

**BAHAN PERKULIAHAN
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DAN MEDIA IPS**

**OLEH:
TEAM DOSEN**



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIMED**

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan karunianya kami akhirnya dapat menyusun buku (diktat) ini sebagai pegangan bagi mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Media IPS SD.

Adapun materi yang dibahas dalam buku ini telah disesuaikan dengan garis-garis besar Program pengajaran mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Media IPS SD yang diberikan diprogram PGSD S1. Buku ini diharapkan dapat membantu para mahasiswa dalam memahami materi-materi yang terdapat dalam pembelajaran Pengembangan bahan ajar dan Media IPS SD.

Buku bahan ajar ini, diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan ajar pokok, baik bagi Mahasiswa maupun dosen PGSD. Namun demikian buku bahan ajar ini bukan satu-satunya sumber bahan yang dipergunakan dalam pembelajaran para mahasiswa PGSD SL

Dalam penyusunan buku bahan ajar ini, kami menyadari masih banyak kekurangan baik Materi serta teknis penyusunannya. Oleh karena itu setiap penggunaan buku ini baik dosen, mahasiswa maupun pihak lain yang terkait diharapkan dapat memberikan dapat memberikan balikan yang akan dimanfaatkan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan buku bahan ajar ini.

Kepada semua pihak yang berpartisipasi untuk menyelesaikan buku bahan ajar ini, kami menyampaikan rasa terma kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya.

THE
Character Building
UNIVERSITY

Penyusun

Team

KONTRAK KULIAH

Norma Perkuliahan

1. Hadir kuliah tepat waktu, dan setiap pertemuan (tatap muka) akan diabsen kehadiran mahasiswa.
2. Apabila dosen berhalangan hadir akan disampaikan melalui komisar, perkuliahan dapat tetap berlangsung sesuai dengan program kegiatan perkuliahan yang dirancang dosen yang bersangkutan.
3. Menyelesaikan dan menyerahkan tugas sesuai dengan kesepakatan.
4. Saat perkuliahan berlangsung di dalam ruangan alat komunikasi di non aktifkan.
5. Keberhasilan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan ini sangat ditentukan aktifitasnya. yang tertuang dalam skor tugas dan skor formatif. Nilai akhir hasil belajar mahasiswa ditentukan dengan berpedoman pada ketentuan yang telah digariskan Unimed.
6. Setiap aktifitas mahasiswa dalam kelas yang berhubungan dengan kegiatan perkuliahan selama perkuliahan berlangsung akan direkam dosen sebagai data tentang soft skill mahasiswa dalam perkuliahan.
7. Aktif ikut serta dalam diskusi kelompok, dan gembira dalam berkarya
8. Untuk mendalami materi perkuliahan ini gunakan berbagai sumber belajar yang sudah tersedia, seperti perpustakaan dan jaringan internet.
9. Berpakaian yang sopan, tidak memakai kaus oblong, celana jeans, dan sandal.
10. Selamat mengikuti perkuliahan Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Media IPS SD.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I	
BAHAN AJAR DALALAM PEMBELAJARAN	1
A. Prinsip Pengembangan Bahan Ajar	1
B. Jenis Bahan ajar	2
C. Prinsip-Prinsip Pemilihan Bahan Ajar	13
D. Latihan	14
BAB II	
PROSEDUR PENGEMBANGAN BAHAN AJAR	15
A. Analisis	15
B. Perancangan	16
C. Pengembangan	24
D. Evaluasi dan Revisi.....	25
Latihan	28
BAB III	
FAKTOR-FAKTOR PERTIMBANGAN DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR	29
A. Kecermatan isi	29
B. Ketepatan Cakupan	30
C. Ketercermatan	31
D. Penggunaan Bahasa	34
E. Perwajahan/Pengemasan.....	36
F. Kelengkapan Komponen	39
BAB IV	
Media	41
A. Penertian Media	41
B. Ciri-Ciri Media.....	43
C. Landasan Teoritis Penggunaan Model Pendidikan.....	44
D. Ciri-Ciri Media Pendidikan.....	44
E. Fungsi dan Manfaat Media Pendidikan	46
F. Dampak Positif Penggunaan Media Pendidikan.....	47
G. Alat dan Tehnik Media Pendidikan	53

Latihan	59
BAB V	
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL	60
A. Latar Belakang	60
B. Pengembangan dan Pembuatan Media Pembelajaran IPS	61
C. Laboratorium IPS	74
D. Latihan	75
BAB VI	
MODEL-MODEL PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR	82
A. Model-Model Pola Komunikasi Dalam IPS	82
B. Model-Model Media	89
C. Rancangan Media Pembelajaran IPS Sekolah Dasar	96
Latihan	100
DAFTAR PUSTAKA	102



BAB I

BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN

Bahan ajar sangat penting karena merupakan pedoman dalam mencapai tujuan pengajaran telah dirumuskan pembuatan bahan ajar hendaklah berdasarkan teori-teori tertentu seperti teori belajar, teori komunikasi, teori mengajar dan mempertimbangkan beberapa faktor seperti perubahan situasi untuk memungkinkan keberhasilan belajar. Pengembangan bahan ajar dapat digunakan ditingkat SD, sekolah lanjutan ataupun perguruan tinggi yang awal dari suatu judul pokok bahasan dan untuk pengembangan mata pelajaran pada hakekatnya melibatkan beberapa pengajar.

Bahan ajar adalah bahan materi pelajaran disusun secara sistematis (yang tertulis maupun tidak tertulis) yang digunakan pengajar dalam proses pembelajaran. Bahan ajar mempunyai struktur dan urutan sistematis, menjelaskan struktur instruksional yang akan dicapai, memotivasi siswa, mengantisipasi kesukaran belajar siswa dalam membentuk penyediaan bimbingan bagi siswa untuk dipelajari, memberi latihan untuk dipelajari, menyediakan rangkuman.

Bahan ajar itu sangat unik dan spesifik. Unik, artinya bahan ajar tersebut hanya, dapat digunakan untuk audiens tertentu dalam suatu proses pembelajaran tertentu. Spesifik artinya isi bahan ajar tersebut dirancang sedemikian rupa, hanya, untuk mencapai tujuan tertentu dari audiens tertentu. Sistematisa cara, penyampaiannya pun disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan karakteristik siswa, yang menggunakannya.

Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar hendaklah memprhatikan prinsip-prinsip pembelajaran. Di antara prinsip pembelajaran pembelejaran tersebut adalah:

- a. Mulai dari yang lebih mudah untuk memahami yang sulit, dan dari yang kongkrit untuk memahami yang abstrak.
- b. Pengulangan akan memperkuat pemahaman.



- c. Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa
- d. Motivasi yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar.
- e. Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.
- f. Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong akan mendorong siswa untuk terus mencapai tujuan.

Jenis Bahan Ajar

Pengelompokan bahan ajar berdasarkan teknologi yang digunakan dapat menjadi empat kategori yaitu:

1. Bahan Ajar Cetak

Bahan ajar cetak adalah sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi (Kemp dan Dayton, 1985). Saat ini bahan ajar cetak masih menjadi bahan ajar yang sangat baku untuk di pergunakan secara luas di sekolah–sekolah. Bahan ajar cetak pada umumnya digunakan baik oleh guru maupun siswa, dan saat ini produksi dan penggandaannya dapat dilakukan langsung oleh sekolah–sekolah dengan menggunakan mesin cetak, mesin foto copy ataupun duplicator. Fasilitas dan sarana untuk mengembangkan bahan ajar cetak saat ini secara praktis tersedia di sekolah –sekolah.

Sebagai bagian dari media pembelajaran, bahan ajar cetak mempunyai kontribusi yang tidak sedikit dalam proses pembelajaran. Hampir sebahagian besar proses pembelajaran pada berbagai tingkatan pendidikan menggunakan bahan ajar cetak sebagai buku utama. Salah, satu alasan mengapa bahan ajar cetak masih merupakan media utama dalam paket bahan ajar di sekolah–sekolah karena sampai saat ini bahan cetak masih merupakan, media yang paling mudah diperoleh dan lebih standar dibanding program computer (Bates, 1995). Disamping itu, bahan ajar cetak dalam bentuk buku pada umumnya dapat dibaca dan dipelajari di mana saja seperti di sekolah di mana dan upaya saja kita mau melakukannya, apalagi dipagi hari, siang hari, sore hari, malam atau bahkan dini



hari, tergantung pada kebiasaan masing-masing orang. Kelebihan lain dari bahan ajar cetak adalah tidak diperlukannya alat yang khusus dan mahal untuk memanfaatkannya. Dalam hal pengiriman, bahan ajar cetak ini relatif lebih mudah, efisien, dan cepat dan serta, ongkosnya relatif lebih murah dibanding ongkos pengiriman jenis media-media lainnya.

Dari sudut pembelajaran bahan ajar cetak lebih unggul dibanding bahan ajar jenis lain. Hal ini karena bahan ajar cetak merupakan media yang sangat canggih dalam hal mengembangkan kemampuan siswa untuk mampu belajar tentang fakta dan mampu mengerti prinsip-prinsip umum dan abstrak dengan menggunakan argumentasi yang logis,

Dalam hal kualitas penyampaian, bahan ajar cetak dapat menyajikan kata-kata, angka-angka, notasi musik, gambar dua dimensi serta, diagram. Selain itu, apabila biaya tidak menjadi masalah, media cetak juga dapat dipersentasikan dengan dilengkapi ilustrasi yang berwarna dan dari segi penggunaannya bahan ajar cetak ini bersifat *self-sufficient* artinya dapat digunakan langsung atau untuk menggunakannya tidak diperlukan alat lain mudah dibawa kemana-mana (*portable*) karena bentuknya relative kecil dan ringan, informasi yang ingin disampaikan dapat cepat diakses dan mudah dibaca secara sekilas (*browsing*) oleh penggunaannya.

Di samping memiliki beberapa kelebihan seperti di atas, bahan ajar cetak pun tak luput dari kelemahan atau kekurangan. Kekurangannya antara lain tidak mampu mempersentasikan gerakan, penyajian materi dalam bahan ajar cetak bersifat linear tidak mampu mempersentasikan kejadian secara berurutan, diperlukan biaya yang tidak sedikit untuk membuat bahan cetak yang bagus dibutuhkan kemampuan membaca yang kuat dari pembacanya.

Terakhir kelemahan utama dari bahan ajar adalah sulit memberikan bimbingan kepada pembacanya yang mengalami kesulitan memahami bagian tertentu dari bahan ajar cetak tersebut dan sulit memberikan umpan balik untuk pertanyaan-pertanyaan yang diajukannya terutama pertanyaan yang memiliki bahan jawaban atau yang membutuhkan jawaban yang kompleks dan dan mendalam. bahan ajar cetak adalah sebagai berikut:



Jenis Bahan Ajar Cetak	Karakteristik
Modul	Terdiri dari bermacam – macam tertulis yang digunakan untuk belajar mandiri.
Handout	Merupakan macam – macam bahan bahan cetak yang dapat memberikan informasi kepada siswa. Hand out biasanya berhubungan dengan materi yang diajarkan.pada umumnya Hand out ini terdiri dari catatan (balk lengkap maupun kerangkanya saja) table, diagram, peta, dan materi-materi tambahan lainnya.
Lembar Kerja Siswa	Termasuk didalamnya adalah lembar kasus daftar bacaan lembar praktikum lembar pengarahan tentang proyek dan seminar, lembar kerja dan lain lain. Lembar Kerja Siswa (LKS) ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam situasi pembelajaran.

Selain para pakar di atas, Rovntree (1996) juga memberikan contoh beberapa bahan ajar yang dapat di katagorikan sebagai bahan cetak, sebagai berikut:

- a. Buku, pamflet dan lain-lain bahan cetak yang di publikasikan atau kusus di tulis dan di kembangkan untuk keperluan tertentu
- b. Panduan belajar siswa mandiri, yang sengaja dikembangkan untuk melengkapi buku buku atau buku utama.
- c. Bahan belajar mandiri, yang sengaja dikembangkan untuk program pendidikan jarakjauh, contohnya model UT
- d. Buku kerja guru maupun siswa yang sengaja dikembangkan untuk melengkapi program-program audio, video, komputer, dan lain-lain.
- e. Panduan praktikum dan lain-lain.



2. Bahan Ajar Noncetak.

Dalam beberapa tahun terakhir ini, berbagai jenis bahan ajar non cetak untuk keperluan pembelajaran tersedia dipasaran dalam jumlah yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Di antara jenis bahan ajar noncetak ini diantaranya adalah bahan ajar berbentuk program audio, bahan ajar display, model, overhead transparencies (OHT), video dan bahan ajar berbantuan komputer.

a. Bahan Ajar Display

Jenis bahan ajar display agak berbeda sifat dan karakteristiknya dengan jenis bahan ajar cetak maupun non cetak karena isinya meliputi semua materi tulisan ataupun gambar yang dapat ditampilkan di dalam kelas, kelompok kecil ataupun siswa secara perorangan tanpa menggunakan alat proyeksi. Pada umumnya, bahan ajar jenis display ini digunakan oleh guru pada saat ia menyampaikan informasi kepada siswanya di depan kelas. Contoh-contoh jenis bahan ajar display dalam modul ini diantaranya adalah flip-chart, adhesive, chart, poster, peta, foto dan realita.

b. Overhead Transparencies (OHP)

Overhead transparencies (OHT) merupakan salah satu jenis bahan ajar noncetak yang tidak memasukkan unsur-unsur gerakan dan biasanya berupa imej tekstual dan grafik dalam lembar transparan yang dapat dipresentasikan di depan kelas atau kelompok dengan menggunakan overhead transparencies (OHT). OHT sangat populer dan banyak digunakan guru dalam program pembelajaran, terutama bermanfaat untuk bermacam-macam pembelajaran kelompok, dan juga memungkinkan siswa untuk belajar mandiri.

c. Audio

Program audio adalah semua system yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Namun, guru kadang memandang remeh kontribusi suara, musik, dan kata-kata yang diucapkan dalam proses pembelajaran suara, musik dan kata-kata dapat digunakan untuk pengajaran langsung, terutama



untuk pengajaran bahasa. Salah satu contoh program audio, misalnya siaran radio.

Siaran radio dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran dan mampu menjangkau jumlah siswa yang banyak dan tersebar. Disamping siaran radio, contoh lain program audio adalah kaset audio. Kaset audio ini lebih menguntungkan dibanding siaran radio karena dapat di rekam dan digunakan siswa kapan dan dimana pun mereka berada. Siswa juga dapat mengontrol pemanfaatan kaset audio ini secara mandiri.

d. Video

Video dan televisi merupakan bahan ajar non-cetak yang kaya informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Siswa dapat menemukan gambar di bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi video dapat memberikan gambar bergerak kepada siswa, di samping suara yang menyertainya sehingga, siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video.

Sedangkan yang termasuk kategori video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contohnya program video ini, antara lain adalah kaset video dan siaran televisi.

e. Bahan ajar berbasis komputer

Penggunaan komputer untuk program pembelajaran terus meningkat akhir-akhir ini. Pemanfaatan komputer untuk program pembelajaran dapat berlangsung dioperasikan oleh siswa langsung atau terkoneksi dengan komputer lain

Sedangkan yang termasuk program komputer untuk pembelajaran adalah berbagai jenis bahan ajar non cetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar



Komputer yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran biasanya berbentuk stand alone atau komputer terminal yang terkait dengan komputer utama. Jaringan kerja komputer (lokal, nasional ataupun, internasional) dapat memungkinkan siswa untuk akses ke database dari jarak jauh. Selain itu, memungkinkan mereka juga untuk berkomunikasi dengan, penggunaan komputer lainnya dengan menggunakan email atau computer conferencing. Informasi dalam bentuk kata-kata, suara, gambar, dan animasi, sekarang tersedia untuk siswa dalam bentuk CD-ROM yang dihubungkan dengan personal computer (PC).

Peran Bahan Ajar

Bahan ajar sangat penting artinya bagi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa bahan ajar akan sulit bagi guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Demikian pula tanpa bahan ajar akan sulit bagi siswa untuk mengikuti proses belajar di kelas, apabila jika gurunya mengajarkan materi dengan cepat dan kurang jelas. Mereka dapat kehilangan jejak, tanpa mampu menelusuri kembali apa yang telah diajarkan gurunya. Oleh sebab, itu, bahan ajar dianggap sebagai bahan yang dapat dimanfaatkan, baik oleh guru maupun siswa, sesuai salah satu instrument untuk memperbaiki mutu pembelajaran.

1. Peran bahan ajar bagi guru

Menghemat waktu guru dalam mengajar. Dengan adanya bahan ajar dalam berbagai jenis dan bentuknya, waktu mengajar guru dapat dipersingkat. Artinya, guru dapat menugaskan siswa untuk mempelajari terlebih dahulu materi yang akan dipjarkan serta meminta mereka untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dibagian terakhir setiap pokok bahasan. Sehingga, setibanya di kelas, guru tidak laerlu lagi menjelaskan sernua materi pelajaran yang akan di babas, tetapi hanya membahas materi-materi yang belumdiketahui siswa saja. Dengan dernikian, waktu untuk mengajar bisa



lebih hemat dan waktu yang tersisa dapat dimanfaatkan untuk diskusi tanya, jawab atau kegiatan pembelajaran lainnya.

Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi fasilitator. Dengan adanya bahan ajar, proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif karena guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar tetapi lebih berfungsi sebagai fasilitator yang mampu membimbing siswanya dalam memahami suatu materi pembelajaran. Misalnya, dengan waktu yang dimilikinya guru tidak hanya mengajar, tetapi dapat pula melakukan kegiatan-kegiatan lain, misalnya melaksanakan tanya jawab dengan siswa atau antar siswa tentang hal-hal pokok yang masih belum dikuasai siswa, meminta siswa-siswanya untuk melakukan diskusi kelompok dalam memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan topik yang dibahas, meminta siswa untuk melaporkan hasil pengamatannya terhadap sesuatu yang sedang dibahas, dan lain-lain. Dengan cara demikian, akan terjadi interaksi yang aktif antara guru dengan siswa, dan guru dalam hal ini lebih berfungsi sebagai fasilitator di dalam mengelola semua kegiatan tersebut.

Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif Dengan adanya bahan ajar. Guru akan mempunyai waktu yang lebih luas untuk mengelola proses pembelajarannya sehingga dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien. disamping itu, metode pembelajaran yang dipilih tidak hanya metode ceramah satu arah, dimana guru dianggap sebagai satu-satunya sumber informasi, tetapi lebih bersifat interaktif dengan berbagai metode yang dapat dipilih oleh guru, seperti metode diskusi, simulasi, dan role playing. Dengan cara demikian, materi pelajaran dapat diselesaikan tepat pada waktunya karena guru tidak lagi harus menghabiskan waktunya, untuk berceramah tetapi ia hanya perlu membahas hal-hal tertentu yang belum dikuasai siswa.

2. Peran bahan ajar bagi siswa.

Siswa dapat belajar tanpa harus ada guru atau teman siswa yang lain. Artinya, dengan adanya bahan ajar yang dirancang dan ditulis dengan urutan yang baik dan logis serta sejalan dengan jadwal pelajaran yang ada dalam satu semester, misalnya maka siswa dapat mempelajari bahan ajar tersebut secara



mandiri dimana pun ia suka. Dengan demikian, siswa lebih siap lagi untuk mengerjakan tugas-tugas tersebut.

Siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki. Artinya, dengan adanya siswa diberi kesempatan untuk menentukan sendiri kapan dan dimana ia mau belajar, tidak hanya belajar di dalam kelas saja. Coba anda bayangkan jika siswa tidak diberi bahan ajar, apa yang dapat mereka baca dan di pelajari dirumah atau di tempat lainnya? Tanpa bahan ajar yang dibagikan kepada siswa, siswa akan sangat tergantung pada anda dalam hal menimba ilmu pengetahuan dan keterampilan. Waktu luang siswa di luar kegiatan sekolah akan menjadi sia-sia tidak diisi oleh kegiatan-kegiatan yang positif. Dalam hal ini, bahan ajar merupakan alternative untuk dijadikan sebagai bahan bacaan, bahan belajar maupun bahan diskusi di luar kegiatan formal sekolah.

Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri. Artinya, siswa dapat menentukan cara dan kecepatannya sendiri dalam belajar. Sebagaimana kita ketahui kecepatan seseorang dalam mempelajari sesuatu sangat beragam, ada siswa yang sangat cepat ada yang sedang dan ada juga siswa belajarnya yang lambat, bahkan sangat lambat. Melalui bahan ajar keberagaman kecepatan belajar siswa dapat diakomodasi dan di atasi.

Siswa dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri. Pada umumnya bahan ajar berisi keseluruhan materi pelajaran yang akan diajarkan dalam satu semester dan guru pada umumnya telah menyusun bahan ajar tersebut sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara berurutan dan bertahap. Apabila bahan ajar tersebut dimiliki siswa maka siswa dapat menentukan sendiri pola belajarnya, apakah belajar sesuai dengan urutan yang ada atautkah memilih materi pelajaran sesuai dengan minatnya. Misalkan, siswa telah mengetahui materi pelajaran di Bab I maka ia dapat meloncat ke materi pelajaran bab II tanpa harus menunggu guru menjelaskan bab I terlebih dahulu. Demikian pula sebaliknya guru telah menjelaskan materi di Bab II, misalnya, sementara siswa masih belum paham sepenuhnya materi di Bab



sebelumnya maka ia dapat mengulang kembali pelajaran tersebut karena ada dalam bahan ajar.

