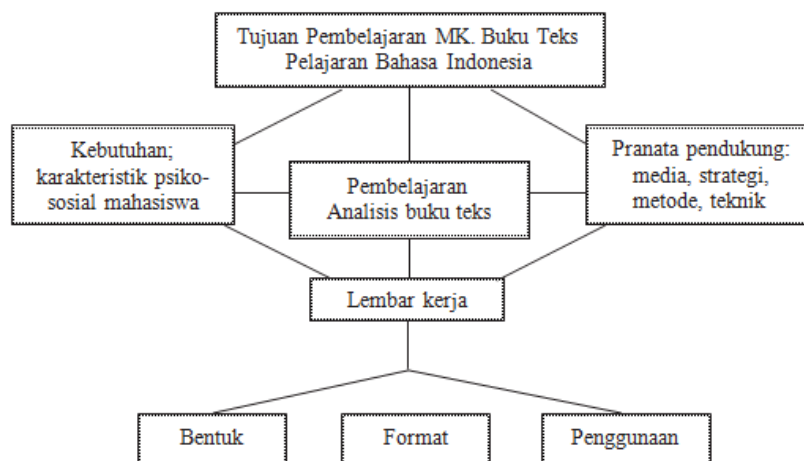
1. **Pertama**, lembar kerja analisis buku teks pelajaran bahasa dan sastra Indonesia menjadi sumber informasi substansial dalam proses pembelajaran.

2. **Kedua**, lembar kerja yang digunakan telah mampu mengatasi keterbatasan pengalaman belajar mahasiswa. Secara empirik dibuktikan dengan peningkatan keaktifan mahasiswa yang berimplikasi pada pemahaman materi pada tiap siklusnya.
3. **Ketiga**, penggunaan bahan ajar yang tepat (dalam konteks ini penggunaan lembar kerja) yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa, karakteristik mahasiswa, dan substansi materi mampu melampaui batas ruang kelas.
4. **Keempat**, penggunaan lembar kerja secara interaktif mendukung komunikasilangsung antara dosen dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan sesama mahasiswa secara kelompok maupun personal.
5. **Kelima**, memungkinkan keseragaman pengamatan.
6. **Keenam**, lembar kerja telah mampu menanamkan pemahaman konseptual dan kemampuan analitik terhadap buku teks pelajaran bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan kurikulum.
7. **Ketujuh**, penggunaan lembar kerja dengan metode diskusi membangkitkan minat baru mahasiswa untuk memahami substansi, menganalisis, dan memecahkan permasalahan buku teks secara inkuiri.
8. **Kedelapan**, penggunaan lembar kerja dengan metode diskusi membangkitkan motivasi dibuktikan dengan peningkatan keaktifan mahasiswa hingga 89%. Terakhir, berdasarkan pengamatan terkendali, lembar kerja memberikan pengalaman menyeluruh bagi mahasiswa terhadap buku teks pelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Temuan bentuk atau format lembar kerja bagi mahasiswa mata kuliah Buku Teks Pelajaran Bahasa Indonesia memiliki komponen berikut:

- a. identitas,
- b. indikator/capaian pembelajaran yang diharapkan,
- c. substansi materi ajar, dan
- d. pernyataan/pertanyaan kinerja yang tepat sesuai dengan tujuan dan strategi belajar yang ditetapkan.

Keempat komponen tersebut dicantumkan dalam lembar kerja karena mampu memberikan kerangka kerja dalam aktivitas belajar mahasiswa di kelas. Namun demikian, perlu diperhatikan aspek penggunaan lembar kerja yang memperhatikan kesesuaian antara kebutuhan dan karakteristik psiko-sosial mahasiswa di satu segi, dengan daya pendukung (media, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang sesuai) di segi yang lain. Gambar 2 berikut ini merupakan sajian sistematis tentang bentuk dan penggunaan lembar kerja mahasiswa.



Gambar 3.1 Aspek Bentuk dan Penggunaan Lembar Kerja Mahasiswa

E. Evaluasi Belajar

Evaluasi adalah suatu usaha yang memungkinkan guru dapat mengetahui tahap perkembangan siswa, bagaimana efektivitas suatu metode mengajar, sudahkah tujuan yang direncanakan tercapai atau belum. Justru itu evaluasi menjadi suatu hal yang mutlak untuk dilaksanakan di dalam sebuah proses belajar mengajar atau kegiatan-kegiatan pendidikan di sekolah.

Tahun-tahun terakhir ini fungsi dan peranan evaluasi dalam usaha peningkatan mutu pendidikan semakin disadarkan. Ini terbukti dengan senantiasa dimasukkannya pembelajaran evaluasi belajar dengan jumlah jam yang cukup memadai dalam setiap penataran guru, sebagai suatu usaha peningkatan mutu pendidikan. hal itu dilakukan karenan menurunnya mutu belajar siswa akibat pandemic yang beberapa

tahun terakhir melanda dunia khususnya di Negara kita. Berhubungan dengan masalah yang terjadi setiap lembaga pendidikan maupun tenaga kependidikan selalu memprogramkan mata kuliah ini. Diklat ini dimaksudkan pula sebagai salah satu upaya agar para guru/pendidik memperoleh bahan-bahan tambahan tentang seluk beluk penilaian terhadap proses belajar anak.

1. Pengertian Evaluasi Pendidikan

Evaluasi pendidikan ialah penilaian terhadap perkembangan dan kemajuan murid dalam menguasai mata pelajaran serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum. Menilai atau mengevaluasi berarti pula usaha untuk mencapai sifat pencapaian tujuan, baik dari pihak murid maupun dari pihak guru. Selain itu Evaluasi juga merupakan suatu proses bukan suatu hasil (produk). Hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi adalah kualitas dari pada sesuatu, baik yang menyangkut tentang nilai maupun arti.

Sedangkan kegiatan untuk sampai kepada pemberian nilai dan arti itu adalah evaluasi. Jika Anda melakukan kajian tentang evaluasi, maka yang Anda lakukan adalah mempelajari bagaimana proses pemberian pertimbangan mengenai kualitas dari pada sesuatu. Gambaran kualitas yang dimaksud merupakan konsekuensi logis dari proses evaluasi yang dilakukan. Proses tersebut tentu dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, dalam arti terencana, sesuai dengan prosedur dan aturan, dan terus menerus.

Dalam sistem pembelajaran (maksudnya pembelajaran sebagai suatu sistem), evaluasi merupakan salah komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan balikan (*feed-back*) bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran. Di sekolah, Anda sering mendengar bahwa guru sering memberikan ulangan harian, ujian akhir semester, ujian blok, tagihan, tes tertulis, tes lisan, tes tindakan, dan sebagainya. Istilahistilah ini pada dasarnya merupakan bagian dari sistem evaluasi itu sendiri.

Guba dan Lincoln (1985 : 35), mendefinisikan evaluasi sebagai “*a process for describing an evaluand and judging its merit and worth*”. (suatu proses untuk menggambarkan evaluan (orang yang dievaluasi) dan menimbang makna dan

nilainya). Sax (1980 : 18) juga berpendapat “*evaluation is a process through which a value judgement or decision is made from a variety of observations and from the background and training of the evaluator*”. (evaluasi adalah suatu proses dimana pertimbangan atau keputusan suatu nilai dibuat dari berbagai pengamatan, latar belakang serta pelatihan dari evaluator). Dari dua rumusan tentang evaluasi ini, dapat kita peroleh gambaran bahwa evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) daripada sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu untuk membuat suatu keputusan.

2. Tujuan Evaluasi

Jika formatif dan sumatif merupakan fungsi evaluasi, maka nilai dan arti adalah hasil kegiatan yang dilakukan oleh evaluasi. Jika kita ingin melakukan kegiatan evaluasi, terlepas dari jenis evaluasi apa yang digunakan, maka guru harus mengetahui dan memahami terlebih dahulu tentang tujuan dan fungsi evaluasi. Bila tidak, maka guru akan mengalami kesulitan merencanakan dan melaksanakan evaluasi. Hampir setiap orang yang membahas evaluasi membahas pula tentang tujuan dan fungsi evaluasi. Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran, baik yang menyangkut tentang tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri. Sedangkan tujuan khusus evaluasi pembelajaran disesuaikan dengan jenis evaluasi pembelajaran itu sendiri, seperti evaluasi perencanaan dan pengembangan, evaluasi monitoring, evaluasi dampak, evaluasi efisiensi-ekonomis, dan evaluasi program komprehensif.

Selain Tujuan evaluasi ialah mengumpulkan data yang membuktikan taraf kemajuan murid mencapai tujuan yang diharapkan oleh kurikulum yang berlaku dan memungkinkan pendidik atau guru menilai daya guna pengalaman yang diperoleh aktivitas yang dilakukan dan metode mengajar yang dipergunakan sesuai dengan tuntutan kurikulum. Tujuan evaluasi adalah untuk menentukan kualitas daripada sesuatu, terutama yang berkenaan dengan nilai dan arti. S. Hamid Hasan (1988 : 14-15) secara tegas membedakan kedua istilah tersebut sebagai berikut : Pemberian nilai dilakukan apabila seorang evaluator memberikan pertimbangannya mengenai evaluasi tanpa menghubungkannya dengan sesuatu yang bersifat dari

luar. Jadi pertimbangan yang diberikan sepenuhnya berdasarkan apa evaluasi itu sendiri. Sedangkan arti, berhubungan dengan posisi dan peranan evaluasi dalam suatu konteks tertentu. Tentu saja kegiatan evaluasi yang komprehensif adalah yang meliputi baik proses pemberian keputusan tentang nilai dan proses keputusan tentang arti, tetapi hal ini tidak berarti bahwa suatu kegiatan evaluasi harus selalu meliputi keduanya. Pemberian nilai dan arti ini dalam bahasa yang dipergunakan Scriven (1967) adalah formatif dan sumatif. Jika formatif dan sumatif merupakan fungsi evaluasi, maka nilai dan arti adalah hasil kegiatan yang dilakukan oleh evaluasi.