Membantu potensi siswa untuk menjadi pelajar mandiri. Artinya, dengan bahan ajar yang dapat dipelajari sendiri, kapan dan dimana pun siswa berada maka sedikit demi sedikit siswa akan terbiasa untuk mengarahkan dirinya sendiri dalam belajar. Hal ini memotivasi dirinya untuk sadar akan kewajibannya sebagai siswa, yaitu pandai mengelola waktu sehingga semua materi pelajaran dapat dikuasai sepenuhnya dalam waktu yang telah ditentukan. Tentunya anda menyadari, tanpa dibantu dengan kegiatan belajar mandiri di rumah, seperti mengerjakan pekerjaan rumah, merangkum materi yang akan dipelajari dalam suatu pertemuan, membaca materi yang akan dipelajari terlebih dahulu dan membuat beberapa pertanyaan yang sesuai akan sulit bagi guru untuk menyelesaikan materi pelajaran sesuai dengan jadwal. Terlebih lagi bagi guru yang berhalang hadir sehingga tidak dapat memenuhi tugas mengajar sesuai dengan jadwal, apa yang terjadi? Oleh sebab itu, keberadaan bahan ajar untuk anda maupun untuk siswa akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

3. Peran Bahan Ajar Dalam Pembelajaran

a. Pembelajaran klasikal

Secara umum, bahan ajar dapat digunakan untuk menambah dan meningkatkan mutu, pembelajaran klasikal. Ellington and Race (1997) menyebabkan beberapa pemanfaatan bahan ajar dalam proses pembelajaran klasikal, yaitu berikut ini:

- 1) Bahan ajar dapat dijadikan sebagai bahan yang tak terpisahkan dari buku utama. Dalam hal ini bahan ajar dapat berbentuk:
 - a) Petunjuk tentang cara mempelajari materi yang akan dibahas dalam buku utama.
 - b) Bimbingan atau arahan dari guru kepada siswa untuk mencatat penjelasan lebih terperinci dari materi yang akan di bahas dalam buku utama.



- c) Petunjuk tentang cara mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah
- d) Gambar-gambar atau ilustrasi yang merupakan penjelasan lebih terperinci dari penjelasan materi yang dilakukan secara deskriptif dalam buku utama.
- e) Buku kerja siswa
 - 2) Bahan ajar dapat juga dianggap sebagai pelengkap/suplemen buku utama. Dalam hal ini bahan ajar dapat berisi tentang hal-hal berikut:
 - a) Materi pengayaan untuk buku materi utama.
 - b) Uraian tentang latar belakang materi
 - c) Penjelasan tentang perbaikan-perbaikan yang perlu diketahui siswa dari materi buku utama.
 - 3) Bahan ajar dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, caranya dengan membuat bahan ajar yang penuh dengan gambar dan dibuat berwarna sehingga menarik bagi siswa untuk mempelajarinya serta berbeda dengan buku utamanya yang sifatnya baku.
 - 4) Bahan ajar dapat dijadikan sebagai bahan yang mengandung penjelasan tentang bagaimana mencari penerapan, hubungan serta keterkaitan antara satu topik dengan topik lainnya.

b. Pembelajaran individual

Pembelajaran dengan individual ditandai dengan metode pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa dibandingkan guru (learner-centered vs teachercentered). Metode pembelajaran individual dirancang untuk kebutuhan masing-masing siswa secara individual, yang berbeda cara dan kecepatan belajar siswa yang satu dengan yang lainnya. Pembelajaran individual ini dapat berupa text-based, seperti yang dipakai dalam correspondence study sampai dengan cara terbaru yang menggunakan AN dan computer based.

Dalam pembelajaran individual ini, anda berperan sebagai produser dan atau manajer dari sumber belajar atau sebagai tutor atau pembimbing belajar siswa. Di lain pihak, bahan ajar berperan sangat beragam tergantung dari metode pembelajaran individual yang dipakai.



Bahan ajar dalam pembelajaran individual adalah sebagai bahan utama dan perannya sangat menentukan kelancaran proses pembelajaran. Hal ini disebabkan bahan ajar individual/mandiri selain memuat informasi tentang hal-hal yang harus dipelajari siswa, tetapi juga disesuaikan sedemikian rupa sehingga mampu mengontrol kegiatan belajar siswa, tetapi juga disesuaikan sedemikian rupa sehingga mampu mengontrol kegiatan belajar siswa. Oleh sebab itu, bahan ajar untuk pembelajaran individual ini harus dirancang dan dikembangkan dengan sangat hati-hati dibandingkan dengan bahan ajar yang berperan sebagai penunjang saja.

Dalam pembelajaran individual bahan ajar berperan sebagai:

- 1) Media utama dalam proses pembelajaran, misalnya bahan ajar cetak atau bahan ajar cetak yang dilengkapi dengan program audio visual atau komputer.
- 2) Alat yang digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses siswa memperoleh informasi.
- 3) Penunjang media pembelajaran individual lainnya, misalnya siaran radio, siaran televisi, dan teleconferencing.

c. Pembelajaran kelompok

Metode pembelajaran kelompok didasarkan pada humanistic psychology yang menekankan pada cara orang berinteraksi dalam kelompok kecil dengan menggunakan pendekatan dinamika kelompok. Ketika metode ini digunakan dalam situasi pembelajaran, pada umumnya metode ini tidak membutuhkan perangkat keras yang dirancang khusus beberapa hal sangat sedikit membutuhkan bahan ajar dalam bentuk tertulis, seperti booklet, lembar panduan diskusi, buku kerja, dan lain-lain. Penekanan justru diletakkan pada pendekatan dan teknik yang digunakan dari pada perangkat keras dan bahan belajarnya.

Peran anda dalam pembelajaran kelompok ini adalah sebagai pengelola proses pembelajaran dan fasilitator. Adapun peran bahan ajar lebih bersifat sebagai



bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok, dengan cara memberikan *informasi* tentang latar belakang materi, informasi tentang peran orang-orang yang terlibat dalam belajar kelompok, serta petunjuk tentang proses pembelajaran kelompoknya sendiri. Di samping itu, bahan ajar juga digunakan sebagai bahan pendukung bahan belajar utama serta dirancang sedemikian rupa sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Prinsip- Prinsip Pemilihan Bahan ajar.

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar atau materi pembelajaran. Prinsip- prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi yaitu:

- 1. Prinsip relevansi artinya ada hubungan antara pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.**
- 2. Prinsip konsisten artinya jika kompetensi dasar yang harus dikuasai empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan harus meliputi empat macam.**
- 3. Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan.**

Latihan

Untuk memperdalam pemahaman anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut:

1. Coba anda identifikasi dan sebutkan jenis bahan ajar apa saja yang ada di sekolah anda, yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran!
2. Diskusikan dengan teman sejawat tentang apa peran bahan ajar tersebut dalam proses pembelajaran!
3. Diskusikan dengan para pengelola pendidikan di sekolah anda tentang upaya-upaya yang dapat dilakukan dalam pengadaan bahan ajar untuk kepentingan proses pembelajaran di sekolah anda!



BAB II

PROSEDUR PENGEMBANGAN BAHAN AJAR

Dalam Bab I anda telah mempelajari pengertian, jenis, dan peran bahan ajar secara umum dalam pembelajaran. Berikutnya, pada Bab II ini anda akan diajak untuk mendiskusikan prosedur pengembangan bahan ajar tersebut. Pengembangan bahan ajar perlu dilakukan secara sistematis berdasarkan langkah-langkah yang saling terkait untuk menghasilkan bahan ajar yang berkualitas. Selama ini guru kurang terlatih mengembangkan bahan ajarnya sendiri karena dalam proses pembelajaran di sekolah dasar ataupun di sekolah menengah lebih sering digunakan bahan ajar yang sudah siap pakai yang tersedia di pasaran. Sehubungan dengan itu, pokok bahasan pada Bab II ini akan di fokuskan pada prosedur pengembangan bahan ajar, dengan harapan agar dimasa datang guru dapat mengembangkan bahan ajarnya sendiri. Dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkannya maka guru akan lebih percaya diri dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga transformasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi tanggung jawabnya di kelas dapat dilakukannya dengan efektif dan efisien. Apabila kegiatan pembelajarannya telah berlangsung dengan baik, diharapkan hasil belajar siswanya akan baik pula. Kembali kepada prosedur pengembangan bahan ajar, paling tidak ada lima langkah utama yang perlu anda lakukan, yaitu berikut ini: Analisis, perancangan, pengembangan, evaluasi dan revisi.

A. Analisis

Pada tahap ini, yang perlu anda lakukan adalah mengidentifikasi perilaku awal siswa, hal ini berkaitan dengan tingkat penguasaan dan kemampuan mereka dalam bidang ilmu atau mata pelajaran yang akan diberikan. Seberapa jauh siswa sudah menguasai isi mata pelajaran kita? Di samping itu, kenali pula karakteristik awal mereka, hal ini berkaitan dengan ciri-ciri dan data demografi siswa, yang meliputi asal, usia bahasa yang digunakan, latar belakang ekonomi keluarga, dan sebagainya.

Informasi mengenai perilaku awal dari karakteristik awal siswa ini akan sangat bermanfaat bagi anda pada saat anda menemukan jenis bahan ajar yang



akan dikembangkan, selain itu, informasi tersebut akan mengarahkan anda pada pemilihan strategi penyampaian materi bahan ajar. Misalnya, apabila siswa anda sebagian besar adalah anak petani, yang tinggal di daerah pedesaan dan pegunungan maka contoh-contoh yang diberikan dalam bahan ajar, yang berkaitan dengan paparan materi pelajaran, harus sesuai dengan situasi dan kehidupan mereka. Apabila contohnya tidak kontekstual, akan sulit bagi siswa untuk mencerna paparan materi dalam bahan ajar anda. pengenalan yang baik terhadap perilaku awal dari karakteristik awal siswa sangat diperlukan untuk menentukan kebutuhan siswa, kemudian merancang bahan ajar yang bermanfaat bagi siswa.

B. Perancangan

Setelah informasi tentang perilaku dan karakteristik awal siswa diketahui dengan baik maka anda sudah siap untuk maju kelangkah berikutnya dalam pengembangan bahan ajar, yaitu tahap perancangan. Pada tahap perancangan ini, anda diminta untuk melakukan perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan peta konsep mata pelajaran, serta pengembangan garis besar program pembelajaran.

1. Perumusan tujuan pembelajaran

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, akan diperoleh peta atau diagram tentang kompetensi yang akan dicapai siswa, baik kompetensi umum maupun kompetensi khusus. Jika dirumuskan kembali dengan kaidah-kaidah yang berlaku, akan menjadi tujuan pembelajaran umum dan pembelajaran khusus. Adapun kaidah yang berlaku, antara lain dengan melengkapi komponen tujuan pembelajaran yaitu audience, behavior, condition, degree.

Tujuan pembelajaran ditulis untuk menunjukkan apa yang harus dilakukan oleh seorang siswa agar berhasil dengan baik atau kompetensi yang bagaimana yang akan dicapai siswa setelah melalui proses belajar. Dengan demikian, anda diharapkan menuliskan tujuan pembelajaran menggunakan kata kerja yang operasional serta menghindari kata kerja yang tidak jelas, seperti memahami, mengenal, menguasai, mengetahui, menyadari dan mengerti.



Tujuan pembelajaran sangat penting untuk anda rumuskan dengan baik sebelum anda mulai mengembangkan bahan ajar. Tujuan pembelajaran yang baik akan memandu anda dalam memilih topic pembelajaran, menyusun strategi pembelajaran, memilih media dan metode pembelajaran, serta mengembangkan alat evaluasi hasil belajar anda melalui proses belajar. Dengan demikian, anda juga dapat segera menetapkan topic mata pelajaran dan isinya. Apa saja topik, termasuk isu yang tepat untuk disajikan dalam bahan ajar sehingga siswa dapat belajar dan mencapai kompetensi yang telah ditetapkan? Apa saja teori, prinsip atau prosedur yang perlu didiskusikan dalam bahan ajar?

Acuan utama pemilihan topik mata pelajaran adalah kurikulum dan analisis instruksional yang telah anda miliki. Selanjutnya, anda juga dapat menggunakan berbagai buku dan sumber belajar, serta melakukan penelusuran pustaka, yaitu mengkaji buku-buku tentang mata pelajaran anda, termasuk ensiklopedia atau majalah ilmiah yang ada di perpustakaan ataupun toko buku. Dengan demikian, anda dapat memperoleh topik mata pelajaran anda beserta elaborasinya.

2. Pengembangan peta konsep

Peta konsep yang akan menjadi landasan ruang lingkup mata pelajaran dalam bahan ajar anda. Dengan membuat peta konsep, anda dapat mengidentifikasi tema, isu, teori, prinsip, dan prosedur inti yang harus diuraikan dalam topik mata pelajaran anda untuk digunakan oleh siswa anda dalam proses belajar. Jadi, pilihlah media yang dibutuhkan untuk menyampaikan topik mata pelajaran anda, yang memudahkan siswa belajar, serta yang menarik dan disukai siswa anda. Kata kuncinya adalah "media yang dapat membelajarkan siswa". Media itulah yang perlu anda pertimbangkan untuk dipilih.

Menurut Bates (1995), beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan dalam memilih media untuk paket bahan ajar, antara lain akses, biaya, pertimbangan, pedagogis, interaktivitas dan kemudahan penggunaan, pertimbangan/organisasi/manajemen kebaruan (novelty), dan kecepatan.



Pertimbangan mengenai akses pada dasarnya mempertanyakan sejauh mana siswa memiliki akses terhadap media yang akan digunakan dalam mempelajari paket bahan ajarnya? Pertimbangan biaya berlaku bagi sekolah maupun siswa, yaitu seberapa mahal/murah media yang dipilih untuk digunakan oleh sekolah dan siswa sebagai paket bahan ajar (biaya produksi atau pengadaan oleh sekolah, biaya akses dan daya beli untuk siswa). Pertimbangan pedagogis merupakan pertimbangan yang berkenaan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik materi keilmuan yang akan disampaikan dan dipelajari siswa. Pertimbangan interaktivitas dan kemudahan penggunaan pada dasarnya mempertanyakan sejauh mana media yang dipilih dapat memfasilitasi interaksi yang diperlakukan dalam pembelajaran, dan sejauh mana media tersebut mempermudah siswa dalam belajar? Pertimbangan mengenai organisasi merupakan pertimbangan manajerial meliputi pengolahan media dalam proses pembelajaran, dan pasta proses pembelajaran (penyimpanan dan lain-lain). pertimbangan novelty berkenaan dengan tingkat kebaruan suatu media hingga seringkali menimbulkan antusiasme berlebihan dan atau kesukaran beradaptasi serta siklus hidup suatu media. Pertimbangan tentang kecepatan suatu media berkenaan dengan kemampuan suatu media menyampaikan informasi secara cepat dan tepat (timeliness) kepada siswa.

Pertimbangan-pertimbangan tersebut tidak dapat berdiri sendiri-sendiri melainkan Baling berinteraksi satu sama lain untuk mendapatkan media yang terbaik bagi suatu paket bahan ajar sehingga dapat membantu proses belajar siswa secara optimal. Oleh karena itu, ragam media yang digunakan dalam suatu paket bahan ajar harus dipilih berdasarkan pertimbangan yang bijaksana. Ini berarti akan ada bahan ajar yang mungkin hanya menggunakan media cetak, tetapi juga akan ada bahan ajar yang multimedia atau yang berbasis komputer/jaringan.

Sumber belajar lain yang dapat anda gunakan adslah tokoh masyarakat atau tokoh penting yang sesuai dengan topik mata pelajaran anda. Jika ada seorang tokoh terkenal yang relevan dengan topik mata pelajaran, misalnya polisi untuk topik tata tertib lalu lintas ataupun guru tami yang menguasai topik mata pelajaran anda dapat mengundangnya ke kelas dan anda dapat memanfaatkannya



berdampingan dengan bahan ajar yang telah anda kembangkan dalam proses belajar siswa.

3. Pemilihan Strategi Pembelajaran

Untuk dapat memilih strategi pembelajaran, anda diharapkan telah memiliki analisis instruksional dan tujuan pembelajaran, serta telah mengidentifikasi topik mata pelajaran (materi), media, dan sumber belajar yang akan digunakan dalam proses belajar. Nah, tahap pemilihan strategi pembelajaran merupakan tahap ketika anda menyusun urutan pembelajaran dan merancang aktivitas belajar siswa. Anda merancang urutan penyajian informasi atau uraian topik, latihan dan tugas yang perlu dilakukan siswa, contoh yang perlu diberikan untuk memperjelas topik, serta evaluasi formatif maupun sumatif yang diperlukan siswa untuk mengukur keberhasilan belajarnya.

a. Urutan penyajian

Urutan penyajian, berhubungan dengan penentuan tema/isu atau konsep/teori/prinsip/prosedur utama (chief teaching points) yang harus disajikan dalam topik mata pelajaran. Tentunya tidak sukar bagi anda untuk menentukan topik mata pelajaran (materi). Jika anda telah mengetahui tema/isi utama maka bagaimana sebaiknya materi tersebut disajikan? Secara keseluruhan, bagaimana sebaiknya struktur penyajian materi dan struktur bahan ajar?

Berbagai urutan penyajian dapat anda pilih, misalnya urutan kronologis (chronological) berdasarkan urutan kejadian, geografi (place-to-place) berdasarkan lokasi tempat/bagian, alur berputar (concentric circles) untuk mengulang kembali topik sebelumnya dan mengaitkan dengan informasi baru, sebab-akibat (causal sequence), logika terstruktur (structural logic/hierarchical) berdasarkan informasi awal yang diperlukan untuk memahami informasi berikutnya, pemecahan masalah (problemcentered) berdasarkan masalah dan kemungkinan solusinya, langkah mundur (backward chaining) berdasarkan isu yang paling akhir, kemudian mundur sampai isu yang paling awal.



Sementara itu, urutan pembelajaran diharapkan dapat mengakomodasi beragam urutan penyajian, dan mengkombinasikannya dengan latihan / tugas, dan contoh. Dalam pembelajaran, latihan/tugas dapat dilakukan oleh siswa terlebih dahulu, sebelum penyajian dan contoh diberikan terlebih dahulu, sebelum penyajian dan latihan/tugas. Dengan demikian, urutan pembelajaran dapat menjadi PLC (penyajian, latihan, contoh), LPC (latihan, penyajian, contoh) atau CPL (contoh, penyajian, latihan).

b. Aktivitas pembelajaran

Pembelajaran yang berfokus pada siswa (*students-learning centered*) dicirikan dengan siswa belajar aktif. Dalam belajar aktif siswa diharapkan melakukan sesuatu mengerjakan latihan, tugas dan beragam aktivitas yang akan membentuk pengalaman belajar siswa. Dalam aktivitas pembelajaran, selain bentuk aktivitas, umpan balik yang diberikan guru atau diperoleh siswa juga memegang peran penting, bentuk aktivitas yang beragam dapat mempermudah siswa belajar dan membuat pembelajaran menjadi menarik bagi siswa, tidak membosankan atau menjenuhkan. Sementara itu, umpan balik akan berfungsi untuk membantu siswa mengkonfirmasi atau mengukur pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajarinya. Aktivitas dan umpan balik merupakan faktor yang amat berperan dalam proses belajar siswa.

Bentuk aktivitas pembelajaran terkait erat dengan tujuan pembelajaran dan topik mata pelajaran (materi) yang disampaikan. Wardani (2000) menyatakan bahwa jika materi yang disajikan adalah materi baru adalah wajar jika aktivitas belajar dimulai dengan penyajian informasi. Sebagaimana telah dijelaskan dalam urutan penyajian dan urutan pembelajaran, penyajian informasi dapat dilakukan dengan beragam cara, bukan harus selalu berbentuk teks deskriptif yang harus dibaca siswa, tetapi dapat juga berbentuk permainan, peragaan model, pemutaran video, dan bentuk lain yang variatif. Sementara itu, materi yang diberikan kepada siswa adalah materi lanjutan yang sudah pernah dibahas sebelumnya maka aktivitas pendalaman materi dalam bentuk diskusi kelompok menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) akan lebih cepat.



Tabel berikut ini dapat membantu anda untuk merancang aktivitas pembelajaran berdasarkan materi yang disajikan.

No	Hakikat Materi	Ragam Aktivitas	
		Penyajian Informasi	Aktivitas
1.	Informatif	Naratif, Deskriptif	Diskusi kelompok (LKS) ternyata jawab (in text questions), membaca tabel diagram, peta dan gambar dan lain-lain.
2.	Konseptual (teori, dalil, prinsip, dan lain-lain)	Deduktif atau induktif	Diskusi kelompok (LKS) contoh diskusi kelompok LKS, contoh-contoh tertulis, gambar, video, simulasi.
3.	Prosedural	Deskriptif Explanatory	Latihan, peragaan, contoh Video, suimulasi, praktik (LKS)
4.	Keterampilan	Deskriptif Explanatory (Modeling)	Peragaan, Latihan, Contoh Video, simulasi, praktik (LKS)
5.	Nilai/Sikap	Deskriptif	Peragaan, contoh,



		Argumentative	video Simulasi, praktik (LKS)
--	--	---------------	-------------------------------------

Ragam aktivitas lain. Terutama yang disebut dengan in text activities, meliputi:

- 1) Refleksi oleh siswa tentang konsep atau topic yang baru saja dibaca dan dipelajari atau yang pernah dialami dalam kehidupannya.
- 2) Analisis terhadap suatu kasus, dalam bentuk tereetak atal audio visual, untuk menerapkan konsep atau topik yang baru dipelajari.
- 3) Meminta siswa untuk bertanya/diskusi dengan siswa yang lain tentang suatu konsep atau topic yang baru dipelajari.
- 4) Meminta siswa untuk melakukan kegiatan tertentu berdasarkan lembar kerja atau prosedur yang telah dijelaskan
- 5) Meminta siswa untuk menulis catatan harian atau konsep topik-topik yang dipelajarinya
- 6) Meminta siswa untuk menulis catatan observasi dari suatu pengamatan yang harus dilakukan dalam beberapa waktu yang ditentukan.
- 7) Meminta siswa memberi kornentar terhadap, suatu dipaparkan dalam bahan ajar. Misalnya, akibat dari banjir.

Contoh

Diskusi kelompok

Lakukan diskusi dengan teman – teman anda mengenai berbagai aktivitas (in text activites) yang sering anda dan teman – teman anda berikan kepada siswa anda di kelas, Apa yang dapat anda simpulkan dari hasil diskusi tersebut?