3. Fungsi Evaluasi

Fungsi evaluasi ialah menyediakan bahan untuk membimbing pertumbuhan murid secara individu untuk menetapkan kelemahan dan kekuatannya, untuk menemukan dasar bagi perubahan, perbaikan atau penyempurnaan kurikulum dan untuk menetapkan pengetahuan, keterampilan baru guna memenuhi kebutuhan murid baik secara individual maupun secara kelompok.

Cronbach (1963 : 236) menjelaskan *“evaluation used to improved the course while it is still luid contributes more to improvement of education than evaluation used to appraise a product already on the market”*. Cronbach nampaknya lebih menekankan fungsi evaluasi untuk perbaikan, sedangkan Scriven (1967) membedakan fungsi evaluasi menjadi dua macam, yaitu fungsi formatif dan fungsi sumatif. Fungsi formatif dilaksanakan apabila hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi diarahkan untuk memperbaiki bagian tertentu atau sebagian besar bagian kurikulum yang sedang dikembangkan. Sedangkan fungsi sumatif dihubungkan dengan penyimpulan mengenai kebaikan dari sistem secara keseluruhan. Fungsi ini baru dapat dilaksanakan jika pengembangan program pembelajaran telah dianggap selesai. Fungsi evaluasi memang cukup luas, bergantung kepada dari sudut mana Anda melihatnya. Bila kita lihat secara menyeluruh, fungsi evaluasi adalah :

- a. Secara psikologis, peserta didik selalu butuh untuk mengetahui hinggamana kegiatan yang telah dilakukan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Peserta didik adalah manusia yang belum dewasa. Mereka masih mempunyai

sikap dan moral yang heteronom, membutuhkan pendapat orang-orang dewasa (seperti orang tua dan guru) sebagai pedoman baginya untuk mengadakan orientasi pada situasi tertentu. Dalam menentukan sikap dan tingkah lakunya, mereka pada umumnya tidak berpegang kepada pedoman yang berasal dari dalam dirinya, melainkan mengacu kepada norma-norma yang berasal dari luar dirinya. Dalam pembelajaran, mereka perlu mengetahui prestasi belajarnya, sehingga ia merasakan kepuasan dan ketenangan.

- b. Secara sosiologis, evaluasi berfungsi untuk mengetahui apakah peserta didik sudah cukup mampu untuk terjun ke masyarakat. Mampu dalam arti peserta didik dapat berkomunikasi dan beradaptasi terhadap seluruh lapisan masyarakat dengan segala karakteristiknya. Lebih jauh dari itu, peserta didik diharapkan dapat membina dan mengembangkan semua potensi yang ada dalam masyarakat. Hal ini penting, karena mampu-tidaknya peserta didik terjun ke masyarakat akan memberikan ukuran tersendiri terhadap institusi pendidikan yang bersangkutan. Untuk itu, materi pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan masyarakat.
- c. Secara didaktis-metodis, evaluasi berfungsi untuk membantu guru dalam menempatkan peserta didik pada kelompok tertentu sesuai dengan kemampuan dan kecakapannya masing-masing serta membantu guru dalam usaha memperbaiki proses pembelajarannya.
- d. Evaluasi berfungsi untuk mengetahui kedudukan peserta didik dalam kelompok, apakah ia termasuk anak yang pandai, sedang atau kurang pandai. Hal ini berhubungan dengan sikap dan tanggung jawab orang tua sebagai pendidik pertama dan utama di lingkungan keluarga. Anda dan orang tua perlu mengetahui kemajuan peserta didik untuk menentukan langkah-langkah selanjutnya.
- e. Evaluasi berfungsi untuk mengetahui taraf kesiapan peserta didik dalam menempuh program pendidikannya. Jika peserta didik sudah dianggap siap (isik dan non-isik), maka program pendidikan dapat dilaksanakan. Sebaliknya, jika peserta didik belum siap, maka hendaknya program pendidikan tersebut jangan dulu diberikan, karena akan mengakibatkan hasil yang kurang memuaskan.