Selain itu, ada juga aktivitas yang relative tidak terlalu berat untuk dilakukan siswa



sambil mempelajari bahan ajar atau membaca teks bahan ajar, yaitu:

- 1) Memberi tanda cek pada kotak tertentu berdasarkan jawaban terhadap pertanyaan yang disampaikan dalam teks
- 2) Memilih jawaban terhadap pertanyaan pilihan ganda
- 3) Menggarisbawahi atau memberi warna pada frasa atau kalimat tertentu yang dianggap penting dalam teks
- 4) Menjawab pertanyaan singkat terbuka
- 5) Menuliskan kata-kata inti dari setiap paragraf pada kotak yang disediakan, atau
- 6) Membuat gambar/grafik/diagram yang diminta berdasarkan konsep atau topik yang dipelajari.

Contoh

Kajian di perpustakaan

Carilah berbagai keterangan/buku di perpustakaan yang anda dapat gunakan sebagai acuan/sumber bagi mata pelajaran anda.coba

Aktivitas tersebut hanya beberapa contoh saja karena, masih banyak aktivitas lain yang dapat anda rancang untuk mengaktifkan partisipasi siswa dalam proses belajar sambil menggunakan bahan ajar. Pilihlah aktivitas yang paling tepat untuk mata, pelajaran anda dan untuk bahan ajar yang anda kembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran, topik, serta siswa anda.

Jika ragam aktivitas telah anda tentukan untuk bahan ajar anda, jangan lupa memperhatikan kapan, dimana dan beberapa banyak umpan balik perlu diberikan kepada siswa. Melalui umpan balik, siswa dapat mengerti tentang pencapaian hasil belajar mereka, tentang keberhasilan dan kegagalannya dalam belajar. Umpan balik korektif dapat meningkatkan usaha siswa untuk memperbaiki kesalahannya dan, mengulang kembali prilakunya yang baik. Umpan balik sebaiknya diberikan secara langsung dan dengan sungguh-sungguh sehingga bermakna bagi siswa. Umpan balik yang diberikan terlambat dan tidak dengan sungguh-sungguh akan tidak terlalu bermakna bagi siswa sehingga tidak mempengaruhi upaya siswa dalam belajar.



C. Pengembangan

Baiklah, sekarang anda sudah siap dengan rancangan anda, dan komponen komponen lainnya yang diperlukan untuk mengembangkan bahan ajar anda. Jika anda telah menggunakan waktu yang relatif cukup banyak untuk perancangan dan bersiap maka anda tidak perlu merasa khawatir. Biasanya, tahap persiapan memerlukan waktu yang, relative cukup banyak untuk perancangan dan persiapan maka anda tak perlu merasa khawatir. Biasanya, tahap persiapan memerlukan tidak kurang dari 50 % waktu untuk mengembangkan bahan ajar secara utuh, bahkan mungkin lebih dari itu. Namun persiapan dan perancangan yang matang sangat diperlukan untuk mengembangkan bahan ajar dengan baik. Nah, mari kita mulai proses pengembangan bahan ajar anda! Beberapa saran yang dapat membantu anda memulai pengembangan bahan ajar adalah sebagai berikut:

1. Tulislah apa yang dapat anda tulis, mungkin berbentuk LKS, bagian dari buku pelajaran atau panduan praktik.
2. Jangan merasa bahwa anda harus memulai secara berurutan, dari BAB I atau topik I dan lain-lain mulai dari bagian mana saja yang anda merasa dapat memulainya
3. Tulis atau kembangkan bahan ajar anda untuk siswa yang anda tahu/kenal. Ketika menulis dan mengembangkan bahan ajar, bayangkan diri anda sedang mengajar siswa tertentu, dan anda berusaha agar pengalaman belajar siswa, tersebut menarik, bermanfaat, dan efektif.
4. Ingat bahwa bahan ajar yang anda kembangkan harus dapat memberikan pengalaman tersebut melalui interaksinya dengan siswa.
5. Ragam media, sumber belajar, aktivitas, dan umpan balik merupakan komponen penting dalam memperoleh bahan ajar yang menarik, bermanfaat dan efektif bagi siswa.
6. Ragam contoh, alat bantu belajar, ilustrasi, serta pengemasan bahan ajar juga berperan dalam membuat bahan ajar anda menarik.



7. Gaya penulisan untuk bagian tekstual, naratif, eksplanatori - deskriptif; argumentatif, dan perintah, sangat penting agar siswa dapat memahami maksud anda.

Jika pada akhirnya, anda masih juga belum mampu bergerak untuk memulai langkah pengembangan ini maka cobalah untuk memilih satu tujuan pembelajaran anda, kemudian lengkapi materi, media, dan strateginya. Mulailah menulis dan mengembangkan bahan ajar hanya untuk tujuan pembelajaran tersebut dalam bentuk teks dan narasi, dalam bentuk LKS dan atau panduannya, contoh-contohnya. latihan/tugasnya, dan lain-lainnya.

D. Evaluasi dan Revisi

Evaluasi merupakan proses untuk memperoleh beragam reaksi dari berbagai pihak terhadap bahan ajar yang anda kembangkan. Reaksi ini hendaknya dipandang sebagai bahan masukan untuk memperbaiki bahan ajar anda, dan menjadikan bahan ajar anda lebih berkualitas.

Evaluasi sangat diperlukan untuk melihat efektivitas bahan ajar yang anda kembangkan. Apakah bahan ajar yang anda kembangkan dapat digunakan untuk belajar dapat dimengerti, dapat dibaca dengan baik, dan dapat mempelajari siswa di samping itu, evaluasi juga diperlukan untuk memperbaiki bahan ajar anda sehingga menjadi bahan ajar yang baik. Secara umum ada 4 Cara untuk mengevaluasi bahan ajar anda seperti tampak pada tabel berikut.

Tabel. 2.2

Tahapan Evaluasi Bahan Ajar

Telah oleh materi	Mintalah pendapat ahli materi (pakar bidang ilmu) atau rekan sejawat, tentang bahan ajar yang sudah anda kembangkan terutama dari sisi validitas keilmuan,serta ketepatan cakupan.
-------------------	--



<p>Uji coba satu satu</p>	<p>Mintalah salah seorang siswa atau salah satu siswa yang akan menjadi sasaran utama bagi pemakaian bahan ajar anda untuk membaca bahan ajar anda serta belajar menggunakan bahan ajar anda identifikasi kesukaran yang dihadapi siswa tersebut, serta komentar siswa terhadap keterbacaan, bahasa, ilustrasi, perwajahan, dan tingkat kesukaran bahan ajar anda.</p>
<p>Uji coba kelompok kecil</p>	<p>Mintalah beberapa orang siswa yang akan menjadi sasaran utama pemakaian bahan ajar anda, serta belajar menggunakan bahan ajar anda. Identifikasi kesukaran yang dihadapi kelompok siswa tersebut, serta komentar kelompok siswa terhadap keterbacaan, bahasa ilustrasi, perwajahan dan tingkat kesukaran bahan ajar anda.</p>
<p>Uji coba lapangan</p>	<p>Lakukan uji coba dengan sekompok siswa (mungkin satu kelas) untuk Menggunakan bahan ajar yang anda kembangkan proses belajar dilakukan sebagaimana rancangan yang sudah anda buat dari uji coba ini, diharapkan anda dapat memperoleh informasi, tentang hal – hal sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah siswa dapat mencapai pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan rancangan anda? 2. Apakah siswa mempunyai



	<p>persepsi yang positif terhadap bahan ajar anda apakah siswa mempunyai persepsi yang positif terhadap proses belajar menggunakan bahan ajar?</p> <p>3. Apakah komponen bahan ajar dianggap memadai oleh siswa? Apakah tes yang anda berikan sudah sah dan terpercaya.</p>
--	---

Dari setiap tahun evaluasi, komentar dan masukan yang di peroleh harus segera diintegrasikan dalam proses perbaikan bahan ajar dengan demikian, bahan ajar untuk Tahap 2 merupakan perbaikan dari tahap I bahan ajar untuk Tahap 3 merupakan perbaikan dari Tahap 2, dan seterusnya, setelah Tahap 4, bahan ajar di perbaiki lagi untuk terakhir kalinya sehingga diperoleh bahan ajar yang final, yang siap digunakan untuk dalam proses pembeajaran mata pelajaran anda.

Perbaikan bahan ajar yang mungkin anda lakukan berdasarkan masukan dari hasil evaluasi, antara lain:

1. Menghilangkan bagian-bagian (contoh, uraian, latihan, ilustrasi, sign post dan lain-lain yang dianggap tidak perlu).
2. Merperluas penjelasan dan uraian atas suatu konsep atau topic yang dianggap masih kurang.
3. Menambah latihan dan contoh-contoh yang dianggap perlu.
4. Memilih bahan menjadi bagian-bagian yang lebih mudah untuk dicerna siswa (tidak terlalu panjang dan tidak terlalu pendek)
5. Memperbaiki kalimat, istilah, serta bahasa yang digunakan untuk meningkatkan keterbacaan
6. Menambah analogi, ilustrasi, dan contoh kasus yang dianggap lebih efektif.
7. Menambah penggunaan media lain yang dianggap dapat memperjelas dan membantu siswa belajar.



Disamping itu, masih banyak lagi perbaikan yang dapat anda lakukan terhadap bahan belajar anda, baik secara umum maupun khusus pada komponen-komponen tertentu dalam bahan ajar. Perlu di ingat bahwa perbaikan pada komponen yang harus diikuti oleh perbaikan dan penyesuaian pada komponen bahan ajar yang lain sehingga diperoleh bahan ajar yang utuh dan terpadu. Pada akhirnya, sekarang anda siap untuk mengembangkan bahan ajar anda!

D. Latihan

Untuk memperdalam pemahaman anda mengenai materi diatas, kerjakanlah latihan berikut!

1. Coba anda identifikasi -dan sebutkanlah langkah-langkah apa saja yang perlu dilakukan penulisan bahan ajar dalam tahap perancangan pengembangan bahan ajar?
2. Diskusikan dengan teman sejawat anda tahap perancangan dan pengembangan merupakan tahapan yang sangat menentukan kualitas bahan yang ditulis.
3. Diskusikan dengan teman sejawat anda tentang upaya apa saja yang perlu dilakukan oleh guru dalam pengembangan bahan ajar untuk mata pelajarannya masing-masing.



BAB III

KARAKTERISTIK DAN PERTIMBANGAN DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS DI SD

Karakteristik pembelajaran IPS kelas Rendah

Pembelajaran di kelas rendah dilaksanakan berdasarkan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP) yang disusun sendiri oleh guru. Penyusunan rencana tersebut adalah berpedoman kepada Silabus atau Garis- garis Besar Program Pengajaran (GBPP) yang telah dikembabangkan oleh guru, sekolah

Pengembangan bahan ajar oleh guru, selain membutuhkan kreativitas, unik, juga membutuhkan pengetahuan guru tentang lingkungan agar bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan ketersediaan bahan/materi disekitarnya (akrab lingkungan, berwawasan budaya). Disamping itu, guru juga memahami tentang factor-factor yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan bahan ajar seperti kecermatan isi, ketepatan cakupan, ketercernaan, penggunaan bahasa, ilustrasi, perwajahan / pengemasan, serta kelengkapan komponen bahan ajar.

A. Kecermatan Isi

Kecermatan isi adalah validitas/kesahilan isi atau kebenaran isi secara ilmiah dan kesalarasan isi adalah kebenaran isi berdasarkan sistirn nilai yang dianut oleh suatu masyarakat atau bangsa. Validitas isi menunjukkan bahwa isi bahan ajar dikembangkan secara asalan-asalan. Isi bahan ajar dikembangkan berdasarkan konsep dan teori yang relevan dengan bidang ilmu serta sesuai dengan kemutakhiran perkembangan ilmu dan hasil penelitian yang dilakukan dalam bidang ilmu tersebut. Deegan demikian, isi bahan ajar dapat dipertanggungjawabkan



secara ilmiah benar dari segi keilmuan. Validitas isi sangat penting untuk diperhatikan agar bahan ajar tidak menyebarkan kesalahan-kesalahan konsep (miskonsepsi) yang dapat dibawa siswa ke jenjang pendidikan selanjutnya atau dalam kehidupan selanjutnya.

Untuk dapat menjaga validitas isi dalam pengembangan bahan ajar, guru harus selalu menggunakan buku acuan atau bahan pustaka yang menjelaskan tentang hasil-hasil penelitian empiris, teori dan konsep yang berlaku dalam suatu bidang ilmu dapat diperoleh di ensiklopedia atau pun buku teks bidang ilmu. Sementara itu, hasil penelitian empiris dan perkembangan mutakhir suatu bidang. Ilmu dapat diperoleh dari berbagai jurnal penelitian yang diterbitkan secara tercetak ataupun jurnal elektronik.

Disamping itu, dalam rangka mengaitkan bahan ajar dengan lingkungan sekitarnya serta wawasan budaya, guru dapat mengkaji lebih dulu kemungkinan dan ketersediaan bahan di lingkungan sekitar serta budaya lokal yang dapat digunakan menjadi bahan ajar bagi suatu topik dari bidang ilmu pelajaran. Dari kemungkinan dan ketersediaan bahan di lingkungan sekitar serta budaya local yang dapat digunakan menjadi bahan ajar bagi suatu topic dari bidang ilmu atau pelajaran. Dari kemungkinan dan ketersediaan tersebut, guru kemungkinan perlu mengaitkan dengan landasan teori dan konsep yang berlaku. Jika mungkin guru dapat mengaitkannya dengan hasil penelitian empiris sehingga akan menghasilkan suatu paduan dari teori dan konsep yang sah tetapi relevan dengan lingkungan dan budaya local sekitarnya dalam satu paket bahan ajar yang berguna bagi siswa. Dengan demikian, dapat diperoleh bahan ajar yang sah isinya, akrab lingkungan dan berwawasan budaya, namun tidak mengandung miskonsepsi.

Keselarasan isi adalah kesesuaian isi bahan ajar dengan system nilai dan falsafah hidup yang berlaku diakomodasikan dalam bahan ajar. Bahan ajar menjadi sarana untuk penyampaian system nilai tersebut. Dengan demikian, bahan ajar yang mengabaikan system nilai merupakan materi belajar yang tidak tepat, bahkan tidak dapat disajikan kepada masyarakat. Hal ini perlu menjadi perhatian guru dalam mengembangkan bahan ajar. Contoh nyata adalah tulisan-tulisan tentang teori Darwin yang sampai saat ini dianggap bertentangan dengan ajaran agama. Namun demikian, adakalanya system nilai masyarakat tidak sejalan dengan temuan empiris atau teori



ilmiah. Dalam hal ini diperlukan siasat guru untuk mengembangkan bahan ajar yang dapat sejalan dengan system nilai maupun temuan empiris.

B. Ketepatan Cakupan

Jika kecermatan isi berfokus pada kebenaran isi secara ilmiah dan system nilai yang berlaku di masyarakat maka ketepatan cakupan berhubungan dengan isi bahan ajar dari sisi keluasan dan kedalaman isi atau materi, serta keutuhan konsep berdasarkan keilmuan.

Keluasan dan kedalaman isi bahan ajar sangat berhubungan dengan keutuhan konsep berdasarkan bidang ilmu. Dalam hal ini seberapa banyak atau luas suatu topic akan kita sajikan kepada siswa kita? Seberapa dalam suatu topic kita babas? Lalu bagaimana keutuhan konsep yang kita sajikan? Banyak pertimbangan yang perlu dilakukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut antara lain, yang paling utama adalah tujuan pembelajaran. Setiap guru pasti mempunyai tujuan pembelajaran dari mata pelajarannya. Lihatlah tujuan tersebut, kemudian berlandaskan pada tujuan tersebut kita dapat menentukan seberapa luas, dalam dan utuh topic yang kita sajikan kepada siswa. Kemudian, kembangkanlah bahan ajar materi pokok dan komponennya berdasarkan materi yang telah ditentukan. Tentunya, tujuan pembelajaran untuk topic tertentu di sekolah lanjutan tingkat I akan berbeda dengan tujuan pembelajaran topic yang sama di sekolah menengah umum. Dalam hal ini keluasan maupun kedalamannya akan berbeda sehingga bahan ajarnya pun memiliki keluasan dan kedalaman yang berbeda.

C. Ketercermatan Bahan Ajar

Isi bahan ajar dalam bentuk/media apapun harus memiliki tingkat ketercernaan yang tinggi. Dalam hal ini, artinya bahan ajar dapat dipahami dan isinya dapat dimengerti oleh siswa dengan mudah. Ada 6 hal yang mendukung tingkat ketercernaan bahan ajar sebagai berikut:

1. Pemaparan yang logis



Isi bahan ajar dipaparkan secara logis, mulai dari umum ke yang khusus atau sebaliknya atau (deduktif atau induktif), dan yang mudah ke yang sukar atau dari yang inti yang pendukung atau dari yang inti ke yang pendukung. Dengan demikian, siswa dapat dengan mudah mengikuti pemaparan tersebut dengan informasi yang sudah dimilikinya. Bahan ajar yang dipaparkan secara tidak logis akan menyulitkan siswa. Logika penyajian ini merupakan alat bantu yang menjelaskan siswa. Logika penyajian ini merupakan alat bantu yang menjelaskan hubungan antara topic atau konsep, dalam bahan ajar. Dengan demikian, informasi yang diterima oleh siswa akan saling terkait, dan bahkan dapat dikaitkan dengan informasi yang sudah dimiliki sebelumnya, tidak terkotak-kotak satu sama lain.

Logika pemaparan ini dapat diperkenalkan kepada siswa dalam upaya mengembangkan pola pikir atau penalaran yang sistematis.

2. Penyajian Materi yang Sistematis

Bahan ajar kehendaknya disajikan secara sistematis, tidak meloncat-loncat alias runut. Keterkaitan antara materi/topic dijelaskan dengan cermat, kemudian system topic disajikan secara sistematis dengan strategi penyajian. Uraian, contoh dan latihan atau contoh latihan penyajian uraian atau penyajian uraian, latihan, contoh (PD-DP-PLC). Urutan strategi penyajian dapat berubah-ubah sehingga tidak membosankan namun setiap bagian perlu diberikan penjelasan yang memadai sehingga tidak membingungkan siswa. Kerumitan penyajian isi bahan ajar mempermudah siswa dalam belajar dan juga menuntun siswa untuk terbiasa berpikir rumit.

3. Contoh dan Ilustrasi yang Memudahkan Pemahaman

Untuk menyajikan suatu topik dan memaparkan suatu pokok bahasan diperlukan contoh dan ilustrasi yang dapat membantu dan mempermudah pemahaman siswa. Dalam penyajian topik atau konsep, yang bersifat abstrak, contoh dan ilustrasi memiliki peran yang sangat penting.



Bahan ajar perlu memiliki alat bantu yang dapat mempermudah siswa dalam mempelajari bahan ajar tersebut, yang dikenal dengan nama Memonic Devices (alat itu mengingat atau belajar).

Dalam bahan ajar cetak, alat bantu dapat berupa rangkuman atau, setiap bab, penomoran, judul bab yang jelas, serta tanda-tanda khusus, misalnya tends tanya yang menandakan pertanyaan. Dalam bahan ajar non cetak, alat bantu juga dapat berupa rangkuman, petunjuk belajar bagi siswa serta tanda-tanda khusus yang dapat diberlakukan serta dapat membantu siswa dalam belajar, misalnya nada suara yang beda dalam kaset audio atau caption dalam program video. Sedangkan yang perlu ands perhatikan dalam menggunakan alat bantu bahan ajar adalah prinsip konsistensi, artinya alat bantu yang simbol dan bentuknya sama harus digunakan dengan arti yang sama di semua isi bahan ajar untuk mata pelajaran tertentu, jadi, alat bantu yang simbolnya atau bentuknya sama hendaknya tidak digunakan untuk arti yang berbedaa dalam satu bahan ajar yang sama.

Prinsip utama dalam pemilihan contoh dan ilustrasi adalah ketepatan contoh dan ilustrasi untuk memperjelas teori dari konsep yang dijelaskan (bukan malah membuat siswa semakin bingung), serta menarik dan bermanfaat bagi siswa. Dalam beberapa kasus, diperlukan juga contoh dan ilustrasi yang paling mutakhir sehingga anda, perlu mencarinya dan dari sumber-sumber yang mutakhir, seperti majalah, koran ataupun dari situs-situs di internet.

4. Alat bantu yang memudahkan untuk mempelajari bahan ajar.

5. Format yang tertib dan konsisten

Artinya, penulisan bahan ajar perlu memelihara ketertiban format dan konsisten alam penggunaan bahasa / istilah agar mudah dikenali, diingat dan dipelajari oleh siswa. Misalnya, guru menggunakan kertas merah untuk lembar kerja siswa maka seterusnya gunakanlah warna kertas merah untuk LKS, jangan menggunakan warna merah untuk komponen lain dalam bahan ajar. Dengan



demikian, setiap kali siswa melihat warna kertas, merah maka siswa akan menandai sebagai LKS.

Dalam bahan ajar cetak, konsistensi istilah sangat diperlukan sehingga siswa tidak menggunakan berbagai istilah secara rancu. Dalam bahan ajar audio, intonasi suara dapat digunakan sebagai tanda atau format untuk berhenti, mengulang atau meneruskan pembelajaran. Dalam bahan ajar video, klip video yang berupa grafik atau penyajian langsung dapat digunakan sebagai tanda dari rangkuman, tanda perintah berhenti, mengulang atau meneruskan pelajaran. Dalam hal ini guru diharapkan kreatif untuk menciptakan tanda-tanda format khusus yang digunakan secara konsistensi untuk mempermudah siswa belajar.

6. Adanya penjelasan tentang relevansi antar topik dan manfaat bahan ajar

Dalann penulisan bahan ajar perlu ada penjelasan tentang manfaat dan kegunaan bahan ajar dalam pembelajaran. Bahan ajar dapat berperan sebagai bahan utama yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas atau sebagai alat bantu siswa belajar mandiri di rumah (buku kerja, paket kerja mandiri) atau juga sebagai alat bantu siswa belajar dalam kelompok. Peran ini perlu dijelasksn kepada siswa dengan cermat sehingga siswa dapat menggunakan bahan ajar dengan jelas.