- f. Evaluasi berfungsi membantu guru dalam memberikan bimbingan dan seleksi, baik dalam rangka menentukan jenis pendidikan, jurusan, maupun kenaikan kelas. Melalui evaluasi, Anda dapat mengetahui potensi peserta didik, sehingga dapat memberikan bimbingan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Begitu juga tentang kenaikan kelas. Jika peserta didik belum menguasai kompetensi yang ditentukan, maka peserta didik tersebut jangan dinaikkan ke kelas berikutnya atau yang lebih tinggi. Kegagalan ini merupakan hasil keputusan evaluasi, karena itu Anda perlu mengadakan bimbingan yang lebih profesional.
- g. Secara administratif, evaluasi berfungsi untuk memberikan laporan tentang kemajuan peserta didik kepada orang tua, pejabat pemerintah yang berwenang, kepala sekolah, guru-guru dan peserta didik itu sendiri. Hasil evaluasi dapat memberikan gambaran secara umum tentang semua hasil usaha yang dilakukan oleh institusi pendidikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka fungsi evaluasi pembelajaran adalah :

Pertama, untuk perbaikan dan pengembangan sistem pembelajaran. Sebagaimana Anda ketahui bahwa pembelajaran sebagai suatu sistem memiliki berbagai komponen, seperti tujuan, materi, metoda, media, sumber belajar, lingkungan, guru dan peserta. Dengan demikian, perbaikan dan pengembangan pembelajaran harus diarahkan kepada semua komponen pembelajaran tersebut.

Kedua, untuk akreditasi. Dalam UU.No.20/2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 22 dijelaskan bahwa “akreditasi adalah kegiatan penilaian kelayakan program dalam satuan pendidikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan”. Salah satu komponen akreditasi adalah pembelajaran. Artinya, fungsi akreditasi dapat dilaksanakan jika hasil evaluasi pembelajaran digunakan sebagai dasar akreditasi lembaga pendidikan.

4. Prinsip-prinsip Evaluasi

Prinsip-prinsip umum evaluasi adalah kontinuitas, komprehensif, adil dan objektif, dan kooperatif. Prinsip-prinsip penilaian proses dan hasil belajar adalah mengukur hasil-hasil belajar yang telah ditentukan dengan jelas sesuai dengan

kompetensi; mengukur sampel tingkah laku yang representatif dari hasil belajar dan materi pembelajaran; mencakup jenis-jenis instrumen penilaian yang paling sesuai untuk mengukur hasil belajar yang diinginkan; direncanakan sedemikian rupa agar hasilnya sesuai dengan yang digunakan secara khusus; dibuat dengan reliabilitas yang sebesar-besarnya dan harus ditafsirkan secara hati-hati; dan dipakai untuk memperbaiki proses dan hasil belajar. Dilihat dari pembelajaran sebagai suatu program, maka evaluasi pembelajaran dapat dibagi menjadi lima jenis, yaitu evaluasi perencanaan dan pengembangan, evaluasi monitoring, evaluasi dampak, evaluasi efisiensi-ekonomis, dan evaluasi program komprehensif. Sedangkan penilaian proses dan hasil belajar, dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnostik, dan penilaian penempatan.

Agar evaluasi memenuhi harapan maka ada 5 prinsip umum yang perlu mendapatkan perhatian yaitu:

a. Kontinuitas

Evaluasi tidak boleh dilakukan secara insidental, karena pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses yang kontinu. Oleh sebab itu, Anda harus melakukan evaluasi secara kontinu. Hasil evaluasi yang diperoleh pada suatu waktu harus senantiasa dihubungkan dengan hasil-hasil pada waktu sebelumnya, sehingga dapat diperoleh gambaran yang jelas dan berarti tentang perkembangan peserta didik. Perkembangan belajar peserta didik tidak dapat dilihat dari dimensi produk saja tetapi juga dimensi proses bahkan dari dimensi input.

b. Komprehensif

Dalam melakukan evaluasi terhadap suatu objek, Anda harus mengambil seluruh objek itu sebagai bahan evaluasi. Misalnya, jika objek evaluasi itu adalah peserta didik, maka seluruh aspek kepribadian peserta didik itu harus dievaluasi, baik yang menyangkut kognitif, afektif maupun psikomotor. Begitu juga dengan objek-objek evaluasi yang lain.

c. Adil dan objektif

Dalam melaksanakan evaluasi, Anda harus berlaku adil tanpa pilih kasih. Semua peserta didik harus diperlakukan sama tanpa “pandang bulu”. Anda

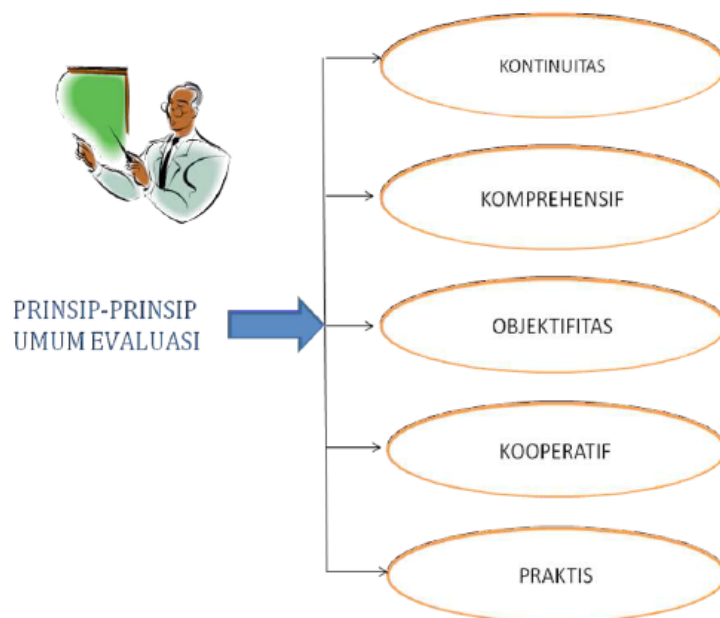
juga hendaknya bertindak secara objektif, apa adanya sesuai dengan kemampuan peserta didik. Sikap *like and dislike*, perasaan, keinginan, dan prasangka yang bersifat negatif harus dihindarkan. Evaluasi harus didasarkan atas kenyataan (data dan fakta) yang sebenarnya, bukan hasil manipulasi atau rekayasa.

d. Kooperatif

Dalam kegiatan evaluasi, Anda hendaknya bekerjasama dengan semua pihak, seperti orang tua peserta didik, sesama guru, kepala sekolah, termasuk dengan peserta didik itu sendiri. Hal ini dimaksudkan agar semua pihak merasa puas dengan hasil evaluasi, dan pihak-pihak tersebut merasa dihargai.

e. Praktis

Praktis mengandung arti mudah digunakan, baik bagi Anda sendiri yang menyusun alat evaluasi maupun orang lain yang akan menggunakan alat tersebut. Untuk itu, Anda harus memperhatikan bahasa dan petunjuk mengerjakan soal.



Gambar 3.2 Prinsip-prinsip Umum Evaluasi

Dalam konteks hasil belajar, Depdiknas (2003 : 7) mengemukakan prinsip-prinsip umum penilaian adalah mengukur hasil-hasil belajar yang telah ditentukan

dengan jelas dan sesuai dengan kompetensi serta tujuan pembelajaran; mengukur sampel tingkah laku yang representatif dari hasil belajar dan bahan-bahan yang tercakup dalam pengajaran; mencakup jenis-jenis instrumen penilaian yang paling sesuai untuk mengukur hasil belajar yang diinginkan; direncanakan sedemikian rupa agar hasilnya sesuai dengan yang digunakan secara khusus; dibuat dengan reliabilitas yang sebesar-besarnya dan harus ditafsirkan secara hati-hati; dan dipakai untuk memperbaiki proses dan hasil belajar.

BAB IV

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN *I-SPRING*

A. Konsep I-Spring

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengantarkan pada masa transformasi di banyak bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Karena ambiguitas dan kompleksitas materi pelajaran yang diberikandapat dibantu dan dikurangi dengan menyediakan media sebagai perantara, maka kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki kepentingan yang cukup besar (Sumargono, dkk, 2019). Menurut Agustin, (2011) teknologi dalam pendidikan berpengaruh besar terhadap hasil belajar. Penggunaan teknologi dalam pendidikan akan menyelesaikan kendala ruang dan waktu, menyebarkan informasi dengan lebih mudah dan efisien, dan memastikan bahwa komunikasi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Guru dapat menggunakan teknologi seperti telepon, komputer, internet, dan email untuk menyampaikan layanan pendidikan. Karena pemanfaatan teknologi, pembelajaran yang ditawarkan guru tidak membosankan seperti jika dilakukan tatap muka di sekolah (Yuniasih, dkk, 2018). Berkat pemanfaatan teknologi, pengajaran guru tidak lagi monoton seperti yang ditawarkan secara tatap muka di kelas. Hal ini menurut Suyanto (2013) diperkuat dengan munculnya konsep *cyber education* yang digambarkan sebagai pengajaran online.

Menurut Darmawan (2015) Darmawan terdapat guru yang kurang memiliki kemampuan menggunakan teknologi, guru yang kurang memiliki keterampilan teknologi, dan guru yang memiliki kemampuan menggunakan komputer tetapi tidak mampu memanfaatkan internet atau yang baru. teknologi. Hal ini juga sejalan dengan apa yang dikatakan Prastowo (2011) tentang realitas pendidikan di lapangan: banyak guru yang memang menggunakan bahan ajar tradisional. Bahan ajar langsung adalah hal biasa dalam bahan ajar tradisional, dan tidak mungkin disiapkan sendiri. Guru menerima bahan ajar seperti ini dari negara, tetapi hanya sebagian kecil yang melengkapi minimal konten yang tersedia dengan bahan ajar dari buku lain. Siswa akan kesulitan untuk menginterpretasikan konten yang

kompleks jika bahan ajar digunakan tanpa menggunakan televisi atau komputer dalam proses pembelajaran.