Di samping itu, bahan ajar juga perlu menjelaskan keterkaitan antara topik yang dibahas dalam bahan ajar dengan topik topik dalam mata pelajaran lainnya. Dengan demikian, siswa dapat melihat keterkaitan topic bahan ajar dengan topic lain, dan tidak terkesan dalam masing-masing topik adalah berdiri sendiri.

D. Penggunaan Bahasa

Mengembangkan bahan ajar, penggunaan bahasa menjadi salah satu faktor yang penting. Penggunaan bahasa, yang meliputi pemilihan ragam bahasa, pemilihan kata, penggunaan kalimat etektif, dan penyusunan paragraf yang bermakna, sangat berpengaruh terhadap manfaat bahan ajar. Walaupun isi bahan ajar



anda sudah cermat, menggunakan format konsisten, serta dikemas dengan menarik, namun jika bahasa yang anda gunakan tidak dimengerti oleh siswa maka bahan ajar anda tidak akan bermakna apa-apa. Penggunaan bahasa menjadi faktor penting, bukan hanya dalam mengembangkan bahan ajar cetak seperti buku kerja siswa, lembar kerja siswa, tetapi juga dalam pengembangan bahan ajar non cetak, seperti kaset, audio video, dan bahan ajar berbasis komputer.

Ragam bahasa mengacu pada ragam bahasa baku atau formal dan ragam bahasa non formal atau komunikatif. Ragam bahasa baku banyak digunakan dalam laporan penelitian, karya ilmiah, surat-surat resmi, buku teks, siaran pers dan lain-lain. Bahasa baku dapat dimengerti dengan baik oleh pembacanya karena sama sekali tidak dipengaruhi oleh dialek bahasa sehari-hari maupun dialek bahasa daerah. Namun demikian, tulisan yang digunakan dalam ragam bahasa baku terkesan sangat kaku, formal, dan cenderung membosankan. Oleh karena itu, ragam bahasa baku jarang digunakan dalam mengembangkan bahan ajar.

Bahan ajar yang baik diharapkan dapat memotivasi siswa untuk membaca, mengerjakan tugas-tugasnya, serta menimbulkan rasa ingin tahu siswa untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut tentang topik yang dipelajarinya. Dengan demikian, ragam bahasa yang digunakan dalam bahasa ajar biasanya ragam bahasa non formal atau bahasa komunikatif yang lugas dan luwes. Dalam bahasa komunikatif, pembaca diajak untuk berdialog secara intelektual melalui sapaan, pertanyaan, ajakan dan penjelasan, seolah-olah dialog dengan orang kedua itu benar-benar terjadi penggunaan bahasa komunikatif akan dialog dengan siswa merasa seolah-olah berinteraksi (pseudo interaction) dengan gurunya sendiri melalui tulisan yang disampaikan dalam bahan ajar.

Dalam bahasa komunikatif sebaik digunakan dalam penulisan atau pengembangan bahan ajar sangat dipengaruhi oleh pemilihan kata serta penggunaan kalimat yang efektif. Walaupun ragam bahasa komunikatif yang digunakan hendaknya kaidah bahasa yang baik dan benar tidak ditinggalkan atau dilanggar. Hal ini sangat perlu sebagai salah satu persyaratan dari keterbacaan bahan ajar yang ditulis atau yang dikembangkan.

Kata yang dipilih hendaknya jenis kata yang singkat dan lugas, bukan kata atau istilah yang asing atau tidak banyak dikenal siswa jika diperlukan



pengenalan teknis yang berlaku dalam bidang ilmu tertentu maka istilah tersebut perlu diberi batasan yang jelas sekali (daftar kata sukar) dapat membantu memberikan batasan istilah-istilah teknis. Selain itu, siswa dapat diberi kesempatan untuk memperjelas sendiri arti katakata tersebut melalui pertanyaan-pertanyaan yang disiapkan dalam bahan ajar anda.

Penggunaan kalimat efektif menekankan perlunya penyampaian informasi dilakukan melalui kalimat positif dan aktif dan sedapat mungkin menghindari penggunaan kalimat negatif dan pasif. Kalimat positif dan aktif dipercaya dapat menimbulkan motivasi siswa untuk melakukan tugas-tugas yang ditetapkan dalam bahan ajar, dan lebih mudah dimengerti oleh siswa. Sementara itu penggunaan kalimat positif dan negatif kadang kala dapat membingungkan siswa. Disamping itu, kalimat bahan ajar hendaknya kalimat sederhana, singkat, jelas dan hanya memiliki makna tunggal untuk setiap kalimat. Kalimat majemuk kadang kala dapat membingungkan siswa sehingga perlu diperinci melalui kalimat-kalimat singkat berikutnya.

Selanjutnya penyusunan paragraph mempersyaratkan adanya gagasan utama untuk setiap paragraph serta keterpaduan, kerumitan dan koherensi antar kalimat dalam sebuah paragraph. Gagasan utama, yang terbentuk kalimat topik dapat ditempatkan bagian awal maupun akhir paragraph. Gagasan utama dikembangkan atau dijabarkan lebih lanjut dalam rangkaian kalimat yang berhubungan satu sama lain secara terpadu (kohesif) dan kompak atau runut (koheren). Panjang pendek sebuah paragraph tergantung pada kemampuan penulis dan keutuhannya. Kerumitan dan kekompakan hubungan antar kalimat dalam sebuah paragraph (koherensi) sangat penting untuk membuat suatu paragraph menjadi bermakna. Pada gilirannya kalimat ruang runut dan kompak akan memudahkan siswa memahami ide / konsep yang disajikan dalam paragraph tersebut.

E. Perwajahan/ Pengemasan

Perwajahan dan atau pengemasan berperan dalam perancangan atau penataan letak informasi dalam satu halaman cetak, serta pengemasan dalam paket bahan ajar multimedia. Penataan letak informasi untuk satu halaman cetak dalam



bahan ajar hendaknya mempertimbangkan beberapa hal berikut:

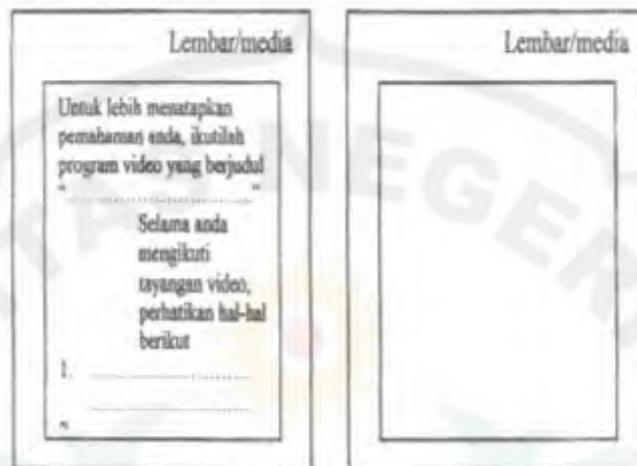
1. Narasi atau teks yang terlalu padat dalam satu halaman membuat siswa lelah membacanya.
2. Bagian kosong (white space) dari satu halaman sangat diperlukan untuk mendorong siswa mencoret-coret bagiar, tersebut dengan rangkuman atau catatan yang dibuat siswa sendiri. Sediakan bagian kosong secara konsisten dalam halaman-halaman bahan ajar.
3. Panduan grafik, poin dan kalimat-kalimat pendek, tetapi jangan terus menerus sehingga menjadi membosankan.
4. Gunakan sistem paragraph yang tidak rata pada pinggir kanan karena paragraph seperti itu lebih mudah dibaca.
5. Gunakan paragraph atau gambar hanya untuk tujuan tertentu, jangan gunakan graft atau gambar jika tidak bermakna
6. Gunakan sistem ponomoran yang benar dan konsisten untuk seluruh bagian bahan ajar.
7. Gunakan dan variasikan jenis dan ukuran huruf untuk menarik perhatian, tetapi jangan terlalu banyak sehingga, membingungkan.

Selanjutnya, anda diharapkan untuk merancang tata letak informasi untuk setiap bagian dari bahan ajar anda, mulai dari judul (halaman judul), isi, tujuan, contoh, latihan dan tugas, lembar media, serta tes formatif, sebagai berikut:



Contoh 1.7

Silakan anda mencoba



Gambar 1.11

Rancangan perwajahan untuk setiap bagian dalam bahan ajar

Perwajahan dan pengawasan bahan ajar juga meliputi penyediaan alat bantu belajar dalam bahan ajar sehingga bahan ajar dapat dipelajari siswa secara mandiri (sendiri atau dengan teman-teman dalam kelompok). Dalam kasus bahan ajar cetak alat bantu belajar terdiri dari 3 kategori, yaitu alat bantu belajar pada bagian pendahuluan, alat bantu belajar pada uraian informasi per topik, dan alat bantu belajar pada bagian akhir bahan ajar cetak, sebagai berikut:

Pendahuluan:

1. Judul
2. Daftar isi
3. Peta konsep, diagram, pemandu awal
4. Tujuan pembelajaran
5. Tes awal

Uraian:

1. Ringkasan awal
2. Pengacuan pada bagian bahan ajar lain
3. Judul bagian



JENIS ILUSTRASI

- Tabel, memuat informasi mengenai sesuatu hal dapat dikategorikan ke dalam ilustrasi melalui huruf dan angka
- Diagram, rincian sesuatu yang ditampilkan secara visual
- Grafik, gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Fungsinya untuk menyajikan data kauntitatif; menerangkan perkembangan atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara ringkas, jelas, dan teliti
- Kartun, suatu gambar interpretatif yang simbolis mengenai sikap orang, situasi atau kejadian tertentu. Digunakan untuk menyampaikan pesan secara tepay dan ringkas pada masyarakat karena kartun mempunyai kemampuan yang sangat besar menarik perhatian dan mempengaruhi sikap atau perilaku. Biasanya menonjolkan isi pesan dan karakter yang mudah dipahami Berta meskipun sederhana kartun yang baik dan mengenai akan berkesan dalam ingatan jangka waktu lama
- Gambar dan Photo, gambar/lukisan adalah suatu visualisasi objek yang, bersifat konkrit dan realistic sedangkan photo visualisasi objek menjadi lebih autentik dibandingkan gambar. Baik gambar photo dapat digunakan untuk melukiskan sesuatu dan untuk mengatasi; keterbatasan ruang, waktu dan pengamatan. Gambar dan photo dapat dikatakan ilustrasi yang baik untuk bahan ajar karena bersifat autentik, sederhana dan ukuran tepat dan mengandung gerak dan perbuatan.
- Sketsa, draft kasar/gambar yang menggunakan garis-garis sederhana dalam menggambarkan bagian-bagian pokok suatu objek tanpa detail.
- Simbol, suatu sajian grafis yang bermaksud menonjolkan suatu ide, proses atau konsep tertentu untuk dapat di mengerti oleh pembaca tanpa menggunakan deskripsi verbal. Dalam bahan ajar sering dipergunakan simbol-simbol yang telah dikembangkan khusus untuk bahan ajar yaitu sebagai pemunjuk bahan ajar dan bukan sebagai penjelasan isi materi bahan ajar.
- Skema, gambar kasar dan sederhana tentang suatu rangkaian objek. Dalam skema objek/suatu yang rumit dalam kenyataannya bisa digambarkan secara sederhana sehingga mudah dipahami (sering dalam IPA)



PENGGUNAAN "CAPTION" DALAM KETERANGAN ILUSTRASI

- Keterangan/caption adalah kata-kata yang ditambahkan pada suatu ilustrasi. Kata-kata tersebut dimaksudkan untuk menunjukkan isi ilustrasi atau mengarahkan perhatian pembaca pada objek serta dapat berfungsi mencegah terjadinya kesalahpahaman.
- Fungsi untuk memperjelas ilustrasi
- Dalam menuliskan caption dipilih kata-kata yang tepat jelas dan ringkas
- Biasanya diletakkan dibagian akhir/ bawah/ atas/tengah
- Penulisan hendaknya menggunakan huruf yang tepat dan ukurannya sesuai. Biasanya jenis huruf pada caption ini tidak berbeda dari huruf pada teks, namun gaya penulisannya huruf miring (*italic*), cetak tebal (**bold**), dan ukuran berbeda.

F. Kelengkapan Komponen

Idealnya, bahan ajar merupakan paket multi komponen dalam bentuk multimedia. Paket tersebut mempunyai sistematika penyampaian dan ukuran materi yang baik meliputi penyampaian, tujuan belajar, memberi bimbingan tentang strategi belajar, menyediakan latihan yang cukup banyak, memberi saran-saran untuk belajar kepada siswa (pertanyaan kunci, soal, tugas, kegunaan) serta memberikan soal-soal untuk diajarkan sendiri oleh siswa sebagai cara untuk mengukur kemampuan diri sendiri dan umpan baliknya. Paket bahan ajar dapat bersifat lengkap dalam satu paket atau dapat juga dilengkapi dengan sumber informasi lain (dari internet atau buku lain), panduan belajar siswa, serta panduan guru.

Paket bahan ajar memiliki tiga komponen inti, yaitu komponen utama, komponen pelengkap, dan komponen evaluasi hasil belajar. Komponen utama berisi informasi atau topik utama yang ingin disampaikan kepada siswa atau harus dikuasai siswa. Kebanyakan bahan ajar utama berbentuk bahan ajar cetak, misalnya buku teks, buku pelajaran, model, dan buku materi pokok yang bersifat moduler



ataupun kesatuan yang utuh.

Bahan ajar utama akan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa jika dilengkapi komponen pelengkap. Komponen pelengkap ini dapat berupa informasi/topik pengayaan wawasan siswa.

Komponen pelengkap biasanya terdiri dari bahan pendukung cetak (materi pengayaan, bacaan, jadwal, silabus, peta materi, kliping khusus), bahan pendukung non cetak (perluasan wawasan materi dalam media non cetak, latihan melalui CAI, peta materi dalam bentuk program komputer, video, kaset, web suplemen, simulasi komputer), panduan siswa (peta materi, petunjuk belajar, latihan dan tugas, tips, katakata sukar, pemilihan materi), panduan guru (peta, materi, petunjuk bagi guru, konsep inti topik atau pokok bahasan, latihan dan tugas, rangkuman materi) dan lain-lain yang diperlukan siswa untuk mempelajari suatu topik, yang disajikan melalui beragam media secara moduler ataupun kesatuan utuh.



BAB IV MEDIA

A. Pengertian Media

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti: tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima, pesan. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian diantaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association of education and communication technology, 1977*) memberi batasan tentang media sebagai gejala bentuk dan saluran yang digunakan menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyimpan atau pengantar media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Flemming (1987:234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungannya efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu *mediator* mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan pesan mediasi mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasannya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantar pesan-pesan pembelajaran.

Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, Photo, radio, gambar yang diproeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah



media komunikasi. Apabila media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional yang atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media disebut media pembelajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan sampai kepada penerima yang dituju.

Acapkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1986) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dilain pihak Nasional Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.

Istilah "media" bahkan saling dikaitkan atau dipergantikan dengan kata "teknologi" yang berasal dari kata Latin *tekne* (bahasa Inggris art) dan *Logos* (bahasa Indonesia "ilmu"),

Menurut Webster (1983: 105), "art" adalah keterampilan (skill) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai: Perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu. (Achsin, 1986: 10)

Erat hubungannya dengan istilah "teknologi", kita juga mengenal kata teknik, Teknik dalam bidang pembelajaran bersifat apa yang sesungguhnya terjadi antara



guru dan murid. Ia merupakan suatu strategi khusus. Bahkan Richard dan Rodgers (1982: 154) menjelaskan pula bahwa "teknik" adalah prosedur dan praktek yang sesungguhnya dalam kelas. Dari sini, tampak jelas bahwa "teknologi" bukanlah hanya pembuatan kapal terbang pembuatan mutakhir dan semisalnya saja, tetapi melipat-lipat kertas jadi kapal terbang mainan itu juga hasil teknologi; karena itu juga merupakan suatu keterampilan dan seni (skill). Barang kali inilah yang menyebabkan beberapa kalangan lantas membagi pengertian teknologi menjadi dua macam; ada yang disebut menjadi teknologi tinggi (canggih), ada pula yang disebut teknologi tradisional. Teknologi pembelajaran agama sementara masih *heavy* kewawasan pengertian teknologi tradisional.

B. Ciri- ciri Media

Ciri-ciri umum yang terkandung tiap batasan itu:

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra.
2. Media pendidikan mempunyai pengertian nonfisik yang diikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar di dalam maupun diluar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya, radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.



C. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pendidikan

Perolehan pengetahuan dan keterampilan perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner (1960: 10-11) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman pictorial/gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata 'simpul' dipahami dengan langsung membuat 'simpul'. Pada tingkatan kedua yang membuat label iconic (artinya gambar atau image), kata 'simpul' dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat 'simpul' mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan foto, atau film. Selanjutnya, pada tingkatan simbol, siswa membaca (atau mendengar) kata 'simpul' dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya: membuat 'simpul'. Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh 'pengalaman' (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.

D. Ciri-Ciri Media Pendidikan

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

1. Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dejangkan mudah dapat diproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.



Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam satu dekade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian diproduksi untuk beberapa kalipun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan baik secara kelompok.

2. Ciri Manipulatif (manipulative property)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian pula diperlambat pada saat menangkap kembali hasil rekaman video. Misalnya, proses loncat gajah atau reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuan manipulatif dari media. Demikian pula suatu aksi gerakan dapat direkam dengan foto kamera dengan foto. Pada rekaman gambar hidup (*video, motion film*) kejadian dapat diputar mundur. Media (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting, utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan gambar bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.

Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu. Proses penanaman dan proses gandum, pengolahan gandum menjadi tepung, dan penggunaan tepung untuk membuat roti dapat dipersingkat waktunya dalam suatu urutan rekaman video atau film yang



mampu menyajikan informasi yang cukup bagi siswa untuk mengetahui asal-usul dari proses penanaman bahan bake tepung hingga menjadi roti.

3. Ciri Distributive (*Distributive property*)

Ciri distributive dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah didalam suatu wilayah tertentu, tentu saja media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja la dapat diprodu-ksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang disuatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam atau tedamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

E. Fungsi dan Manfaat Media Pendidikan

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang hares diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pernbelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pernbelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptanan oleh guru.

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat



membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan dan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

F. Dampak Positif Penggunaan Media

Dampak positif dari penggunaan media ia sebagai bagian integral pembelajaran sebagai cara untuk pembelajaran langsung sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baik. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
3. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa
4. Memuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa
5. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
6. Memberi umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan banyak mereka pelajari;
7. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang dapat dikembangkan;
8. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran non-verbalistik dan membuat generalisasi yang tepat;
9. Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa



butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Sudjana & Rival (1992:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Encyclopedia of Education Research dalam Hamalik (1994:15) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut :

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontiniu, terutama melalui gambar hidup
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan



membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan penclapat beberapa ahli diatas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat mempejelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga, dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya,
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil ang tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar,
 - c. Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal
 - d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkrit melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer;
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video
 - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan, pengalaman kepada



siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang

Pola Media Pendidikan

Aspek pokok dari media pendidikan:

- Bahan cetakan bacaan misalnya; buku, komik, majalah koran dan bulletin. Bahan ini lebih mengutamakan kegiatan membaca/penggunaan simbol kata / visual
- Alat audiovisual, terdiri dari:
 1. Media pendidikan tanpa proyeksi: papan tulis, papan tempel, bagan, diagram, grafik, poster; kartun, komik dan gambar.
 2. Media pendidikan tiga dimensi: diorama, boneka, topeng, peta, globe, dan museum sekolah.
 3. Media pendidikan yang menggunakan teknik nasional : slide, radio, TV, laboratorium elektronika, perkakas automotif dan komputer
- Sumber masyarakat: peninggalan sejarah, dokumentasi, jumlah penduduk, jenis kehidupan, mata pencaharian, dan kebudayaan. Biasanya untuk mengetahui dilakukan dengan karyawisata, survey dan pengalaman
- Kumpulan benda / barang yang dibawa ke sekolah untuk dipelajari seperti potongan kaca, daun, dan bibit
- Contoh kelakuan yang diperagakan guru ketika mengajar misalnya, dengan tangan, kaki, gerakan badan dan mimik. Jelas media ini hanya dapat dilihat, didengar dan ditiru siswa

KERUCUT PENGALAMAN

Adalah sebuah teori pola media yang dikemukakan oleh seorang ahli audiovisual materialis bersama *Edgar Dale* dalam bukunya berjudul *Audio-visual methods in teaching* menggambarkan, tingkat pengalaman dan alat yang perlu digunakan. Pengalaman berlangsung dari, tingkat konkrit masuk ke tingkat



abstrak. Pada tingkat konkrit seorang belajar dan kenyataan/pengalaman langsung yang bertujuan dalam kehidupan kita. Kemudian meningkat keatas menuju puncak kerucut, dalam tingkat abstrak yaitu dalam bentuk simbol-simbol, semakin keatas semakin abstrak tetapi semakin tidak sulit. Pembagian tingkat ini bukan, tidak mempersulit tetapi membantu kita membantu kita melihat pengalaman belajar.