Siswa juga harus diajari cara melatih keterampilan dan mendapatkan umpan balik melalui penggunaan alat pembelajaran digital. Dengan bantuan perangkat lunak pendukung, sumber belajar interaktif dalam bentuk digital dapat dikembangkan. *iSpring Suite* merupakan salah satu program yang dapat dimanfaatkan. Presentasi, kuis, survei, simulasi diskusi interaktif, dan LKS semua dapat dibuat dengan menggunakan program *iSpring Suite 8* (LKPD). Selanjutnya, media yang dihasilkan dapat dimanfaatkan baik untuk pendidikan online maupun offline (Tani & Ekawati, 2017). Program *Ispring*, yang merupakan Add-On langsung di aplikasi *Powerpoint*, harus digunakan untuk mengkompensasi kekurangan ini. Program *Ispring* akan dengan cepat mem-*flash* file presentasi dan memutar gambar yang disematkan. Guru dapat lebih mudah mengubah materi abstrak menjadi konkret dengan menggunakan program *Ispring*. Pembelajaran dengan media ini akan membantu siswa dalam memahami subjek dengan lebih baik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Ispring adalah program yang merubah file presentasi menjadi flash dan dapat dengan cepat dimasukkan ke dalam *Microsoft Powerpoint*, tidak memerlukan keahlian khusus untuk menggunakannya. Program ini dapat digunakan untuk membuat berbagai kuis, termasuk audio, video, dan kuis YouTube. Penggunaan *Microsoft Power Point* dan *i-Spring* bersama-sama dapat menghasilkan materi pembelajaran yang menarik. Keluaran media *ispring* berupa flash, yang meliputi gambar, animasi, audio, dan video, serta presentasi dan item lain, Dengan manfaat tersebut, diharapkan pengalaman belajar mengajar menjadi lebih menarik, sehingga menghasilkan siswa yang lebih terlibat, nyaman, dan bersemangat untuk belajar. Menurut Rusman (2013), media pembelajaran merupakan cara yang nyata dalam penyampaian materi pelajaran. Media pembelajaran adalah pedoman tentang kontak dengan format cetak dan audio, serta teknologi perangkat keras. Multimedia pembelajaran interaktif adalah sekumpulan media berbeda yang telah dibundel (diprogram) secara optimal dan interaktif untuk menampilkan pesan pembelajaran tertentu (Warsita, 2008).

Berkaitan dengan itu, penelitian pengembangan adalah model penelitian yang digunakan (*Research and Development*). Studi ini disusun sebagai studi *Research and Development* (R&D), yaitu studi yang berfokus pada riset dan pengembangan. Menurut (Sugiono, 2014) ini adalah pendekatan pengujian yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu dan mengevaluasi khasiat atau kelayakannya. Kajian R&D akan membantu guru menjadi lebih inovatif dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran, baik cetak maupun non cetak, guna meningkatkan jenjang pembelajaran yang akan berdampak pada pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan.

I-Spring Presenter digunakan untuk membuat produk berupa multimedia pembelajaran interaktif yang meliputi desain acara pembukaan, kompetensi, alat, ringkasan, dan pelajaran dengan gambar, animasi, dan video. Sampai produk asli selesai dibuat, panel spesialis, termasuk ahli media dan material, memvalidasinya. Setiap ahli diminta untuk mengevaluasi konsep dari sudut pandang presentasi media dan aspek material, untuk mengidentifikasi kekurangan atau kekurangan tambahan. Substansi tersebut kemudian di-tweak sesuai dengan rekomendasi dan masukan dari tim ahli hingga dinyatakan baik dan mampu untuk diuji, hasil validasi dianalisis menggunakan rumus Grogery. Untuk perbaikan produk, dikumpulkan dan dirangkum data kualitatif berupa tanggapan, umpan balik, dan masukan dari tim ahli. Dengan demikian data kuantitatif dalam konteks evaluasi keterampilan berpikir kritis dianalisis dan dievaluasi secara statistik inferensial menggunakan uji paired sampel t-test.

B. Pengertian *I-Spring*

I-Spring adalah *software* pembelajaran yang terintegrasi (*add ins*) dengan perangkat lunak *Microsoft Power Point*. *Software* ini merupakan salah satu *tool* yang mengubah file presentasi yang kompatibel dengan *power point* untuk menjadikan bentuk *Flash*. Dengan *iSpring* bahan ajar dapat disajikan secara interaktif dan menarik. Selain itu, evaluasi pembelajaran dapat disajikan dalam aneka bentuk. Misalnya, *True/Fals*, *Multiple Choice*, *Multiple Response*, *Type in*,

Matching, Numerik, Fill in the Blank, Multiple Choice Text dan *Word Bank* (Nurjaman, 2014).

C. Sejarah I-Spring

Sejarah *I-Spring* berawal pada tahun 2005, ketika tim merilis *Flashpring Pro*, prototipe dari semua produk *I-Spring*. *I-Spring* pada saat itu merupakan konverter sederhana *Power Point* ke Flash dengan versi gratis dan komersial. Kemudian *I-Spring* dirilis *Flashpring Ultra* dan kompatibilitas SCORM menjadi tersedia. Tahun 2009 adalah tahun ketika perusahaan meluncurkan e-learning yang menjadikan *I-Spring* benar-benar diperbarui dan kemudian disebut *iSpring Presenter*. *iSpring Presenter* kemudian mendapat respon baik dari pasar karena kualitas tinggi dari program yang dihasilkan pada harga yang wajar. Pada tahun 2010, *iSpring Presenter* mendapat emas di *Brandon Hall Excellence* di *44 Technology Award* dalam kategori *Rapid Authoring*. Pada tahun 2011, produk *iSpring* diperkenalkan di *European Exhibition* untuk pertama kalinya. Pada tahun yang sama, *I-Spring Suite* dirilis sebagai penerus *iSpring Presenter*. Pada tahun 2012, Joe Ganci dari *eLearningJoe* menerbitkan sebuah *review* dari *I-Spring Suite* di *Learning Solution Magazine*. Pada bulan Mei 2015, Ganci *host webinar* untuk *Training Magazine Network* membandingkan *iSpring Suite* dengan 5 *software* lain yang berbasis *PowerPoint e-Learning*. Ganci menerbitkan hasil akhir dari penelitiannya dalam sebuah artikel untuk *Learning Solution Magazine*. Versi saat ini dari *iSpring Suite* adalah *I-Spring Suite 8.0*, keluar pada oktober 2015 (Wikipedia, 2016).

D. Kelebihan dan Kelemahan I-Spring

iSpring memiliki beberapa kelebihan dari beberapa komponen yang dimiliki, dan berikut adalah kelebihan yang ditawarkan dari beberapa komponen *iSpring* :

1. *Quiz Maker* memungkinkan pengguna untuk membuat kuis cerdas dan survey, menggunakan fitur-fitur canggih seperti skenario bercabang, belajar metrik kontrol, dan kostumisasi umpan balik.

2. *I-Spring Visual* dirancang untuk meningkatkan presentasi *Power Point* dengan interaksi media yang kaya untuk memperjelas dalam sebuah elearning, presentasi bisnis, iklan dan lain sebagainya.
3. *I-Spring Talk Master* adalah simulator percakapan yang memungkinkan pengguna untuk membuat dialog simulasi untuk pelatihan dukungan pelanggan dan keperluan lainnya.
4. *I-Spring Screen Recorder* memungkinkan pengguna untuk menangkap semua atau bagian dari layar dan memasukkan rekaman pada *slide Power Point*, simpan ke MP4 video, atau mempublikasikannya ke akun *YouTube*.
5. *iSpring Slide Alloy* dapat memungkinkan pengguna dapat mengkonversi presentasi *Power Point* ke video dengan format mp4, atau mempublikasikan ke *YouTube* langsung dari antarmuka.
6. *I-Spring Cloud hosting* dan pengiriman platform yang dirancang untuk presentasi *Power Point*, dokumen *Microsoft* dan *spreadsheet*, gambar, video, audio dan file PDF.
7. Audio / Video Editor, tersedia untuk mengedit narasi audio / video dan rekaman layar yang diambil dengan alat screen capture.
8. *Video Lecture Player* adalah metode baru untuk menunjukkan slide *Power Point* dan sisi video ceramah berdampingan.