1. Pengalaman langsung dan bertujuan: diperoleh dengan jalan berhubungan langsung langsung benda kejadian / keadaan sebenarnya dimana siswa aktif mengalami sendiri memecahkan masalah yang didasarkan atas tujuan tertentu yang telah direncanakan sebelumnya.
2. Pengalaman tiruan diperoleh atau kejadian tiruan dari sebenarnya atau penciptaan kembali.
3. Dramatisasi: penyajian dalam bentuk drama dari berbagai gerakan hingga ke permainm yang lengkap dengan pakaian dan dekorasi.
4. Demontrasi: percontohan atau pertunjukan tentang cara membuat atau melayani suatu proses.
5. Karyawisata: membawa kelas ke objek diluar kelas dalam rangka pengajaran dengan maksud memperluas pengalaman siswa, siswa harus bersikap aktif karena mengadakan observasi, mencatat, tanya jawab dan membuat laporan
6. Pameran: untuk mempertunjukkan hasil pekerjaan siswa, perkembangan dan kemajuan sekolah
7. Televisi: untuk menyampaikan pendidikan kepada siswa. Saat ini dinilai sangat efektif karena selain menarik minat juga memberikan informasi yang autentik
8. Gambar hidup/film: rangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar dengan kecepatan bergerak teratur sehingga lukisan cerita/benda suatu unit mudah dipahami
9. Radio: menyampaikan pengajaran secara efektif
10. Gambar: suatu yang diwujudkan secara visual dalam dua dimensi sebagai curah pikiran / perasaan
11. Lambang visual : gambar yang secara keseluruhan dari sesuatu yang dijelaskan kedalam bentuk divisualisasikan



- Sketsa hasil lukisan yang bentuknya lengkap / tidak lengkap
 - Bagan kombinasi garis/tulisan dengan gambar yang dijelmakan secara logis dan tersusun untuk meragakan antara fakta dan ide
 - Graft: gambar yang memberi keterangan tentang angka/hubungan yang penting
 - Poster: gambar yang ditujukan sebagai pemberitahuan / peringatan
 - Komik gambar/lukisan yang berbentuk cerita
 - Kartun gambar / lukisan / sketsa yang digunakan untuk menghibur, mengkritik, dan menganjurkan
 - Diagram : suatu kombinasi antara garis dan gambar yang menunjukkan hubungan intern bersifat abstrak
 - Peta: gambar yang melukiskan lambang dari keadaan sebenarnya
12. Lambang kata: lambang kata, yang dijumpai dalam buku atau bahan bacaan

TUJUAN PENDIDIKAN DAN MEDIA PENDIDIKAN

Tujuan pendidikan mengarahkan semua proses pendidikan yang berdasarkan perencanaan pendidikan, perencanaan pengajaran, dan kegiatan dapat diarahkan kepada pembentukan manusia yang diharapkan oleh masyarakat. Secara praktis proses pencapaian tujuan tersebut melalui suatu proses pengajaran disekolah atau dengan kata lain sekolah menyediakan suatu lingkungan pendidikan yang serasi dengan usaha pencapaian tujuan pendidikan.

Ditinjau secara struktural tujuan pendidikan sebagai berikut:

- Tujuan pensisikan nasional,
- Tujuan sekolah
- Tujuan kurikulum
- Tujuan mata pelajaran
- Tujuan mengajar atau disebut tujuan belajar mengajar

Ditinjau dari segi horizontal tujuan pendidikan sebagai berikut:

- Tujuan umum: tujuan yang diinginkan oleh masyarakat umurn sesuai dengan kebutuhan dan cita-cita masyarakat



- Tujuan khusus: tujuan yang merupakan penjabaran secara terperinci dari tujuan umum
- Tujuan guru: tujuan yang diharapkan guru yaitu perubahan ilmu pengetahuan dan aspek tingkah laku siswa
- Tujuan siswa: tujuan yang berdasarkan pada keinginan dan minat siswa

Media pendidikan sebagai suatu media komunikasi guru dan siswa yang erat pertaliannya dengan kegiatan proses belajar mengajar. Tujuan belajar mengajar sangat penting bagi media pendidikan dalam hal:

- Tujuan pengajaran menentukan arah yang hendak dicapai media pendidikan
- Tujuan pengajaran menentukan alat media pendidikan yang digunakan
- Tujuan pengajaran menentukan proses kegiatan komunikasi pendidikan disekolah Tujuan pengajaran menentukan arah dan kebijaksanaan yang ditempuh dalam administrasi media pendidikan disekolah.

Karena itu maka tujuan pendidikan dan pengajaran harus dirumuskan secara jelas, terarah dan sistematis. Dengan demikian dapat diharapkan manfaat maksimal dari tujuan pendidikan terhadap penggunaan, penilaian, dan pengelolaan (administrasi) media pendidikan disekolah.

G. Alat dan Teknik Media Pendidikan

- Alat audiovisual yang dapat dilihat, misalnya: papan tulis, gambar, ilustrasi, grafik, poster, bulletin board, dan globe.
- Alat auditif yang hanya dapat didengar, misalnya: radio, tape recorder.
- Alat yang dapat dilihat dan didengar, misalnya: film dan televisi. Benda-benda yang tiga dimensi yang biasa dipertunjukkan misalnya: boneka, topeng, peta, koleksi diorama, dipertunjukkan melalui pameran
- Dramatisasi, misalnya, pantomime, permainan dramatisasi, sandiwara boneka, dan demonstrasi

Inilah alat pengajaran yang menjadi konkret dan para siswa akan memperoleh



pengalaman-pengalaman yang konkrit juga yang bersifat mendidik Pada bagian ini ada beberapa contoh seperti: **Papan Tulis, Bulletin Board, dan Display**

i. Papan Tulis

Terbuat dari kayu atau papan kemudian dicat warna hitam dan kemudian ditulis dengan kapur warna putih agar lebih mengesankan mata dan harmonis dengan warna lain yang dapat digunakan sebagai dekorasi / fantasi. Papan tulis hendaknya ditempatkan sedemikian rupa agar memniskan kelas agar tidak terlalu rendah dan tinggi. Namun demikian guru sebaiknya menyesuaikan letak papan tulis sesuai dengan keinginan bersama (antara siswa dan guru).

- Kegunaan papan tulis dalam mengajar

1. Untuk menyajikan pelajaran secara jelas dan sistematis
2. Apabila terdapat kekeliruan/kesalahan dapat segera dilihat dan diperbaiki oleh guru
3. Papan tulis dapat merangsang siswa untuk bekerja lebih baik
4. Apabila adanya suatu ide/masalah ditulis di papan tulis maka siswa dapat membaca/melihat dengan jelas sehingga mendorong siswa untuk berdiskusi/bekerja
5. Mendorong motivasi belajar sebab siswa (anak-anak senang bekerja pada papan tulis)

- Adanya pembatas penggunaan papan. Tulis

1. Ada sebahagian guru merasa tidak tenang karena tidak mempunyai kecakapan untuk menulis dan menggambar indah dipapan tulis sehingga menimbulkan keraguan atau rasa segan untuk menggunakan papan tulis sebagai alat pengajaran.
2. Mempersiapkan suatu demonstrasi melalui papan tulis memerlukan banak waktu selain itu juga meminta perhatian dan ketekunan antara siswa dan guru
3. Bahan-bahan duplikat akan lebih meringankan siswa sehingga lebih memudahkan.
4. Ada siswa tidak senantiasa melihat pelajaran dengan mudah sekalipun guru



telah menggunakan papan tulis. Apabila siswa diberikan kesempatan bekerja pada papan tulis maka memerlukan banyak waktu untuk melayani semua siswa sehingga terjadi pemborosan waktu dan mengurangi jumlah bahan yang diajarkan

5. Apabila guru membuat kesalahan misalnya menulis kata/penyajian secara tidak tepat maka akan menimbulkan kesalahan kekeliruan bagi para siswa
6. Apabila demantrasi dan ilustrasi disajikan guru Pada papan tulis seriang kali siswa tidak dapat menangkapnya secara jelas sukar melihat tidak mengerti karena guru berdiri didepan papan tulis.
7. Debu kapur dapat menyebabkan gangguan kesehatan (sakit dalam pernapasan) bagi guru dan siswa terlebih lagi jika ventilasi ruangan tidak begitu baik.

Hal-hal yang dikemukakan diatas memang dapat dirnengerti dan dapat menjadi alasan sebahagian guru untuk tidak banyak menggunakan papan tulis atau dengan kata lain adanya pembatasan penggunaan papan tulis. Akan tetapi jika diteliti lebih jauh maka sesungguhnya tidak semua alasan dapat diterima. Kalaupun akibat-akibat yang tidak diinginkan itu terjadi maka sesungguhnya terletak pada teknik penggunaan papan tulis oleh guru.

Dalam hal-hal tertentu adanya alat-alat yang modern tentu saja baik digunakan untuk mengatasi kekurangan yang ada pada guru. Alasan yang cukup kuat untuk membatasi penggunaan papan tulis adalah gangguan akan dapat menyebabkan kesehatan guru sehingga: guru berhati-hati terhadap, kemungkinan itu.

Dengan mengingat apa yang telah dikemukakan diatas bahwa papan tulis adalah alat yang penting dalam pengajaran walaupun ada hal yang membatasinya. Menurut R.E. Fildes dari Hay Edward School di Springfield mengadakan penyelidikan tentang papan tulis dan mengambil kesimpulan sebagai berikut:

- Jika guru ingin menggunakan alat yang sederhana dan murah sebaiknya menggunakan papan tulis dalam mengajar
- Papan tulis sebaiknya digunakan untuk daftar pertanyaan yang singkat, masalahmasalah atau latihan
- Papan tulis dapat digunakan secara efektif dalam ulangan bagi test-test



yang singkat

- Menugaskan siswa bekerja pada papan tulis adalah prosedur yang tidak efisien karena memboroskan waktu
- Menggunakan papan tulis adalah metode yang efisien untuk menerangkan kata-kata baru, soal baru, peraturan-peraturan, definisi, rangkuman, dan garis besar pelajaran.
- Dapat memperbaiki kualitas pelajaran dalam hal tertentu misalnya dalam mengilustrasikan pokok-pokok penting, ilustrasi garis, khususnya gambar-gambar sket adalah metode yang efektif.

ii. **Bulletin Board dan Display**

Keduanya adalah fasilitas yang sama dan diperlukan dalam tiap kelas. Alat-alat ini adalah suatu tempat atau halaman papan yang khusus digunakan mempertunjukkan contoh-contoh dari pekerjaan siswa, gambar, poster dan objek 3 dimensi lainnya. Pada awalnya bulletin board tidak menjadi bagian dari program pengajaran disekolah tetapi hanya sebagai tempat menempelkan catatan, gambar, kartun dan soal yang menarik tanpa memiliki maksud pendidikan. Perkembangan kemudian sesuai dengan kemajuan dalam ilmu mengajar maka bulletin board diprogramkan dalam pendidikan sekolah. Jadi jelaslah bahwa tujuan bulletin board dan display adalah minimal bertujuan sebagai tempat menjelaskan peristiwa, peraturan sekolah, daftar-daftar, dan informasi lainnya. Selain itu mendorong minat siswa dalam pekerjaan sekolah dan memajukan publik relasi yang baik.

Nilai Pendidikan Bulletin Board dan Display:

- Dipergunakan sebagai tempat mempertunjukkan hasil pekerjaan siswa, gambargambar, Poster dan sebagainya sebagai karya kelas.
- Sebagai tempat untuk pengumuman sekolah, tugas siswa dan sebagainya
- Menciptakan minat dan memperluas wawasan siswa
- Mempersatukan semangat kelas dengan menimbulkan rasa miliki bersama dan tanggung jawab bersama
- Mengembangkan kecakapan artistik dan daya mencipta dikalangan siswa



- Mendorong siswa untuk bekerja, merangsang inisiatif dan melatih untuk memecahkan masalah.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bulletin board dan display sangat berguna dan dapat digunakan disemua tingkatan sekolah mulai dari Taman Kanak-kanak hingga ke sekolah lanjutan bahkan ke perguruan tinggi pun besar manfaatnya bagi pendidikan dan kemajuan ilmu pengetahuan pada umumnya.

Menurut Koslcey pembuatan bulletin board dan display ada 6 tahap:

- Menentukan satu subjek, merupakan satu ide / masalah kemudian membuat pertanyaan tertulis dengan menarik
- Membuat suatu judul, membuat judul/thema karangan yang menarik dapat berupa pertanyaan, slogan, atau pertanyaan singkat
- Mengumpulkan bahan-bahan, karton, objek kecil, buku pamphlet. Kemudian kegiatan ini memerlukan alat gunting, perekat dan sebagainya
- Merencanakan susunan, hendaknya bersipat artistik disusun secara teratur dan penggunaan warna yang menarik
- Merencanakan pemberian huruf, besar kecil, huruf biasa ditempelkan dipapan bulletin dan diperhatikan jenis huruf, besar kecil, dan bahan pembuat huruf
- Melaksanakan dan menilai, setelah selesai langkah diatas maka melaksanakan pemasangan dan meletakkan secara bersama dan selanjutnya dilakukan penilaian apakah syarat, keartistikannya, teknik ataupun nilai pendidikan sudah pantas.

Menempatkan Bulletin Board dan Display

- Penempatan hendaknya sesuai dengan fungsinya, terang tidaknya pemasangan, singkat penglihatan anak
- Dapat ditempatkan dalam ruangan kelas, didepan kantor, didepan tiap bagian, didekat tangga, dan dijalan keluar masuk ruangan. Dapat dikatakan sangat erat hubungannya dengan artistik dan situasi bangunan sekolah.



Konstruksi

- Terbuat dari bahan-bahan cork, linoleum, softwood, composition board, dan dari coarse texture cloth. Tetapi ada juga yang terbuat dari bahan sederhana seperti yang mudah ditemukan dilingkungan sekolah

Luas Bulletin Board dan Display

- Tidak memiliki ukuran yang pasti / khusus tetapi disesuaikan dengan kebutuhan dan kemungkinan bahannya. Pada sekolah modem untuk mengurangi ruang papan tulis dapat menambah ruang untuk bulletin board dan display

Cahaya

- Dapat dilihat dengan jelas, terang karena perlu mendapat cahaya yang cukup baik dari sinar matahari atau dari sinar lampu.

Dapat disimpulkan bahwa bulletin board dan display perlu diadakan disekolah karena besar manfaatnya bagi pendidikan siswa. Untuk itu sebagai guru perlu menguasai berbagai teknik perencanaan, pelaksanaan, pembuatan dan teknik penggunaan alat-alat dengan memperhatikan prinsip dan kriteria sebagai persyaratan agar diperoleh dengan baik, efektif, dan memuaskan.

LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman anda mengenai materi diatas, kerjakanlah latihan berikut!

1. Coba anda jelaskan hubungan tujuan pendidikan dengan media pendidikan!
2. Jelaskan aspek-aspek pokok media pendidikan?



BAB V

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

A. Latar Belakang

Media pembelajaran IPS (ilmu pengetahuan sosial) sebagai salah satu komponen pembelajaran, tidak dapat luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media merupakan bagian yang harus dapat diperhatikan guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya, media pembelajaran pengetahuan sosial masih sering terabaikan dengan berbagai macam alasan, diantaranya terbatasnya waktu untuk membuat persiapan, sulit mencari media yang tepat, tidak ada dana dan lain sebagainya.

Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam media pembelajaran. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu dipahami sehingga dapat dipilih sesuai kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan.

Adapun tujuan kompetensi yang diharapkan dari pengembangan dan pembuatan media pembelajaran pengetahuan sosial adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pengertian media pembelajaran pengetahuan sosial.
2. Menjelaskan manfaat media pembelajaran pengetahuan sosial.
3. Memilih jenis media yang tepat untuk topik dan tujuan pembelajaran pengetahuan sosial.
4. Mampu membuat media yang tepat sesuai topik dan tujuan pembelajaran pengetahuan sosial sesuai kondisi dilapangan.



B. Pengembangan dan pembuatan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Istilah media berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari "medium" yang secara harfiah yaitu perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. AFCT misalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu, Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar.

Media pembelajaran sifatnya lebih mengkhusus, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus.

Alat peraga adalah alat (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkret. Alat bantu adalah alat (benda) yang digunakan oleh guru untuk mempermudah tugas dalam mengajar. Audio Video Aids (AVA) mempunyai pengertian dan tujuan yang sama hanya saja penekannya pada peralatan audio dan visual. Sedangkan alat bantu belajar penekannya pada pihak yang belajar. Semua istilah tersebut dapat dikumpulkan dalam satu istilah umum yaitu media pembelajaran.

Apa yang dinamakan media, sebenarnya adalah bahan dan alat belajar tersebut. Bahan sering disebut perangkat lunak/software, sedangkan alat disebut sebagai perangkat keras/hardware. Transparansi, program kaset audio dari program video adalah beberapa contoh bahan belajar. Bahan belajar tersebut hanya bisa



disajikan jika ada alat misainya berupa OHP, radio kaset dan video player. Jadi, salah satu atau konibihasi perangkat lunak (bahan) dan perangkat keras (alat) bersama-sama dinamakan media. Dengan demikian jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar.

2. Manfaat Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Akan tetapi sedra lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (1985) misalnya; mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut.

a. Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu-konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh siswa-siswa lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa dimanapun berada.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media akan lebih jelas, lengkap dan menarik minat siswa. Dengan media, materi saian bisa membangkitkan rasa ingin tahu siswa, merangsang siswa bereaksi, baik secara fisik maupun emosional. Pendeknya, media dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak menonton dan membosankan.



c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika dipilih dirancang dengan baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Nantiun, dengan media guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya.

d. Efisien dalam waktu dan tenaga

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari guru adalah selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang guru tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan system peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik itu dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak. Biarkanlah media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh guru secara verbal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, guru tidak harus menjelaskan materi ajar secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Apabila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru, siswa mungkin kurang memahami pelajaran dengan baik. Akan tetapi, jika hal ini diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik.

f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.



Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa, kapan dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk pelajaran pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan penggunaan media akan menyadarkan siswa betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan untuk belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar disekolah sangat terbatas, sebagian besar waktunya dihabiskan siswa diluar lingkungan sekolah.

- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu. Kebiasaan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

- h. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif

Dengan memanfaatkan media dengan baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran karena bisa berbagai peran dengan media. Dengan demikian guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek aspek edukatif lainnya. Seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan keperibadian, memotivasi belajar dan lain-lain.

3. Jenis Media dan Karakteristik

a. Klasifikasi media pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media, yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia dilingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan,



ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataan tidak banyak jenis media yang bisa digunakan oleh guru di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, overhead projector (OHP), dan objek-objek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), dan Program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebahagian guru. Meskipun demikian sebagai seorang guru alangkah baiknya anda mengetahui beberapa jenis media pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar mendorong untuk mengadakan dan memanfaatkan, media tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Anderson (1976) mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

Tabel 4.1

Pengelompokan Media

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3.	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	Overhead transparency (OHT), film bingkai (slide)
5.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video/VCD, televisi
8.	Objek fisik	Benda nyata, model, specimen



9.	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10.	Computer	CIA (pembelajaran berbantuan computer) CBI (pembelajaran berbasis computer)

b. Karakteristik media

Setiap jenis media mempunyai karakteristik (kekhasan) tertentu yang berbeda satu sama lain. Masing-masing media tentu memiliki kelebihan dan kelemahan.

1) Media realia

Media realita adalah benda yang nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan sumber realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. Realita dapat digunakan pada kegiatan belajar dalam bentuk sebagai mana adanya. Tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya. Ciri media realia yang asli adalah benda yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya.

Media realita sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu. Misalnya untuk mempelajari binatang langka, siswa diajak melihat badak yang ada, di kebun binatang.

2) Model

Model diartikan sebagai benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model sebagai media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mengatasi masalah tertentu untuk pengadaan realia. Model suatu benda dapat dibuat dengan ukuran yang lebih besar, lebih kecil, atau sama dengan benda sesungguhnya. Model



juga bisa dibuat dalam wujud yang lengkap seperti aslinya, bisa juga lebih disederhanakan hanya menampilkan bagian/ciri yang penting. Contoh model adalah Candi Borobudur, pesawat terbang, atau tugu Monas yang dibuat dalam bentuk mini.

3) Gambar/foto

Gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran. Gambar dan foto sifatnya universal, mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Kelebihan media gambar/foto antara lain sebagai berikut:

- a) Sifatnya konkret.
- b) Dapat mengatasi batasan ruang, waktu dan indra
- c) Harganya relatif murah dibuat dan digunakan dalam pembelajaran di kelas

Selain memiliki kelebihan, gambar/foto pun memiliki kelemahan, antara lain sebagai berikut:

- a) Hanya menekankan persepsi indra mata ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa.
- b) Jika gambar terlalu kompleks, kurang efektif untuk tujuan pembelajaran tertentu.

4) Grafik

Grafik merupakan gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu menggambarkan data kuantitatif. Grafik digunakan untuk menjelaskan perkembangan atau perbandingan suatu objek yang saling berhubungan, biasanya disusun berdasarkan prinsip matematika menggunakan data komparatif. Ada beberapa bentuk grafik, antara lain grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik gambar.

Kelebihan grafik dalam pembelajaran, antara lain sebagai berikut:



- a. Memungkinkan kita mengadakan analisis, penafsiran dan perbandingan antar data yang disajikan, baik dalam hal ukuran, jumlah, pertumbuhan maupun arah tertentu.
- b. Bermanfaat untuk mempelajari hubungan kuantitatif antara beberapa data.
- c. Penyajian pesannya cepat jelas, menarik ringkas dan logis, semakin rumit data yang disajikan, semakin efektif disajikan melalui grafik.

Grafik yang baik haruslah sebagai berikut:

- a. Memungkinkan kita mengadakan analisis, penafsiran dan perbandingan antar data yang disajikan, baik dalam hal ukuran jumlah, pertumbuhan maupun arah tertentu.
- b. Bermanfaat untuk mempelajari hubungan kuantitatif antara beberapa data.
- c. Penyajian pesannya cepat jelas, menarik, ringkas dan logis. Semakin rumit data yang akan disajikan, semakin efektif disajikan melalui grafik.

Grafik yang baik haruslah sebagai berikut:

- a. Jelas untuk dilihat dan dibaca siswa.
- b. Setiap grafik sebaiknya hanya menyajikan satu ide/pokok masalah
- c. Menggunakan warna-warna kontras dan harmonis
- d. Dibuat secara ringkas dan diberi judul
- e. Sederhana, menarik, teliti dan mampu berbicara sendiri (begitu siswa membaca, langsung mengerti maksudnya).

5) Media proyeksi

Transparansi OHP

Berbeda dengan media-media visual terdahulu yang tidak memerlukan alat penyaji, transparansi OHP visualnya diproyeksikan ke layar menggunakan projector. Media ini terdiri dari dua perangkat, yaitu perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Perangkat lunaknya berupa transparansi yang disebut OHT (Overhead Transparency), sedangkan perangkat kerasnya adalah OHP (Overhead Projektor).

Kelebihan media tranparansi antara lain sebagai berikut:



- a. Tidak memerlukan ruangan gelap sehingga aktivitas belajar siswa dapat berjalan seperti biasa.
- b. Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas dan ruangan, juga bisa disajikan tanpa layar khusus (tangsung ke dinding kelas).
- c. Memberi kemungkinan siswa mencatat informasi yang ditayangkan.
- d. Bisa disajikan dengan berbagai variasi yang menarik sehingga tidak membosankan.
- e. Transparansi dapat di fotokopi dan dibagikan kepada siswa sebagai hand out.
- f. Dapat dipakai guru sebagai pointer (pokok-pokok materi) mengajar.
- g. Dapat dipakai berulang-ulang.
- h. Guru dapat mengatur, mengurutkan dan merevisi materi yang akan disajikan. Selain itu, gurupun bebas mengatur waktu, kecepatan, dan teknik penyajiannya.
- i. Mudah pembuatannya, tulisan dapat dihapus, ditambah atau dikurangi serta mudah pengoperasiannya.
- j. Visual yang disajikan jauh lebih menarik dibandingkan kalau hanya digambar dipapan tulis.
- k. Guru dapat bertatap muka (tidak perlu membelakangi siswa) sambil menggunakan OHP.
- l. Lebih bersih dan sehat jika dibandingkan dengan menggunakan kapur dan papan tulis.

Adapun kelemahan media transparansi antara lain sebagai berikut:

- a) Tergantung pada adanya aliran listrik
- b) Urutan penyajiannya mudah kacau jika sebelumnya tidak dipersiapkan secara sistematis.
- c) Bagi sekolah-sekolah tertentu, pengadaan peralatannya masih dirasakan mahal.
- d) Apabila rusak, misalnya putus lampunya, suku cadangnya sulit diperoleh, khususnya waktu sekolah yang jauh dari kota besar.
- e) Untuk jenis OHP tertentu, tidak mudah dibawa kemana-mana.



6) Media audio

Media audio yang dibahas disini khusus kaset audio, karena media inilah yang paling sering digunakan di sekolah program kaset audio termasuk media yang sudah memasyarakat hingga ke pelosok pedesaan. Program kaset audio merupakan sumber yang cukup ekonomis, karena biaya yang diperlukan untuk pengadaan dan perawatan cukup murah.

Kelebihan program audio antara lain sebagai berikut:

- a) Materi pelajaran yang sudah terekam tidak akan berubah, jika diperlukan bisa digandakan berkali-kali sesuai jumlah yang dibutuhkan.
- b) Untuk jumlah sasaran yang banyak, biaya produksi dan penggunaannya relatif murah. Jika diperlukan, rekaman dapat dihapus dan kasetnya masih dapat dipergunakan ulang.
- c) Peralatan penyajiannya (tape recorder) juga termasuk murah dibandingkan dengan peralatan audio visual lainnya. Pengoperasian dan perawatannya juga mudah, tempat perbaikan (bengkel) mudah ditemukan disekitar sekolah.
- d) Program kaset audio dapat menyajikan kegiatan, materi pelajaran, dan sumber belajar yang berasal dari luar kelas/sekolah, seperti hasil wawancara, rekaman peristiwa, dokumentasi dan lain-lain sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.
- e) Program audio sangat cocok untuk menyajikan materi pelajaran yang bersifat auditif, seperti pelajaran bahasa asing dan seni suara.
- f) Program audio mampu menciptakan suasana yang imajinatif dan membangkitkan sentuhan emosional bagi siswa. Dalam pelajaran sejarah misalnya, kita tidak mungkin memperoleh suara asli Patih Gajah Mada. Melalui program audio, secara imajinatif kita bisa menghadirkan suara tokoh Gajah Mada yang gagah berani dan patriotic. Program ini bisa digunakan sebagai media menyampaikan pesan-pesan efektif kepada siswa sehingga memberikan kesan mendalam di hati siswa.

Adapun kelemahannya antara lain sebagai berikut:



- a) Daya jangkannya terbatas, tidak bisa didengarkan secara missal (kecuali disiarkan melalui radio).
- b) Jika jumlah sasarannya sedikit dan hanya sekali pakai, maka biaya produksi menjadi mahal
- c) Cenderung verbalistik, karena semua informasi hanya disajikan melalui suara, sehingga dipergunakan untuk menyajikan materi yang bersifat sangat teknis, praktis, dan eksak.

7) Media video

Media video merupakan saran satu media audio visual. Jenis media audio visual ini misalnya film. Akan tetapi, yang akan dibicarakan disini hanyalah media video, karena media inilah yang sudah banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran. Sebagian besar fungsi film sudah bisa digantikan oleh media video. Biaya produksi dan perawatan video lebih murah dibanding film. Pengoperasiannya pun jauh lebih praktis sehingga tidak heran apabila media video saat ini lebih populer dan diminati dibanding media film. Oleh karena, itu, saat ini media video telah banyak diproduksi untuk keperluan pembelajaran.

4. Kriteria Pemilihan Media

Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

a. Tujuan

Apa tujuan pembelajaran (TPU dan TPK) yang ingin dicapai? Apakah tujuan tersebut masuk kawasan kognitif, efektif, psikomotor, atau kombinasinya? Jenis rangsangan indra apa yang ditekankan; apakah penglihatan, pendengaran, atau kombinasinya? Jika visual, apakah perlu gerakan atau cukup visual diam? Jawaban atas pertanyaan tersebut akan mengarahkan kita. pada jenis media terteritu; apakah media realia, audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak, dan seterusnya.



b. Sasaran didik

Siapakah sasaran didik yang akan menggunakan media? Bagaimana karakteristik mereka, berapa jumlahnya, bagaimana latar belakang sosialnya, apakah ada yang berkelainan, bagaimana motivasi, dan minat belajarnya? Dan seterusnya. Apabila kita mengabaikan kriteria ini maka media yang kita pilih atau kita buat tentu tidak akan banyak gunanya. Mengapa? Karena pada akhirnya sasaran ini yang akan mengambil manfaat dari media pilihan kita. Oleh karena itu, media harus benar-benar sesuai dengan kondisi mereka.

c. Karakteristik media yang bersangkutan

Bagaimana karakteristik media tersebut? Apa kelebihan dan kelemahannya, sesuaikah media yang akan kita pilih itu dengan tujuan yang akan dicapai? Kita tidak akan memilih media dengan baik, jika kita tidak mengenal dengan baik karakteristik masing-masing media.

d. Waktu

Maksud waktu disini adalah berapa lama waktu yang diperlukan untuk mengadakan atau membuat media yang akan kita pilih, serta berapa lama waktu yang tersedia/yang kita miliki, cukupkah? Pertanyaan lain adalah, berapa lama waktu yang diperlukan untuk menyajikan media tersebut dan berapa lama alokasi waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran?

e. Biaya

Faktor biaya juga merupakan pertanyaan penentu dalam memilih media. Bukankah penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Apakah artinya menggunakan media. Apa akibatnya justru pemborosan. Oleh karena itu, faktor biaya menjadi kriteria yang harus dipertimbangkan



f. Ketersediaan

Kemudahan dalam memperoleh media juga menjadi pertimbangan. Apakah media yang dibutuhkan tersedia di sekitar kita, disekolah, atau di pasaran? Kalau harus membuat sendiri adalah kemampuan, waktu, tenaga, dan sarana untuk membuatnya? Pertanyaan berikutnya tersediakah sarana yang diperlukan untuk menyajikannya dikelas?

g. Konteks penggunaan

Konteks penggunaan maksudnya adalah dalam kondisi dan strategi bagaimana media tersebut akan digunakan. Misalnya: apakah untuk belajar individual, kelompok kecil, kelompok besar, atau missal? Dalam hal ini perlu merencanakan strategi pembelajaran secara keseluruhan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga tergambar kapan dan bagaimana konteks penggunaan media tersebut dalam pembelajaran.

h. Mutu teknis

Kriteria ini terutama untuk membeli/memilih media siap pakai yang telah ada misalnya program audio, video, grafis, atau media cetak lain. Bagaimana mutu teknis media tersebut, apakah visualnya jelas, menarik, cocok? Apakah suaranya jelas dan enak didengar? Jangan sampai hanya karena keinginan untuk menggunakan media, lamas media yang kurang bermutu dipaksakan penggunaannya.

5. Prinsip Pemanfaatan Media

Setelah menentukan pilihan media yang akan digunakan selanjutnya guru dituntut untuk dapat memanfaatkannya untuk proses pembelajaran. Media yang baik belum tentu terjamin keberhasilan belajar siswa. Hal ini terjadi jika guru tidak dapat menggunakannya dengan baik. Oleh karena itu, media yang telah dipilih dengan tepat harus dapat dimanfaatkan sebaik mungkin sesuai prinsip pemanfaatan media.



Ada beberapa prinsip umum yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a) Setiap jenis media memiliki kelebihan dan kelemahan. Tidak ada satu jenis media yang cocok untuk segala macam proses belajar dan dapat mencapai semua tujuan belajar. Ibaratnya, tidak ada satu jenis obat yang manjur untuk semua jenis penyakit.
- b) Penggunaan beberapa macam media secara bervariasi memang perlu. Namun harus diingat, bahwa penggunaan media yang terlalu banyak sekaligus dalam suatu kegiatan pembelajaran. Justru akan membingungkan siswa dan tidak akan memperjelas pelajaran. Oleh karena itu gunakan media seperlunya, jangan berlebihan.
- c) Penggunaan media harus dapat memperlakukan siswa secara aktif. Lebih baik menggunakan media sederhana yang dapat mengaktifkan seluruh siswa dari pada media canggih, namun justru membuat siswa terheran-heran pasif.
- d) Sebelum media digunakan harus direncanakan secara matang dalam penyusunan rencana pelajaran. Tentukan bagian materi mana saja yang akan disajikan dalam bantuan media. Rencanakan bagaimana strategi dan teknik penggunaannya.
- e) Hindari penggunaan media yang hanya dimaksudkan sebagai selingan atau sekadar pengisi waktu kosong. Jika siswa sadar bahwa media yang digunakan hanya untuk mengisi waktu kosong maka kesan ini akan selalu muncul setiap kali guru menggunakan media.
- f) Harus senantiasa dilakukan persiapan yang cukup sebelum penggunaan media. Kurangnya persiapan bukan saja membuat proses kegiatan belajar mengajar tidak efektif dan efisien, tetapi justru mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Hal ini terutama perlu diperhatikan ketika akan menggunakan media elektronik.



Latihan

1. Jelaskan pengertian media pembelajaran IPS?
2. Jelaskan manfaat media pembelajaran IPS?
3. Sebutkan jenis media yang tepat untuk topik dan tujuan pembelajaran IPS?
4. Jelaskan cara membuat media yang tepat sesuai topik dan tujuan pembelajaran IPS?

C. Laboratorium 11mu Pengetahuan Sosial

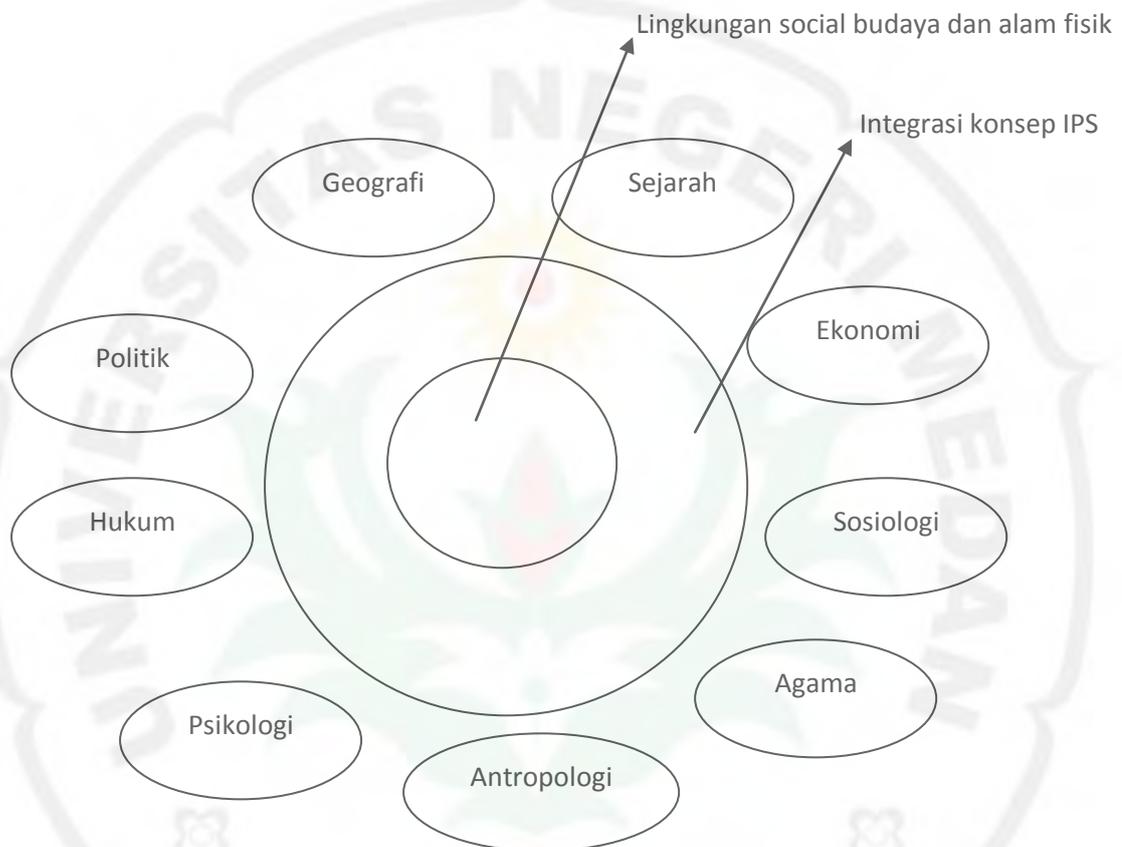
Laboratorium IPS adalah wahana peningkatan mutu pembelajaran dalam mempersiapkan tenaga kependidikan IPS yang memiliki kompetensi dan profesional di bidang IPS. Laboratorium IPS dikembangkan berdasarkan kebutuhan dalam mendukung kompetensi dan profesional di bidang IPS. Laboratorium IPS dapat berupa Laboratorium yang berada didalam institusi IPS, seperti ruang sumber belajar dengan se-gala sarana dan prasarana, identifikasi, asesmen dan pemberian bantuan kepada praktisi, maupun laboratorium yang berada diluar institusi IPS, yaitu berupa institusi yang memberikan layanan pada pihak pengguna jasa dan menjadi mitra jurusan/Program Studi IPS (Diknas, 2004).

Dalam kurikulum sekolah studi sosial merupakan kajian sitematis dan terkoordinasi yang bersumber pada, disiplin ilmu-ilmu sosial, antara lain Geografi, Sejarah, Ekonomi, Antropologi, Politik, Hukum, Sosiologi dan Agama; didalamnya, selayaknya pula berisikan Humaniora, Matematika, dan lingkungan alam yang relevan (NCSS, 2002) (Gambar 5.1).

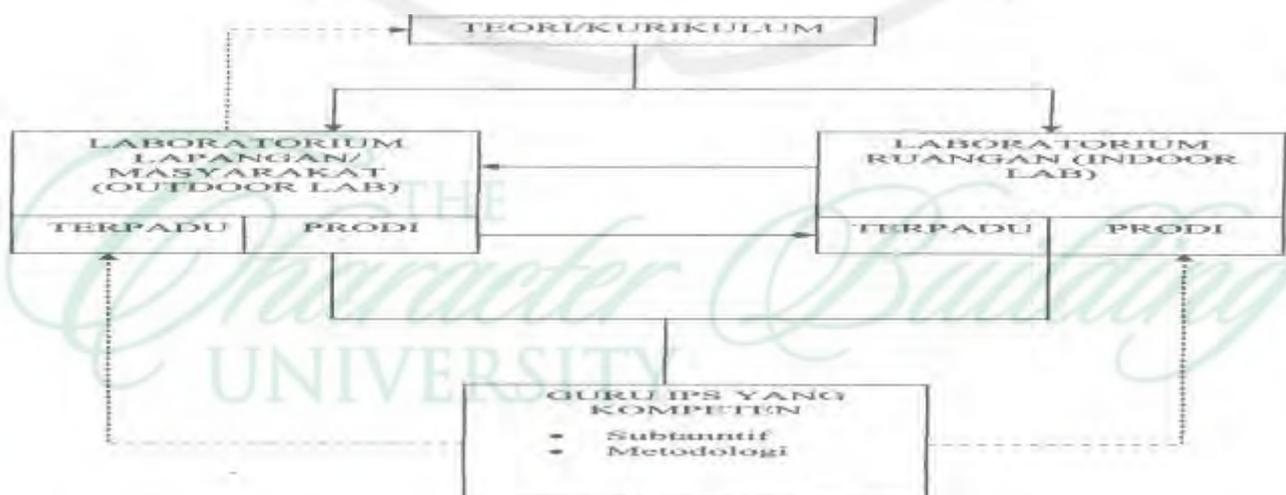
Sehubungan dengan hal tersebut, sasaran IPS lebih diarahkan kepada arti praktis dalam mencari alternative pemecahan masalah yang dibahas, maka dengan pembelajaran IPS ini diharapkan dapat membantu guru dalam niengembangkan keniampunnya untuk membuat keputusan yang rasional dan herdasarkan informasi yang cukup sebagai wahana masyarakat yang baik dalam keanekaragaman budaya serta masyarakat demokratis dalam dunia yang bebas. Oleh karena itu, guru yang belajar tentang IPS, perlu mengetahui kondisi masyarakat yang nyata (dilapangan), kemudian menganalisis hasil lapangan diruangan (laboratorium) untuk



perkembangan berikutnya. Dengan demikian, guru dapat belajar IPS secara nyata, tidak hanya secara teoretis.



Gambar 5.1. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (*Social Studies*)



Gambar 5.2 Bagan kegiatan laboratorium ilmu pengetahuan social

-----> Arus kegiatan
 —————> Umpan balik



Tujuan Laboratorium Pendidikan IPS

Tujuan Standar minimal Laboratorium Pendidikan IPS adalah untuk memberikan dasar agar laboratorium pendidikan IPS itu mampu:

1. Mampu menyelenggarakan kegiatan-kegiatan praktikum pendidikan IPS untuk memantapkan penguasaan bidang studi, pembelajaran yang mendidik, memberikan bekal untuk pengembangan kepribadian dan keprofesionalan.
2. Meningkatkan sikap akademik dan sosial lulusan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) melalui kegiatan praktek, latihan, dan penelitian.
3. Meningkatkan keterampilan tenaga kependidikan dalam mengembangkan model- model inovatif dalam pembelajaran.
4. Meningkatkan kemampuan tenaga pendidik dalam memanfaatkan multimedia.
5. Memberikan layanan pada masyarakat dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan pendidikan IPS.

Fungsi Laboratorium Pendidikan IPS

Fungsi Laboratorium pendidikan IPS adalah berperan sebagai :

1. Pusat dan sumber pembelajaran, praktek, latihan, dan penelitian bagi calon guru IPS
2. Pusat penelitian dan pengembangan pendidikan IPS bagi calon guru dan guru IPS.
3. Pusat pengkajian dan pengembangan model- model inovatif pada pembelajaran IPS.
4. Pusat pengembangan multimedia dalam pembelajaran pendidikan IPS.
5. Pusat layanan pada masyarakat dalam meningkatkan mutu pembelajaran dibidang pendidikan IPS.



TEMPAT DAN ISI LABORATORIUM TERPADU IPS

1. Tempat Laboratorium

Pada dasarnya kegiatan dan aktivitas manusia ada di masyarakat dan lingkungannya. Oleh karena itu Laboratorium Terpadu IPS sesungguhnya adalah di *Lapangan*. Misalnya di pasar/Pekan, Lembaga- lembaga Pemerintah/Swasta, Lingkungan Alam (pengunungan, sungai, danau, tambak, hutan, dan lain-lain). Museum, Gedung DPR/MPR, Kantor Lurah/ Desa dan lain-lain. Di dalam masyarakat dan di lapangan lah kita dapat melihat keterpaduan dari ilmu- ilmu sosial itu terintegrasi.

Guru haruslah terjun atau hadir di tengah-tengah kehidupan masyarakat untuk dapat merasakan, ikut berpartisipasi, bersosialisasi, dan berdiskusi dengan warga masyarakat tentang permasalahan- permasalahan yang ada di masyarakat. Namun demikian, kegiatan seperti ini pada dasarnya memerlukan waktu yang cukup banyak, tenaga, dan biaya yang cukup mahal. Tetapi dengan tujuan agar terwujudnya laboratorium dan profesionalisme guru maka sebaiknya guru harus melakukan kegiatan- kegiatan dimaksud. Disamping itu, agar proses pembelajaran dalam praktikum pendidikan IPS dapat terlaksana, alangkah baiknya jika pusat-pusat sumber materi IPS yang luas itu di masyarakat, dapat dipindahkan ke dalam suatu tempat atau ruangan. Apabila kegiatan tersebut sudah menjadi komitmen semua guru IPS di SD maka persepsi masyarakat dan siswa tentang IPS sebagai “ *mata pelajaran yang mudah atau cukup sebagai mata pelajaran yang dihafal saja*”, akan berubah ke arah yang positif. Kemudian, pada gilirannya dunia profesionalitas keguruan menjadi berarti di tengah-tengah kehidupan masyarakat kita.

1. Isi Laboratorium Terpadu IPS

Dalam mewujudkan Laboratorium Terpadu IPS tentunya memerlukan sarana dan prasarana (alat, furnitur, ruangan, dan lain-lain). Adapun alat-alat yang diperlukan untuk isi dan proses kegiatan Laboratorium Terpadu IPS dapat dibagi menjadi 2 (dua) kelompok besar yaitu: (1) alat yang berkaitan dengan *outdoor* (lapangan) (2) alat *indoor*(ruangan).

Alat-alat Lapangan(outdoor)

1. Kamera fotografi multi lensa



Digunakan untuk membuat dokumentasi kejadian-kejadian penting yang berhubungan dengan IPS di masyarakat (lapangan). Merekam objek jarak jauh (demonstrasi politik, puncak gunung, bencana alam, atau kejadian-kejadian lain yang tidak dapat didekati) menggunakan tele lensa, sehingga diperlukan kamera yang lensanya dapat diganti-ganti (multi lensa).

2. Kamera digital

Digunakan untuk membuat dokumentasi kejadian-kejadian penting yang berhubungan dengan IPS di masyarakat (lapangan) agar dapat disimpan di komputer, sehingga dapat digunakan sebagai rujukan pada tulisan-tulisan dengan foto-foto yang nyata.

3. Kamera Video

Digunakan untuk membuat dokumentasi kejadian-kejadian penting yang berhubungan dengan IPS di masyarakat (lapangan), terutama untuk objek yang bergerak.

4. Tape recorder

Digunakan untuk merekam suara saat wawancara dengan masyarakat atau narasumber yang diperlukan

5. Sound system

Digunakan untuk diskusi kelompok di lapangan

6. Pengeras suara

Digunakan dosen untuk menjelaskan saat berada dilapangan

7. Komputer Jinjing

Digunakan untuk mengolah data atau merekam data saat praktik di lapangan

8. Alat komunikasi

Digunakan untuk komunikasi apabila di lapangan dibagi menjadi beberapa kelompok

9. Kompas geologi

Digunakan untuk menentukan arah atau letak suatu saat praktik di lapangan

10. Palu geologi

Digunakan untuk memecahkan batuan-batuan saat studi geografi tentang keadaan kondisi fisik tempat masyarakat tinggal.



11. Teropong Jauh (binocular)

Digunakan untuk melihat objek, kejadian, atau fenomena yang berada di tempat jauh dan sulit dijangkau dengan jarak dekat.

a. Alat-alat Ruangan(Indoor)

Ruangan ini dirancang untuk praktik mahasiswa dalam menganalisis kejadian (masalah social) di masyarakat (dilapangan). Data dari lapangan ditayangkan melalui video, over head, slide, atau computer sebagai bahan diskusi. Hasil diskusi digunakan untuk menentukan langkah selanjutnya di lapangan atau sebagai laporan akhir.

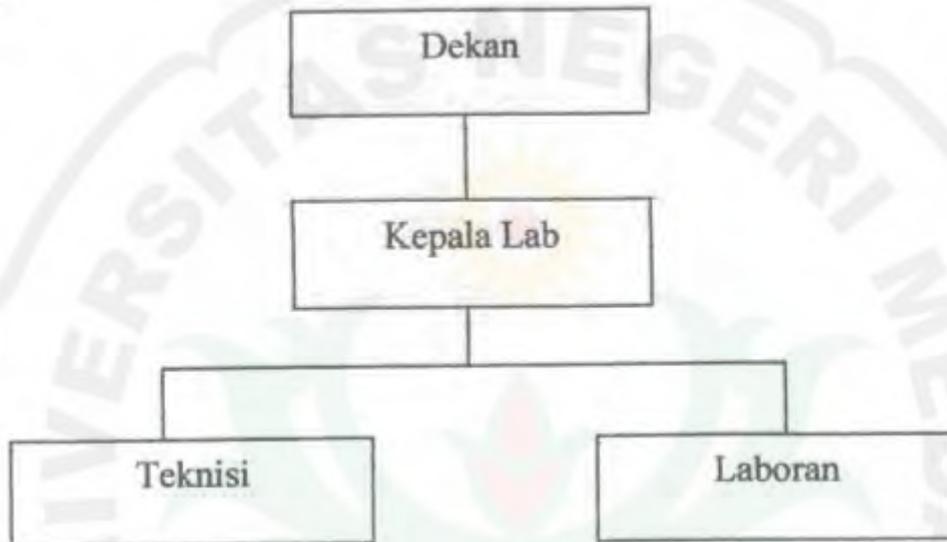
Standar Ruang Laboratorium IPS:

No.	Jenis Ruang	Perangkat Pendukung	Fungsi dan Kegunaan	Keterangan
1.	Ruang diskusi dan case conference	Layar, meja siding (rapat), kamera (fotografi dan handycam), serta alat perekam lain	Untuk melakukan identifikasi masalah pembelajaran pendidikan IPS	Minimal 4 x 6 m
2.	Ruang umum media	Computer multimedia identifikasi dan assesmen	Untuk melakukan asesmen	Minimal 4 x 6 m
3.	Ruang pengembangan pelatihan	Meja bundar, lemari buku/arsip	Untuk menyimpan peralatan	Disesuaikan dengan kebutuhan
4.	Ruang produksi (workshop)	Computer dengan DVD/VCD-RW	Untuk merancang model-model pembelajaran pendidikan di IPS	Minimal 4 x 6 dapat disekat menjadi 2 bagian
5.	Ruangan audio video	Home theater, handycam, stereo set, sound recording	Untuk observasi, simulasi, dan display data	Dengan tata udara dan kedap suara

b. Organisasi Pengelolaan Laboratorium



Pelaksanaan kegiatan laboratorium di bawah tanggung jawab dengan struktur pengorganisasian sebagai berikut:



Personalia

Sesuai dengan struktur organisasi pengelolaan laboratorium di atas maka personalia yang diperlukan antara lain sebagai berikut:

1. Kepala Laboratorium

Kepala laboratorium adalah dosen yang memiliki kualifikasi pendidikan sekurang-kurangnya sarjana. Pendidikan IPS, memiliki pengetahuan dan keterampilan mengelola laboratorium.

2. Teknisi Laboratorium

Tenaga teknisi adalah seseorang yang memiliki kemampuan secara profesional untuk mengoperasikan dan memelihara cara mengembangkan berbagai perangkat laboratorium sehingga siap untuk digunakan dalam mendukung fungsi dan peran laboratorium.

3. Tenaga Laboran

Tenaga laboran adalah seorang yang memiliki kemampuan profesional



untuk menyelenggarakan kegiatan laboratorium yang meliputi pembelajaran, penelitian, pengembangan dan produksi, pendidikan dan pelatihan, serta layanan dalam bidang IPS. Dengan tugas utama membantu terselenggaranya kegiatan laboratorium pendidikan terpadu IPS.

Meknisme Pengelolaan Laboratorium

Mekanisme kegiatan sebaiknya dilaksanakan dengan cara kerja sama atau kemitraan. Kerja sama dan kemitraan yang dimaksudkan dapat digambarkan sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya masing-masing dari personalia yang ada. Laboratorium mitra adalah laboratorium atau lembaga yang memiliki peran dan fungsi yang dapat memberikan sumbangan terhadap peningkatan mutu pendidikan IPS misalnya : 1) museum nasional untuk Laboratorium Pendidikan Sejarah, 2) Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika (BMKG) untuk Laboratorium Pendidikan Geografi, 3) Pusat Bisnis atau pasar sentral untuk Laboratorium Pendidikan Ekonomi, dan 4) Lembaga Politik, Komisi Pemilihan Umum(KPU) dan Panitia pengawas Pemilu (Panwaslu) untuk Laboratorium PKn, dan lembaga-lembaga atau pusat studi lain yang dapat diakses sebagai mitra kerja sama untuk pengembangan laboratorium terpadu IPS. Jadi mekanisme pengelolaan laboratorium terpadu IPS adalah dalam bentuk kemitraan atau kerja sama.

LATIHAN

1. Tuliskan suatu penjelasan tentang tujuan, dan fungsi suatu laboratorium terpadu IPS, sehingga menjadi jelas dan penting diadakannya laboratorium IPS itu bagi pencapaian tujuan pembelajaran IPS di SD.
2. Mengapa mekanisme pengelolaan laboratorium terpadu IPS itu sebaiknya dilaksanakan secara kerja sama atau kemitraan dengan lembaga/badan yang ada kaitannya dengan IPS ?



BAB VI

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR

A. Model-Model Pola Komunikasi Dalam IPS

Hakikat pendidikan merupakan proses interaksi manusia yang ditandai keseimbangan antara kedaulatan subjek didik dengan kewibawaan pendidikan. Hal ini mengandung makna, bahwa dalam proses interaksi mengajar di kelas peserta didik mempunyai kemerdekaan untuk menyatakan berbagai pendapat, pikiran dan ide-ide sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Jadi tidak ada lagi istilah, bahwa guru sebagai pendidik adalah manusia super yang dapat memperlakukan peserta didiknya sesuai dengan kehendaknya.

Selanjutnya dinyatakan, bahwa hakikat belajar mengajar merupakan peristiwa belajar mengajar yang terjadi apabila subjek didik secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang ditata guru. Oleh karena itu, seorang guru dalam proses belajar mengajar di kelas mempunyai kewajiban untuk dapat merencanakan dan menata berbagai kegiatan yang dapat mendorong peserta didik berpikir kreatif, inovatif dan progresif.

Dari kedua pernyataan tersebut, jelas bahwa dalam proses belajar mengajar telah terjadi berbagai interaksi yang bersifat edukatif antara pendidikan dan peserta didik. Dengan kata lain dalam proses belajar mengajar terjadi komunikasi antara peserta didik dengan pendidik. Sesuai dengan namanya komunikasi, maka diharapkan pola komunikasi antara pendidik dan peserta didik berjalan secara aktif, berarti terjadi keseimbangan antara apa yang dikemukakan pendidik dan apa yang dikemukakan peserta didik.

Pernyataan yang menyatakan, bahwa peristiwa belajar mengajar merupakan proses komunikasi didukung pula oleh Sadiman dkk (1993:11) yang menyatakan: "proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerimaan pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi". Pernyataan tersebut bila dikaitkan dengan komponen-komponen yang ada dalam proses belajar dikelas



dapat menjadi bahasan atau uraian pembawa pesan di kelas. Materi-materi apa yang menjadi bahasan atau uraian pembawa pesan di kelas. Materi-materi apa yang dirinci bahasan atau uraian pembawa pesan di kelas. Materi-materi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar telah jeias terpampang secara rinci dalam GBPP. Hal ini dikarenakan GBPP merupakan acuan atau program minimal yang harus disajikan pendidik kepada peserta didiknya. Materi atau bahan pelajaran tersebut kemudian dirinci lagi dalam Buku Paket dan Buku Teks serta buku-buku penunjang lainnya sebagai pemer kaya pelajaran.

Sementara itu yang dikatakan sumber pesan atau pembawa pesan pertama-tama sudah barang tentu adalah pendidikan, kemudian peserta didik itu sendiri dan bisa juga buku buku pelajaran. Pendidikan dikatakan sumber pesan, karena pendidikan inilah yang diharapkan akan mampu mengelola, mengolah dan menyampaikan pesan kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan hakikat pendidik.

1. Guru adalah pekerja professional yang menggunakan keahliannya untuk rmemberi kemudahan bagi pertumbuhan peserha didik;
2. Guru bertanggung jawab secara professional untuk terus menerus meningkatkan kemampuannya.
3. Guru adalah agen pembaharuan
4. Guru mengembangkan proses pendidikan berdasarkan kebutuhan bersama dan khusus subjek didik, sesuai dengan minat dan potensi yang akan dikembangkan secara maksimal.
5. Guru sebagai fasilitator pembelajaran, guru menciptakan kondisi yang menggugah dan memberi kemudahan bagi subjek didik untuk belajar.
6. Guru bertanggung jawab secara profesional atas tercapainya hasil belajar subjek didik.

Di atas telah dinyatakan, bahwa selain pendidik yang berstatus sebagai pembawa pesan didik, karena bagaimanapun peserta didik merupakan insan yang aktif dalam menghadapi segala peristiwa yang terjadi di lingkungannya, selain itu peserta didik yang dianugerahi berbagai potensi juga mempurryai tanggung jawab atas pendidikannya sebagai realisasi dari kebutuhan hidupnya, baik yang bersifat fisik dan psikologis. Sedangkan saluran atau media bisa berupa guru atau



siswa bahkan bisa saja berupa buku dan alat-alat lain yang sesuai dan menunjang dalam proses belajar mengajar di kelas, khususnya dalam mata pelajaran TPS di SD.

Pesan yang berupa isi ajaran dan didikan yang ada dalam kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik yang berbentuk verbal, nonverbal maupun visual. Proses penuangan pesan ke simbol-simbol komunikasi tersebut dinamakan encoding, sementara itu peserta didik menafsirkan pesan-pesan yang disampaikan oleh pembawa pesan yang berupa simbol-simbol komunikasi tersebut dinamakan decoding.

Dikarenakan dalam proses belajar mengajar di kelas menyangkut komunikasi antara manusia dewasa dan manusia yang akan didewasakan, sering dijumpai terdadinya kegagalan-kegagalan atau tidak mencapai target sebagaimana diharapkan. Terjadinya kegagalan ini disebabkan tidak semua pihak (penerima pesan) mengerti apa maksud penyampaian pesan tersebut, bahkan menurut Ali, masalah komunikasi di sekolah lebih banyak mengalami kesulitan oleh karena masalah komunikasi ini bertanggung jawab antara orang dengan orang yang masih harus didewasakan, apalagi bila diingat, bahwa komunikasi itu bersifat edukatif.

Dengan demikian dalam proses pelaksanaan komunikasi di kelas tidak tertutup kemungkinan penyampaian bahan-bahan pelajaran kepada peserta didik melalui simbol-simbol komunikasi tersebut terjadi kekeliruan akan mengakibatkan komunikasi tersebut gagal. Dikatakan gagal, apabila dari peserta didik yang ada di kelas itu yang dapat menerima pelajaran hanya di bawah 75 %. Untuk lebih jelasnya mengenai kegagalan dalam komunikasi edukatif di kelas dilihat pada bagan sebagai berikut:





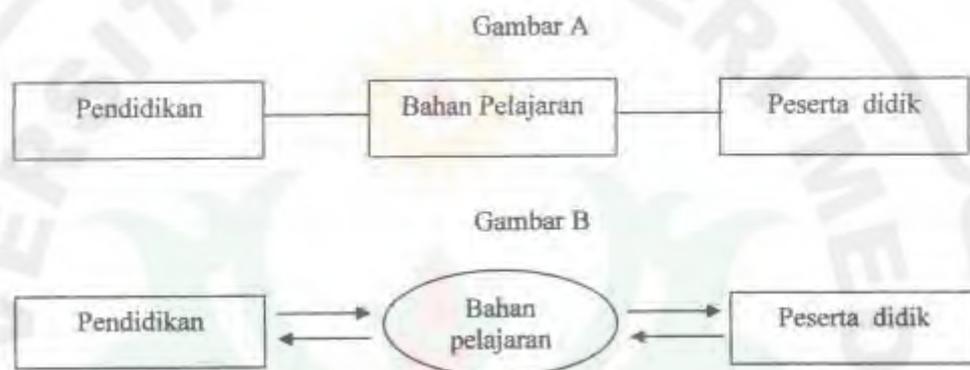
Dari bagan tersebut jelaslah, bahwa tidak semua peserta didik dapat menerima secara utuh materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik, ini menandakan adanya miskomunikasi atau kesalahan persepsi di kalangan peserta didik yang dapat menenma pesan-pesan materi pelajaran, sehingga ada peserta didik yang dapat menerima secara 100 % materi yang disampaikan pendidik, ada yang hanya 75 %, dan ada juga yang hanya 25 %, bahkan ada juga peserta didik yang tidak menerima apa apa dan pesan yang disampaikan melalui simbol-simbol komunikasi tersebut.

Terjadinya kegagalan dalam proses komunikasi, karena adanya berbagai hambatan. Hambatan-hambatan tersebut bisa saja datang dari pendidik sebagai penyampai pesan dan ada juga dari peserta didik sebagai penerima pesan. Adapun penyebab terjadinya kegagalan, misalnya adanya gangguan kesehatan, adanya gangguan pikiran, ataupun gangguan psikologis lainnya, juga bisa karena kelelahan fisik, ataupun cuaca yang cukup panas sehingga peserta didik ataupun pendidikan cepat mengalami kelelahan.

Kenyataan ini sudah barang tentu mengakibatkan proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung sebagaimana diharapkan dan akan menyulitkan tercapainya



pencapaian tujuan belajar. Untuk itulah, diperlukan adanya komunikasi timbal balik yang saling menguntungkan antara pendidik dan peserta didik, dalam arti pada saat berlangsungnya mengembangkan potensi dirinya, sehingga terjadinya komunikasi dua arah, bukan hanya satu arah. Anda bisa bandingkan dua gambar di bawah ini.



Dari gambar yang terdapat pada kedua gambar, tampak sekali bahwa pada gambar A guru begitu dominant, karena pola komunikasi yang terjadi dalam interaksi dalam belajar mengajar hanya satu arah, yaitu dari pendidik kepada peserta didik, sementara peserta didik tidak diberi kesempatan untuk memberikan masukan-masukan mengenai materi pelajaran yang disampaikan pendidik.

Sedangkan pada gambar B sebaliknya, dimana dalam interaksi belajar mengajar terjadi komunikasi 2 arah antara pendidik dan peserta didik. Disini jelas sekali potensi peserta didik dikembangkan melalui pemberian kesempatan kepada peserta didik dalam interaksi belajar mengajar tersebut. Kenyataan dernikian amat sesuai dengan ciri-ciri guru yang professional yaitu:

- Fleksibel//Iuwes, yaitu mempunyai gagasan dan bersedia mengganti pandangannya yang tidak sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta selalu berupaya memecahkan persoalan-persoalan dengan mencari cara-cara baru.
- Open minded (berpikir terbuka), yaitu sadar terhadap apa yang terjadi disekitarnya dan bersedia untuk belajar dari orang lain.



- Sensitive, yaitu peka memiliki empati yang tajam, yaitu menyadari pemikiran dan perasaan orang lain dan masalah social yang perlu diselesaikan.

Jadi bila dalam proses pembelajaran tersebut ingin terjadi komunikasi 2 arah, maka salah satu syaratnya guru harus terbuka terhadap pendapat dan masukan peserta didiknya. Hal ini juga akan mewujudkan proses pembelajaran siswa aktif. Adapun proses pembelajaran siswa aktif dapat digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:

KMG Tinggi CBSA Rendah	Ruang KMG dan CBSA Tinggi
Ruang CBSA Rendah	CBSA Tinggi KMG rendah

Selanjutnya A Kosasih Djahiri juga menggambarkan bagaimana pola interaksi belajar mengajar yang layak dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Dari gambar yang tampak pada kedua gambar tersebut jelaslah, bahwa yang dimaksud dengan CBSA adalah adanya keseimbangan aktivitas antara pendidik dan peserta didik dalam pola komunikasi di kelas.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka berbagai alat teknologi untuk kepentingan komunikasi pun berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi komunikasi berpengaruh terhadap pola komunikasi di masyarakat. Selanjutnya dinyatakan, bahwa teknologi pendidikan dapat dimanfaatkan untuk mengelola pendidikan, khususnya dalam PBM melalui pendekatan teknologi. Oleh karena itu dalam pola komunikasi interaksi belajar mengajar di kelas pun perkembangan teknologi tidak dapat dipisahkan, dan pendidikan diharapkan mampu memanfaatkan teknologi pendidikan untuk kepentingan pembelajaran di kelas.

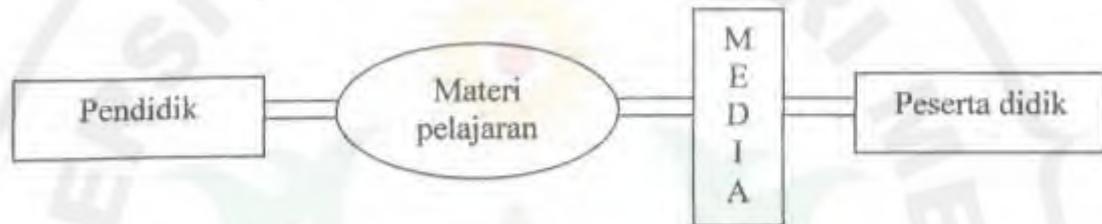
Dengan memanfaatkan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan serta media pendidikan perlu dimanfaatkan secara efisien dan efektif dalam upaya kegiatan belajar mengajar. Karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis dan rasional sebagaimana dituntut oleh teknologi pendidikan, tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai sebagaimana diharapkan.

IPS sebagaimana pelajaran yang digunakan sebagai usahanya untuk mengembangkan sikap dan keterampilan dalam bermasyarakat yang diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari siswa, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Melihat kenyataan tersebut sudah, tentu tekanan mata pelajaran IPS bukan hanya pada aspek kognitif belaka, akan tetapi justru berada pada segi efektif, namun dalam pelaksanaannya tidak berarti meninggalkan aspek kognitif dan perilaku. Hubungan antara ketiga mantra tersebut sangatlah erat, karena saling berinteraksi, sebab yang satu tidak dapat terjadi tanpa adanya unsur kedua lainnya. Dengan demikian suasana kelas akan benar-benar hidup, dan pendidik disini lebih berperan sebagai nara sumber dan fasilitator serta distributor terhadap materi yang dikembangkannya. Selain itu segala potensi peserta didik, baik kognitif, afektif dan perilaku akan berkembang dengan sendirinya.

Untuk terciptanya dalam pelaksanaan yang multi arah dalam pengajaran IPS



di SD dalam pelaksanaan interaksi pembelajaran di kelas harus diimbangi oleh media pembelajaran, sehingga komunikasi akan berjalan lebih efektif dan efisien, karena media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan bahan-bahan pelajaran kepada peserta didik. Untuk lebih jelasnya mengenai peranan media dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Dengan adanya alat bantu (media) proses belajar mengajar akan jauh lebih menarik dan dengan sendirinya pola komunikasi antara pendidik dan peserta didik akan menjadi lebih lancar dan efektif.

B. Model-Model Media Dalam IPS

Media pelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pelajaran yang disampaikan pendidik dan sudah barang tentu akan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan peserta didik akan lebih termotivasi dalam mempelajari suatu materi bahasan.

Mengenai pengertian media hampir semua ahli sependapat, hanya dalam merumuskan kata-kata saja yang berbeda. Media pengajaran adalah alih wujud dari pada bahan ajar atau target hasil atau proses belajar yang dapat digunakan untuk penyaluran pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Sadiman dkk (1993:b) menyatakan, bahwa media adalah perantara antara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Danim (1995:7) menyatakan: bahwa media pendidikan merupakan seperangkat alat atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Alat bantanya disebut media pendidikan, sedangkan komunikasi merupakan sistem penyampaian media



pengajaran ialah sesuatu yang digunakan dalam proses untuk memudahkan, memperlancar dan atau memudahkan hasil proses kegiatan belajar siswa dan atau pencapaian suatu pengajaran.

Dari berbagai rumusan para ahli tentang media pengajaran tersebut pada intinya dapat disimpulkan, bahwa media pengajaran merupakan alat bantu yang dipergunakan pendidik untuk menyampaikan pesan-pesan yang disampaikan lewat simbol-simbol komunikasi, baik secara verbal, non verbal ataupun visual. Tujuannya jelas adalah untuk mempermudah proses penerimaan materi bagi peserta didik; selain itu juga untuk menghindari kejenuhan di kalangan peserta didik.

Sudjana (1991:2) menyatakan bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi proses belajar siswa. Selanjutnya dikatakan bahwa alasan-alasan mengapa media dapat mempertinggi proses belajar siswa, yaitu:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain lain.

Dari uraian tersebut dapat diketahui, ternyata penggunaan media pengajaran bukan hanya sekedar menguntungkan peserta didik, akan tetap menguntungkan pendidik juga, karena dengan menggunakan media pengajaran pendidik dapat menghernat tenaga, selain itu materi yang disajikan akan jauh lebih sistematis, karena dipersiapkan jauh sebelumnya dengan penuh rencana. Selain itu apabila pada saat menyampaikan pelajaran tersebut ada yang terlupakan, dengan adanya



media akan dapat membantu mengingatkan kembali hal-hal yang terlupakan tersebut dengan demikian jalannya proses pembelajaran akan lebih lancar.

Media pengajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses kegiatan pada diri siswa. Di samping itu media dapat membawa pesan atau informasi belajar dengan keandalan yang tinggi yaitu dapat diulang tanpa mengalami perubahan.

Sementara itu yang dimaksud dengan model ialah tiruan atau jiplakan yang dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menyerupai bentuk aslinya atau yang paling tidak mendekati kepada bentuk aslinya. Oleh karenanya dalam proses pembelajaran model dapat berupa tiruan yang sama besarnya, lebih kecil atau lebih besar dari benda yang sebenarnya, misalnya dalam pengajaran IPS di SD, kita akan menerangkan materi tentang lingkungan alam buatan kita akan menerangkan materi tentang buatan yang menarik.

Sebuah model juga dinyatakan sebagai suatu representatif dari sesuatu. Model adalah prototipe dari sesuatu pada masa lalu, sekarang dan yang akan datang atau yang mendekati, sebuah model dapat berbentuk model fisik seperti model rumah, model pesawat atau model mobil. Model berguna untuk memahami apa yang digambarkan, misalnya tentang cara kerjanya, atau dapat memperkirakan bagaimana sesuatu itu bekerja.

Penggunaan model dalam kegiatan belajar mengajar dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih jelas dan menarik. Sedangkan fungsi dari penggunaan model adalah sebagai pengganti benda atau, barang atau sesuatu yang asli dan bisa dijadikan bahan untuk kepentingan analisis, misalnya kita buat gambar pemandangan yang indah dan menarik, kemudian peserta didik ditugaskan untuk mengamati dan menganalisis gambar tersebut dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut: (1) Gambar apakah ini? (2) Siapa yang menciptakan alam semesta? Dan seterusnya.

Adapun cara yang dilakukan untuk mengembangkan suatu model media pembelajaran yang digunakan, baik secara individual maupun kelompok, pertamanya harus dianalisis terlebih dahulu materi apa yang akan disampaikan kepada peserta didik kemudian alat bantu apa yang dapat dikembangkan dalam bentuk



model; kemudian disiapkan alat-alat yang akan digunakan untuk pengembangan model itu, baru setelah itu diwujudkan model yang kita kehendaki, jangan lupa apabila model yang kita buat lebih besar ataupun lebih kecil dari pada bentuk aslinya harus dijelaskan pula pada peserta didik, hal ini dikarenakan yang akan kita hadapi adalah anak-anak SD yang secara relatif tingkat penguasaan konsepnya masih belum begitu banyak.

Model-model yang kita kembangkan bentuknya bisa bermacam-macam sebagaimana dikemukakan oleh Winarno Surachman yang menyatakan, bahwa model-model dapat merupakan bentuk tiruan atau replika dari sebuah bangunan, dapat pula merupakan bagian dari sebuah misi yang bergerak atau dapat juga berupa contoh contoh. Oleh karena itu dalam pengembangan model media tidak ada rumus yang mutlak, akan tetapi semuanya diserahkan pada keterampilan pendidikan yang disesuaikan dengan kemampuannya, juga disesuaikan dengan kondisi peserta didik.

Pengembangan suatu model bisa saja dilakukan dengan menyimpang dari keadaan yang sesungguhnya dengan tujuan untuk kepentingan pendidikan dari menyederhanakan gambar atau untuk memusatkan perhatian peserta didik. Namun, harus dijelaskan secara rinci apa maksud model yang kita kembangkan tersebut sehingga peserta didik tidak merasa pusing mencerna model yang dikembangkan itu. Bahkan untuk kepentingan mata pelajaran bisa saja model itu dibuat dalam bentuk yang lebih umum, sehingga model tentang manusia beserta bagian-bagiannya untuk kepentingan mata pelajaran Biologi (IPA). Kemudian globe untuk kepentingan mata pelajaran IPS.

Sesuai dengan karakteristik mata pelajaran IPS yang merupakan gabungan dari ilmu-ilmu sosial, maka pengembangan model-model media pembelajaran tersebut harus mengacu pada pola pengembangan butiran materi pelajaran IPS SD yaitu:

1. Bahan ajar IPS hendaknya bergerak dalam rentangan:
 - Konkret ke abstrak
 - Mudah ke sukar
 - Dekat/lokal ke jauh/nasional
 - Sedikit banyak
 - Sederhana ke kompleks



2. Selalu memperhitungkan urutan logis konsep dan atau perangkat kesukarannya. Melihat beberapa karakteristik mata pelajaran IPS tersebut, maka penggunaan model media amat membantu, terutama untuk mengkonkretkan berbagai konsep yang sifatnya abstrak dengan demikian model-model yang kita kembangkan di atas.

Adapun bentuk-bentuk media yang dapat dikembangkan menjadi model dapat berupa:

1. Suara (audio dan visual), seperti suara guru, suara kaset, suara binatang, suara tokoh dan seterusnya.
2. Hal-hal yang sifatnya visual, seperti bagan, matriks, gambar, data dan seterusnya.
3. Hal-hal yang bersifat material, seperti alat peraga, benda contoh dan seterusnya.
4. Keadaan kejadian atau kasus, seperti peristiwa sejarah, kejadian nyata, contoh, cerita dan seterusnya.
5. Gerak, sikap dan perilaku (gestural) seperti simulasi, bermain peran, permainan, mimic dan seterusnya.
6. Barang cetakan, buku, surat kabar, majalah, bulletin, brosur-brosur dan seterusnya.
7. Audio-visual, berupa suara yang disertai visualisasi seperti gambar tayangan TV, Video.

Oleh karena itu dalam pedoman kegiatan belajar mengajar IPS SD dinyatakan, bahwa peran dan keadaan isi peran media sangat menentukan kadar proses dan hasil kegiatan belajar siswa. Oleh karenanya hendaknya diperhatikan persyaratan media pengajar ilmu pengetahuan sosial.

1. Membawa sesuatu/sejumlah isi pesan harapan
2. Memuat nilai-nilai masyarakat
3. Diambil dari dunia kehidupan nyata (siswa, local, nasional atau dunia)
4. Menarik minat dan perhatian siswa atau melibatkan diri siswa
5. Terjangkau oleh kemampuan belajar siswa



Dengan demikian jelaslah, bahwa media pengajaran dalam pendidikan ilmu pengetahuan social yang diharapkan media itu harus dilematis sifatnya yang diambil dari realitas kehidupan peserta didik, sehingga peserta didik merasa terlibat di dalamnya. Sudah barang tentu media itu juga harus menarik minat untuk menganalisisnya bersamasama dengan pendidik atau guru. Untuk itu harus terjangkau oleh pemikiran peserta didik. Contoh: kita akan mengajarkan "lingkungan setempat", maka media yang akan kita kembangkan alangkah baiknya kalau lingkungan sekitar kita menjadi sumber permasalahan sehingga peserta didik betul-betul merasa terlibat di dalamnya.

Menurut Winarno Surachmad ada 3 alat yang dapat digunakan untuk mengadakan interaksi, yaitu:

1. Pengalaman riil, yakni segenap media di dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pengalaman buatan, yakni segenap media yang sengaja diciptakan untuk mendekati pengertian pada pengalaman riil.
3. Pengalaman verbal, dimana bahasa adalah alat utama, baik lisan maupun tulisan.

Sementara itu Edgar Dale yang dikutip oleh Ali dan Sadiman dkk menyatakan bahwa nilai media dalam pengajaran diklasifikasikan berdasarkan nilai pengalaman. Dale menggambarkan dalam bentuk kerucut dan dinamakan "kerucut pengalaman atau the cone of experience" yaitu:





Dari gambar tersebut jelaslah, bahwa urutan pengalaman menurut Edgar Dale yang mempunyai nilai yang paling tinggi adalah Direct Purposeful Experience, yakni pengalaman-pengalaman yang didapat secara langsung dalam hidup dan kehidupannya. Sementara itu urutan kedua adalah pengalaman yang diperoleh melalui Contrived Experience, yakni pengalaman-pengalaman yang diperoleh melalui interaksi dengan berbagai model media, benda tiruan atau simulasi. Sedangkan pengalaman yang paling rendah nilainya adalah yang didapat melalui verbal simbol, yakni pengalaman yang didapat melalui kata-kata guru yang disampaikan secara verbal di kelas. Bahkan pengalaman melalui visual termasuk pengalaman yang mendapatkan nilai rendah.

Kenyataan tersebut menunjukkan, bahwa sesuatu yang dialami secara langsung atau peserta didik dalam lingkungan hidup dan kehidupannya amat membekas dalam dirinya, sehingga melekat dalam dirinya, sedangkan apa-apa yang didapat melalui pengucapan dan penglihatan termasuk pengalaman yang amat sulit melekat dalam diri peserta didik. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh A. Kosasih Dpalairi (1992:2) yang membagi urutan pengalaman seseorang sebagai berikut:



1. Pengalaman atau pelaksanaan yang didapat secara langsung
2. Pengalaman yang diperoleh secara artificial
3. Data-data atau fakta-fakta dan konsep/nilai moral dan norma dalam kehidupan
4. Mulai dari mudah ke sukar atau konkret ke abstrak atau sederhana ke kompleks
5. Mulai dari bagian menuju internal
6. Mulai dari yang bersifat induktif ke deduktif
7. Dari yang bersifat khusus ke umum
8. Dari yang sudah dikenal ke hal yang baru
9. Dari yang temporer menuju ke yang permanen

Oleh sebab itu dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di SD harus diupayakan agar peserta didik mendapatkan pengalaman langsung melalui model-model media yang dikembangkan oleh pendidikan. Dengan diberikannya model-model media diharapkan peserta didik akan mendapatkan pengalaman langsung mengenai materi pelajaran, dan ini sudah barang tentu akan jauh lebih melekat pada diri peserta didik.

C. Rancangan Media Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

IPS mempunyai karakter yang merupakan gabungan dari unsur-unsur Geografi, Sejarah, Ekonomi, Hukum dan Politik, Kewarganegaraan, Sosiologi bahkan juga bidang Humaniora, Pendidikan dan Agama.

Oleh karena itu mencapai sasaran dan target sasaran di atas dalam pelaksanaan proses pembelajaran diperlukan penataan alat, bahan dan sumber belajar agar dapat dilihat dan mudah digunakan oleh siswa. Sumber belajar dapat berupa media cetak, model, gambar, laporan, poster, klipping dan hasil karya anak lainnya atau buku. Untuk mempermudah pengambilan dan penyimpanan alat, bahan dan sumber hendaknya digolong-golongkan dan diberi label. Dari kenyataan ini masalahnya sekarang adalah rancangan media yang bagaimana yang cocok dengan misi pembelajaran IPS tersebut?



Media pelajaran yang digunakan dalam IPS harus dapat menstimulus lahirnya proses pembelajaran yang aktif dan reaktif. Oleh karena itu dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar IPS SD disebutkan beberapa syarat untuk media IPS yaitu:

1. Membawa sesuatu/sejumlah isi pesan harapan.
2. Memuat nilai-nilai masyarakat
3. Diambil dari dunia kehidupan nyata (siswa, local, nasional atau dunia)
4. Menarik minat dan perhatian siswa atau melihat diri siswa
5. Terjangkau oleh kemampuan belajar siswa

Dalam merancang media pembelajaran IPS amat tergantung dari jenis media yang akan dikembangkannya. Oleh karena itu sebelumnya sampai pada bagaimana merancang media, ada baiknya diingatkan kembali tentang jenis jenis media yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran IPS yaitu:

1. Suara, baik suara guru ataupun suara kaset
2. Hal-hal yang bersifat visual, seperti bagan, matrik, gambar, data dan lain-lain Hal-hal yang bersifat material, seperti model-model, benda contoh, dll
3. Gerak, sikap dan prilaku seperti simulasi, bermain peran, role playing, dll
4. Cerita, kasus yang mengandung dilema moral.

Scenario Media Audio Fungsinya:

1. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan suara dan sekaligus melatih keterampilan mendengar atau menyimak.
2. Mengembangkan imajinasi siswa terhadap apa yang didengarnya, baik melalui suara guru atau suara tape recorder yang disiapkan.
3. Memantapkan bagaimana yang dianggap penting dari bahan peajaran yang disampaikan.

Langkah-langkahnya:

1. Sebelum media audio disajikan, sebaiknya dipersiapkan terlebih dahulu alat-alat yang akan digunakan.



2. Berikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi' pelajaran yang akan diaplikasikan ke dalam audio.
3. Mengecek peralatan yang akan digunakan apakah tidak ada kerusakan atau tidak ada kesulitan dalam menggunakannya di kelas, termasuk sarana pendukungnya, misalnya aliran listrik atau baterai.
4. Setelah semuanya dianggap siap, guru menjelaskan kepada siswa materi apa yang akan dibahas, kemudian siswa diminta untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan, misalnya alai tulis untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting atau hal-hal yang tidak dimengerti.
5. Setelah semua siap, barulah audio diperdengarkan, usahakan suaranya jelas dan dapat diperdengarkan oleh semua siswa, sehingga siswa dapat menyimak dengan baik apa yang didengarkan.
6. Setelah selesai mendengarkan audio, guru meminta beberapa siswa untuk mengulang secara garis besar apa yang didengarnya.
7. Selain itu guru juga meminta beberapa orang siswa untuk memberi komentar atau tanggapannya terhadap apa yang didengarnya, sementara siswa yang lainnya diberikan kesempatan untuk menanggapi pendapat kawannya.
8. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang dianggap belum jelas.
9. Guru menyimpulkan materi pelajaran sekaligus menanarnkan konsep nilai norma dan moral yang diharapkan atau yang menjadi pesan pokok bahasan yanc, disampaikan.

Sedangkan untuk tindak lanjut dari pembahasan materi yang mempergunakan audio itu dapat dilakukan dengan pemberian tugas-tugas di luar kelas sesuai dengan pokok bahasan yang dikembangkan.



Rancangan Media Gambar Dan Foto

Media ini sangat cocok digunakan di SD, terutama kelas-kelas awal. Hal ini dikarenakan media ini amat sesuai untuk mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak dalam bentuk gambar atau foto.

Fungsi media gambar:

1. Mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak
2. Mendekatkan dengan objek yang sebenarnya
3. Melatih siswa berpikir konkret
4. Memperjelas suatu masalah

Langkah-langkah:

1. Analisis pokok bahasan/ sub pokok bahasan yang akan dituangkan dalam bentuk media audio atau foto.
2. Siapkan bahan -bahan yang akan digunakan, apakah bahan langsung (dalam arti gambar yang sudah jadi) atau yang akan dibuat oleh guru.
3. Ada baiknya siswa juga diminta mempersiapkan gambar-gambar atau foto yang sesuai dengan pokok bahasan, namun jangan diplot hares membawa gambar ini atau foto itu, akan tetapi berikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan jenis gambar atau foto secara mandiri.
4. Siapkan gambar atau foto itu ditempat yang dapat dilihat oleh semua siswa atau kalau gambar/fotonya kecil harus diedarkan kepada sernua siswa, sehingga siswa dapat melihatnya secara jelas.
5. Guru meminta beberapa siswa untuk mengomentari gambar atau foto itu, sementara siswa lainnya diminta memberi tanggapannya terhadap komentar tersebut. Kebebasan memilih yang sesuai hati nurani ditentukan pada saat pencoblosan karya suara di bilik suara.
6. Guru menjelaskan materi pelajaran melalui media yang dibuatnya, sekaligus menanamkan konsep nilai-nilai moral dan narma yang menjadi target harapannya.



7. Guru menyimpulkan materi pelajaran, sekaligus memberikan tindak lanjut berupa tugas-tugas kelompok atau individual dengan upaya memperkaya penguasaan materi pelajaran.

Latihan :

Untuk lebih memantapkan hasil belajar anda, sekarang kerjakanlah soal-soal latihan dengan cara diskusi dengan kawan-kawan atau dengan tutor!

1. Dari berbagai pengertian media yang dikemukakan oleh para ahli, coba anda rumuskan pengertian baru menurut bahasa dan kata-kata anda sendiri!
2. Dengan menggunakan media pembelajaran hasil belajar peserta didik akan jauh lebih meningkat. Mengapa?
3. Jika anda akan mengembangkan suatu model media pembelajaran, langkah-langkah apa yang harus dilakukannya?
4. Untuk kepentingan pembelajaran IPS dikembangkan modelnya jauh lebih sulit dibandingkan dengan pengembangan model dalam mata pelajaran IPA. Mengapa?
5. Mengapa tingkat pengalaman langsung menurut kerucut pengalaman Edgar Dale mempunyai nilai yang paling tinggi, dibandingkan pengalaman melalui simbol-simbol verbal yang bahkan nilainya paling rendah?



Petunjuk Jawaban Latihan

Setelah anda mengadakan soal-soal latihan bersama kawan-kawan sekarang, cobalah cocokkan dengan kunci jawaban di bawah ini!

1. Media pengajaran merupakan alat bantu untuk melancarkan proses komunikasi edukatif antara pendidik dengan peserta didik upaya pengajaran.
2. Karena peserta didik akan jauh lebih tertarik pada materi pelajaran, dengan demikian motivasinya akan meningkat, selain itu juga akan mengurangi tingkat kejenuhan.
3. Kemudian materi yang diberikan juga akan lebih merangsang peserta didik untuk mengadakan analisis lebih jauh tentang pelajaran tersebut
4. Pertama-tama harus mengadakan analisis terhadap kandungan nilai pesan serta target yang ada dalam setiap pokok bahasan, kemudian kedua siapkan alat-alat yang diperlukan untuk mengembangkan model tersebut, langkah selanjutnya anda kembangkan model yang akan disampaikan kepada peserta didik, jangan lupa beri keterangan bagaimana ukuran model tersebut, apakah sama dengan bentuk aslinya, lebih besar ataukah lebih kecil, sehingga peserta didik akan memperoleh kejelasan.
5. Dalam pengembangan model untuk mata pelajaran IPS memang jauh lebih sulit dibandingkan dengan pengembangan model IPA, karena karakteristik IPS adalah abstrak dan terdiri dari konsep-konsep yang sulit untuk divisualkan. Hal ini berbeda dengan IPA yang materinya terdiri dari konsep-konsep yang mudah dikembangkan dalam bentuk model, misalnya manusia dengan alat-alat perlengkapannya ataupun binatang ataupun konsep lainnya.
6. Pengalaman langsung mempunyai nilai yang tinggi karena peserta didik dapat merasakan, menghayati dan menganalisis secara langsung dari berbagai peristiwa yang terjadi dalam lingkungan hidup dan kehidupannya, sementara hal-hal yang hanya berupa simbol-simbol verbal amat sulit untuk melekat, karena disamping mudah lupa juga kurang begitu terhayati oleh peserta didik dalam hidup dan kehidupannya.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Dan R. Ardiwinata. 1995. *Perencanaan Pengajaran: Modul*. Jakarta.: Universitas Terbuka 2005.
- _____. Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____. Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS. Aksara.
- Depdiknas, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Depdiknas
- Depdiknas 2006. *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Kurikulum*. Jakarta. Depdiknas
- Depdiknas 2006. *Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Sasyad, A. 1997. *Media Pengajaran Modul Perkuliahan*, Jakarta: Universitas Terbuka Setiawan Denny. 2007. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra U.S. Dan R. Ardiwinata, 1995 *Perencanaan Pengajaran : Modul Perkuliahan*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mendiknas Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Q. Jakarta: Depdiknas dan Pengajaran Modul Perkuliahan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Solihatini, Raharjo. 2005. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.

THE
Character Building
UNIVERSITY