Berdasarkan beberapa keunggulan atau kelebihan yang dimiliki, *I-Spring* juga memiliki kelemahan yaitu pada *I-Spring* versi lama tidak bisa stand alone dan hanya berfungsi sebagai plug in di *power point* meskipun pada *I-Spring* versi terbaru sudah *stand alone*. Kekurangan lainnya adalah *iSpring* masih sangat bergantung dengan *Power Point*, meskipun *iSpring* sudah *stand alone* tetapi fungsi *iSpring* akan lebih maksimal jika hidup bersama *Power Point*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Agustin, M. (2011). *Permasalahan Belajardan Inovasi Pembelajaran: Panduan Untuk Guru, Konselor, Psikolog, Orang Tua, Dan Tenaga Keguruan*. Bandung: Refika Aditama.
- Aisyiah, S., Taufina, T., & Montessori, M. (2020). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kritis Siswa Menggunakan Metode Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 784–793. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.454>
- Ansyar, Mohamad. (2015). *Kurikulum: Hakikat, Fondasi, Desain & Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Ariin, Zainal, (2011), *Evaluasi Pembelajaran : Prinsip-Teknik-Prosedur*, Cetakan Atmazaki. 2013. *Mengungkap Masa Depan: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konteks Pengembangan Karakter Cerdas*. Makalah. Padang: UNP
- Febriani, M. (2016). Pemanfaatan Lembar Kerja Mahasiswa Untuk Meningkatkan Keaktifan Mahasiswa: Studi Penerapan Lesson Study Pada Mata Kuliah Buku Teks Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra UPI*, 16(2), 203-212.
- Hartini, S., & SS, H. H. (2019). Analisis sinkronitas rencana pembelajaran semester (RPS) dengan rencana tugas semester mahasiswa (RTM) dan rencana evaluasi pembelajaran (REP) dosen FKIP Unisri tahun 2018. *Research Fair Unisri*, 3(1).
- Ke-3, Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Mahsun. 2014. *Teks Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Matondang, Z., Djulia, E., Sriadhi, S., & Simarmata, J. (2019). Evaluasi Hasil Belajar. Yayasan Kita Menulis.
- Mulyasa E. Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013).
- Nuridin, S. (2018). Pengembangan kurikulum dan rencana pembelajaran semester (RPS) berbasis KKNI di perguruan tinggi. *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(1), 21-30.
- Nuridin, Syafruddin. (2016). *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.
- Sitepu, B. P., & Lestari, I. (2018). Pelaksanaan rencana pembelajaran semester dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 41-49.
- Slamet. Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar (Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Pres.: 2007).
- Sugiono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Putra
- Sukardjo dan Ukim Komarudin, Landasan Pendidikan, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2012).
- Sumargono, S., Susanto, H., & Rachmedita, V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan Ispring Suite 6.2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1. Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 82–99.
- Suyanto. (2013). *Menjadi Guru Profesional Strategi Meningkatkan Kualifikasi Guru Di Era Global*. Jakarta: Erlangga.
- Tani, S., & Ekawati, E. Y. (2017). Peningkatan Kemandirian Belajar Peserta Didik Pada Materi Teori Kinetik Gas Melalui Penerapan Media Pembelajaran

Interaktif Berbasis Ispring Suite 8. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, 7(2), 13–16.

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS, (Bandung: Citra Umbara, 2014).

PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

CPMK / TUJUAN / **MATERI** / LKM / KUIS / EVALUASI / PROFIL

MATERI

- BAB I. HAKIKAT PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD
- BAB II. PENDEKATAN-PENDEKATAN YANG DIGUNAKAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD
- BAB III. PEMBELAJARAN MEMBACA DI SD
- BAB IV. STRATEGI PEMBELAJARAN MENULIS DI KELAS LANJUT
- BAB V. STRATEGI PEMBELAJARAN MENYIMAK DI KELAS LANJUT
- BAB VI. STRATEGI PEMBELAJARAN BERBICARA DI KELAS LANJUT
- BAB VII. STRATEGI PEMBELAJARAN SAstra DI KELAS LANJUT DI SD

PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

CPMK / TUJUAN / **MATERI** / **LKM** / KUIS / EVALUASI / PROFIL

LEMBAR KERJA MAHASISWA (LKM)

- 01 LKM BAB I
- 02 LKM BAB II
- 03 LKM BAB III
- 04 LKM BAB IV
- 05 LKM BAB V
- 06 LKM BAB VI
- 07 LKM BAB VII
- KUMPULAN LKM

PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

CPMK / TUJUAN / **MATERI** / LKM / **KUIS** / EVALUASI / PROFIL

KUIS

- SOAL KUIS BAB I
- SOAL KUIS BAB II
- SOAL KUIS BAB III
- SOAL KUIS BAB IV
- SOAL KUIS BAB V
- SOAL KUIS BAB VI
- SOAL KUIS BAB VII

PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

CPMK / TUJUAN / **MATERI** / LKM / KUIS / **EVALUASI** / PROFIL

EVALUASI

- SOAL EVALUASI BAB I
- SOAL EVALUASI BAB II
- SOAL EVALUASI BAB III
- SOAL EVALUASI BAB IV
- SOAL EVALUASI BAB V
- SOAL EVALUASI BAB VI
- SOAL EVALUASI BAB VII
- SOAL MID SEMESTER
- SOAL FINAL SEMESTER

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

CPMK / TUJUAN / **MATERI** / LKM / KUIS / EVALUASI / PROFIL

PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA