

**Buku Ajar Mata Kuliah  
Perencanaan Pembelajaran MI**

**Oleh  
Ida Rindaningsih**



**Diterbitkan oleh  
UMSIDA PRESS**

**Tahun 2019**

**Buku Ajar**  
**Perencanaan Pembelajaran MI**

**Penulis :**  
**Ida Rindaningsih.**

**ISBN :**  
978-623-7578-03-1

**Editor :**  
Septi Budi Sartika, M.Pd  
M. Tanzil Multazam , S.H., M.Kn.

**Copy Editor :**  
Fika Megawati, S.Pd., M.Pd.

**Design Sampul dan Tata Letak :**  
Mochamad Nashrullah, S.Pd

**Penerbit :**  
UMSIDA Press

**Redaksi :**  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Jl. Mojopahit No 666B  
Sidoarjo, Jawa Timur

**Cetakan pertama, Agustus 2019**

© Hak cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dengan suatu  
apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah atas segala limpahan rahmat Allah SWT penulis mampu menyelesaikan buku Perencanaan Pembelajaran MI. Buku ini memuat 9 BAB yang berisi tentang konsep perencanaan pembelajaran, kurikulum 2013, silabus, kata kerja operasional, pengembangan RPP, pengembangan materi pembelajaran, pengembangan bahan ajar, pengembangan model pembelajaran serta penilaian dalam pembelajaran.

Peserta didik yang berkualitas menunjukkan guru yang berkualitas. Guru yang professional bukan hanya mampu mengajar tetapi juga mampu merancang pembelajaran yang efektif sesuai kondisi dan kurikulum yang diberlakukan. Kehadiran guru di kelas bukan sebagai teacher centre tetapi mengutamakan agar focus pada student centre. Untuk itulah perlu membekali calon mahasiswa memahami tugas guru dalam merencanakan pembelajaran dan memahami perannya di abad 21.

Ucapan terima kasih pada UMSIDA yang telah memotivasi dan memfasilitasi penulisan hingga penerbitan buku ini. Untuk itu semoga karya ini bermanfaat bagi pembaca sekaligus menjadi wacana tentang pentingnya keterampilan merancang pembelajaran untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah.

## Daftar Isi

Kata Pengantar	i
BAB 1 Konsep Perencanaan Pembelajaran	1
A. Pengertian Perencanaan Pembelajaran	1
B. Urgensi Perencanaan Pembelajaran	3
C. Teknologi dan pengajaran abad 21	4
BAB 2 Kurikulum 2013	7
A. Pentingnya kurikulum dalam pembelajaran	7
B. Karakteristik pembelajaran di SD/MI	10
C. Prinsip Pembelajaran Tematik terpadu	12
BAB 3 Silabus	15
A. Pengertian silabus	15
B. Prinsip Pengembangan Silabus	16
C. Urgensi pengembangan silabus	17
D. Komponen Silabus	19
E. Model silabus kelas 1 – 6 di SD/MI	20
BAB 4 Kata Kerja Operasional	
A. Urgensi kata kerja operasional	32
B. Taxonomy Bloom	33
BAB 5 Pengembangan RPP	37
A. Prinsip penyusunan RPP	38
B. Identitas Mapel	40
C. Kompetensi Inti	40
D. Kompetensi Dasar	42
E. Indikator	42
F. Tujuan Pembelajaran	42
G. Materi	43

H. Metode pembelajaran_____	44
I. Media Pembelajaran_____	44
J. Sumber belajar_____	44
K. Langkah pembelajaran_____	48
L. Penilaian_____	48
BAB 6 Pengembangan Materi Pembelajaran_____	55
A. Definisi Materi Pembelajaran	55
B. Jenis-jenis materi pembelajaran	55
C. Prinsip pengembangan materi	56
D. Cakupan materi pembelajaran	58
E. Proses Pemilihan materi pembelajaran	59
F. Strategi pembelajaran	60
BAB 7 Pengembangan Bahan Ajar	63
A. Pengertian bahan ajar dan sumber belajar	63
B. Urgensi bahan ajar	65
C. Jenis bahan ajar	65
BAB 8 Model-model pembelajaran yang efektif	71
A. Model pembelajaran kooperatif	72
B. Model pembelajaran Langsung	86
BAB 9 Penilaian dalam pembelajaran	90
A. Penilaian, pengukuran dan evaluasi hasil belajar	90
B. Teknik Penilaian	94
C. KKM	96
DAFTAR PUSTAKA	101

## **BAB 1**

### **Konsep Perencanaan Pembelajaran**

---

Kemajuan sebuah negara tidak lepas dari peran serta generasi penerus yang profesional dan berkarakter. Dalam hal ini Guru memiliki peranan yang penting dalam menciptakan generasi profesional dan berkarakter. Menurut UU No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, pengertian guru adalah tenaga pendidik profesional yang memiliki tugas utama untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui jalur formal pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Kata profesional artinya menuntut guru untuk melakukan perencanaan pembelajaran agar dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara sistematis dan tepat, sehingga dapat tercapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

#### **A. Pengertian Perencanaan Pembelajaran**

Secara umum kata Perencanaan Pembelajaran tersusun dari kata perencanaan dan pembelajaran. Jika dapat dikaji dari kata-kata yang membangunnya, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa perencanaan adalah proses, cara, perbuatan merencanakan (merancangkan), sementara pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.

Sedangkan menurut Abdul Majid dalam bukunya yang berjudul Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Standar Kompetensi Guru), menerangkan bahwa dalam konteks pengajaran, perencanaan dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan dan

metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Menurut UU RI No. 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 20 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Begitu juga dalam *Oxford Advanced Learner's Dictionary* tertulis bahwa perencanaan adalah *the actor process of making plans for something* (kegiatan atau proses merencanakan sesuatu), dan pembelajaran adalah *the act of teaching something to somebody* (kegiatan mengajarkan sesuatu kepada seseorang).

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwasanya perencanaan pembelajaran dibangun dari dua kata, yaitu:

- a. Perencanaan, berarti menentukan apa yang akan dilakukan.
- b. Pembelajaran, berarti proses yang diatur dengan langkah-langkah tertentu, agar pelaksanaannya mencapai hasil yang diharapkan.

Jadi, perencanaan pembelajaran adalah rencana yang telah dibuat oleh guru secara sistematis untuk mengajar mata pelajaran tertentu, pada jenjang dan kelas tertentu, untuk topik tertentu, dan untuk satu pertemuan atau lebih.

Sebagai dasar penyusunan perencanaan pembelajaran ini, guru wajib mengetahui kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah saat itu. Informasi dari kurikulum itulah yang selanjutnya digunakan oleh guru sebagai dasar penyusunan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Perencanaan pembelajaran ini kadang-kadang membuat guru *malas*, misalnya menganggap silabus dan RPP terlalu konseptual, tidak terlalu relevan dengan kenyataan dalam mengajar. Adanya ketidaksinkronan antara tuntutan profesionalisme guru dengan

kenyataan, maka seorang guru harus memahami tentang pembelajaran lebih mendalam.

## **B. Urgensi Perencanaan Pembelajaran**

Perencanaan pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Penyusunan teknik pengajaran sebagai persiapan awal seorang guru sebelum memulai suatu pembelajaran. Menciptakan suasana belajar yang kondusif sangat berpengaruh dalam berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran itu dilakukan.

Sebelum guru akan memulai sebuah topik yang akan diajarkan pada peserta didik, maka guru dapat membuat sebuah perencanaan pembelajaran yang tepat sehingga pengajaran dapat dilakukan tepat sasaran. Kualitas pembelajaran itu sendiri sangat ditentukan oleh teknik yang tepat dalam perencanaan pembelajaran.

Adapun pentingnya dibuat perencanaan pembelajaran adalah :

1. Memperjelas arah dan tujuan pengajaran.
2. Memudahkan guru dalam melakukan pengajaran secara sistematis, sehingga saat menerangkan sebuah pokok bahasan guru akan lebih mudah karena seluruh ide telah dituangkan dalam sebuah perencanaan yang matang/tertulis.
3. Waktu pembelajaran akan lebih optimal/efisien.
4. Melatih guru untuk lebih tanggap dalam berinteraksi dengan siswa.
5. Meningkatkan kreatifitas dan kualitas guru dalam melakukan sebuah pengajaran.
6. Guru akan lebih mudah mengetahui kekurangan/kelebihan masing-masing pokok bahasan yang akan diajarkan agar tetap mudah dipahami oleh siswa.

Dengan melakukan perencanaan pembelajaran yang matang, maka guru akan mudah dalam melakukan proses pembelajaran dan siswa



pun akan lebih mudah dalam menerima suatu pokok bahasan yang diajarkan. Terbentuknya komunikasi dua arah dalam sebuah pembelajaran dapat menjadi tanda efektif atau tidaknya sebuah pembelajaran yang telah dilakukan.

### **C. Teknologi dan pengajaran abad 21**

Seiring dengan perkembangan teknologi digital di seluruh aspek kehidupan, menjadikan seolah manusia sangat bergantung dengan teknologi. Seakan teknologi menjadi kebutuhan dasar dalam kelangsungan kehidupan di era modern ini. Hal ini secara langsung berimbas dalam dunia pendidikan, baik materi pengajaran, cara pengajaran, maupun proses interaksi antara guru dengan siswa.

Di abad 21 ini, guru dituntut lebih terampil dan efektif dalam melakukan pengajaran. Penciptaan suasana kelas, penerapan teori pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan merupakan sebuah perencanaan pembelajaran oleh guru agar dapat menciptakan siswa yang terampil dan profesional. Memadukan proses pengajaran tradisional dengan teknologi yang ada, bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan oleh guru. Untuk itu perlu dilakukan perencanaan pembelajaran yang matang sesuai pokok bahasan yang akan diajarkan dipadukan dengan perkembangan teknologi dan keadaan siswa di kelas.

Di abad 21 ini, tantangan terbesar dalam dunia pendidikan adalah menciptakan suasana kelas yang kondusif. Istilah kondusif yang dimaksud adalah adanya komunikasi dua arah antara guru dengan siswa. Dalam hal ini guru memberi ruang lebih bagi siswa untuk lebih leluasa dalam berekspresi, mengemukakan pendapat, dan berargumentasi sehingga mereka akan menemukan sekaligus memecahkan masalah bersama-sama. Hanya pembelajarlah yang akan bertahan di situasi disruptif masa depan ini. Tidak hanya murid yang harus belajar.

Strategi penggunaan media online tepat sasaran dalam belajar, literasi dari perpustakaan, penerapan teori pembelajaran di kelas dapat digunakan oleh guru dalam menjawab tantangan pengajaran di abad 21 ini. Pembelajaran di abad 21 ini tidak lepas dari Keterampilan abad ke-21 atau diistilahkan dengan 4C, yakni :

- *Communication (komunikasi)*, yaitu meningkatkan kemampuan komunikasi yang baik antara guru dengan siswa atau sebaliknya dan siswa dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- *Collaboration (kolaborasi)*, yaitu kemampuan bekerjasama dalam team (kelompok) untuk bersama sama menyelesaikan permasalahan. Pembelajaran ini bertujuan pula untuk menumbuhkan rasa tanggungjawab pribadi, mampu menyikapi sebuah perbedaan dan berusaha memahami kekurangan dan kelebihan satu sama lain.
- *Critical Thinking and Problem Solving (Berpikir kritis dan Menyelesaikan Masalah)*, yaitu proses pembelajaran yang mampu membuat siswa dapat berpikir kritis dengan menghubungkan pembelajaran dengan masalah-masalah kontekstual yang ada dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa menyadari pentingnya sebuah pembelajaran.
- *Creativity and Innovation (Kreatifitas dan Inovasi)*, yaitu peserta didik memiliki kemampuan untuk mengembangkan, melaksanakan, dan menyampaikan gagasan-gagasan baru kepada yang lain, bersikap terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan berbeda.

## # PENGAYAAN MATERI #

### Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini !

1. Jelaskan definisi perencanaan pembelajaran menurut para ahli !
2. Jelaskan prinsip-prinsip dalam perencanaan pengajaran!
3. Sebutkan kompetensi yang harus dimiliki oleh guru dalam membuat perencanaan pengajaran !
4. Perencanaan pembelajaran memainkan peran penting dalam memandu guru untuk melaksanakan tugas sebagai pendidik dalam melayani kebutuhan belajar siswa-siswinya, juga dimaksudkan sebagai langkah awal sebelum proses pembelajaran berlangsung. Jelaskan dan analisislah pernyataan dibawah ini?
  - a. Mengapa pembelajaran perlu perencanaan?
  - b. Bagaimana cara merencanakan pembelajaran?
5. Menurut pandangan Anda, bagaimana hubungan antara perencanaan pembelajaran dengan kualitas pembelajaran. Jelaskan !
6. Bagaimana perencanaan Pembelajaran yang ideal menurut tuntutan Kurikulum ?

Secara etimologis, kurikulum merupakan terjemahan dari kata curriculum dalam bahasa Inggris, yang berarti rencana pelajaran. Curriculum berasal dari bahasa latin *currere* yang berarti berlari cepat, maju dengan cepat, menjalani dan berusaha untuk. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan, bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Di Indonesia kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum 2013. Prinsip utama pengembangan Kurikulum 2013 didasarkan model kurikulum berbasis kompetensi dengan standar kompetensi lulusan yang ditetapkan untuk satu satuan pendidikan, jenjang pendidikan dan program pendidikan. Kurikulum 2013 memiliki tiga aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap dan perilaku.

#### **A. Pentingnya kurikulum dalam pembelajaran**

Pada dasarnya kurikulum itu berfungsi sebagai pedoman atau acuan. Kurikulum di susun, disiapkan dan dikembangkan untuk kepentingan pendidikan, terutama untuk mempersiapkan pelajar atau siswa supaya mereka dapat hidup di dalam masyarakat. Bagi guru, kurikulum itu berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Sebelum kita memahami lebih lanjut mengenai pentingnya kurikulum dalam pembelajaran, maka harus dipahami lebih dahulu tentang kurikulum yang tengah berlaku saat ini yakni kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 memiliki 4 (empat) komponen utama, yaitu :

- (1) tujuan;
- (2) materi/isi;
- (3) Metode/strategi pembelajaran; dan
- (4) evaluasi

Masing masing komponen memiliki saling keterikatan satu sama lain. Manakala salah satu komponen yang terbentuk dalam kurikulum terganggu atau tidak berkaitan dengan komponen lainnya maka system kurikulum juga akan terganggu.

Tujuan Kurikulum 2013 adalah mempersiapkan insan Indonesia untuk memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warganegara yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.

Landasan hukum penyelenggaraan Kurikulum 2013 adalah :

1. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Nasional Tahun 2005-2025;
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru;
5. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005;

6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 54 tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah;
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah;
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah;

Kurikulum memuat isi dan materi pelajaran, sebagai rencana pembelajaran yang membuat para siswa melakukan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan dari pendidikan nasional. Pada proses pembelajaran melibatkan banyak unsur yaitu, human, material, perlengkapan dan prosedur. Human meliputi tenaga pendidik dalam hal ini adalah guru, siswa, dan tenaga penunjang lainnya dalam pendidikan. Material meliputi peralatan yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar seperti buku, white board, slide, dan lain lain. Perlengkapan mencakup ruang tempat belajar, komputer dan sebagainya. Prosedur meliputi jadwal, rencana pembelajaran dan lain lain. Masing masing unsur juga memiliki peranan yang penting menunjang keberhasilan pembelajaran itu sendiri.

Kurikulum itu sendiri juga merupakan mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa untuk memperoleh pengetahuan. Dalam pelaksanaannya pun melibatkan unsur-unsur yang sama dengan pembelajaran yakni human, material, perlengkapan dan prosedur. Untuk itulah pelaksanaan kurikulum dan pembelajaran tidak bisa berjalan sendiri sendiri. Karena adanya keterkaitannya dalam

melibatkan unsur-unsur dalam pelaksanaannya yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

## **B. Karakteristik pembelajaran di SD/MI**

Siswa Sekolah Dasar merupakan individu unik yang memiliki karakteristik tertentu, bersifat khas dan spesifik. Pada dasarnya setiap siswa adalah individu yang berkembang. Dalam hal ini pendidikan maupun pembelajaran sangat dominan memberikan kontribusi untuk membantu dan mengarahkan perkembangan siswa supaya menjadi positif dan optimal. Setiap siswa memiliki irama dan kecepatan perkembangan yang berbeda-beda dan bersifat individual.

Menurut Eti Nurhayati menambahkan anak-anak pada kelas-kelas sekolah dasar sedang bergerak dari pemikiran egosentris ke desentris, atau dari pemikiran subjektif ke pemikiran objektif. Pemikiran desentris memungkinkan anak-anak melihat bahwa orang lain dapat memiliki persepsi berbeda dari persepsi mereka. Untuk menangkap ide Piaget tentang perkembangan anak usia SD secara ringkas adalah sebagai berikut:

### *a. Usia SD/MI Kelas Rendah (Kelas I-III)*

- Sudah dapat mengklasifikasikan angka-angka atau bilangan, meskipun masih harus lebih banyak menggunakan benda/objek yang konkret (alat peraga)
- Mulai dapat menyimpan pengetahuan atau hasil pengamatan dalam daya ingatannya.
- Mulai dapat mengoperasikan kaidah-kaidah logika (berfikir logis), meskipun terbatas pada objek-objek konkret.

### *b. Usia SD/MI Kelas Tinggi (Kelas IV-VI)*

- Mulai dapat berfikir hipotesis deduktif.
- Mulai mampu mengembangkan kemampuan berdasarkan kedua alternatif.

- Mulai mampu menginferensi atau menggeneralisasikan dari berbagai kategori.

Berdasarkan ciri-ciri perkembangan baik kognitif, bahasa dan afektif, maka dapatlah dibedakan secara ringkas karakteristik antara siswa Sekolah Dasar pada kelas rendah dan kelas tinggi.

Ciri pada siswa kelas rendah yaitu:

1. belum mandiri;
2. belum ada rasa tanggung jawab pribadi
3. penilaian terhadap dunia luar masih egosentris;
4. belum menunjukkan sikap kritis masih berfikir yang fiktif.

Sedangkan ciri pada siswa kelas tinggi:

1. sudah mulai mandiri;
2. sudah ada rasa tanggung jawab pribadi;
3. penilaian terhadap dunia luar tidak hanya dipandang dari dirinya sendiri tetapi juga dilihat dari diri orang lain;
4. sudah menunjukkan sikap yang kritis dan rasional.

Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal SD sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran yang tidak monoton. Pada tahapan usia ini, siswa lebih cenderung pada arah bermain dan ingin tahu. Sekalipun berada pada usia kelas tinggi, tidak menutup kemungkinan mereka juga sekali kali bersikap seperti anak pada usia kelas rendah.

Oleh karena itu sebagai guru SD/MI harus memahami ciri-ciri dan perubahan yang terjadi pada anak didiknya dalam rangka kesiapan suatu pembelajaran seperti penyesuaian media pembelajaran dan penerapan model pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran, untuk anak usia SD/MI haruslah tepat. Karena proses pengenalan dengan pembelajaran dari fase bermain (taman kanak-kanak) menjadi belajar seutuhnya adalah sebuah proses yang unik. Menurut Piaget, usia SD dikelompokkan



pada tahap operasional konkret (usia 7 – 11 tahun). Piaget berpendapat bahwa pada tahapan ini anak mulai mampu meninggalkan “egosentris”-nya dan mulai bermain secara berkelompok dan bekerjasama. Anak sudah mulai mampu melihat suatu masalah atau kejadian dari sudut pandang orang lain. Kemampuan mengingat dan berpikiran logis juga semakin meningkat.

Konsep pembelajaran yang tepat pada tahapan usia ini adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dengan sistem pembelajaran ini, siswa akan merasa bahwa belajar itu sangat menyenangkan.

### **C. Prinsip Pembelajaran Tematik terpadu**

Pembelajaran tematik terpadu yang diterapkan di SD dalam kurikulum 2013 berlandaskan pada Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan, bahwa “Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, maka prinsip pembelajaran yang digunakan dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu.” Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari Kelas I sampai Kelas VI.

Pembelajaran tematik dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh melalui proses pembelajaran tematik terpadu ke dalam konteks dunia nyata yang di bawa kedalam proses pembelajaran secara kreatif. Pembelajaran tematik terpadu memiliki prinsip-prinsip dasar sebagai berikut:

1. Peserta didik mencari tahu, bukan diberi tahu.

2. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan kompetensi melalui tema yang paling dekat dengan kehidupan peserta didik.
3. Terdapat tema yang menjadi pemersatu sejumlah kompetensi dasar yang berkaitan dengan berbagai konsep, keterampilan dan sikap.
4. Sumber belajar tidak terbatas pada buku.
5. Peserta didik dapat bekerja secara mandiri maupun berkelompok sesuai dengan karakteristik kegiatan yang dilakukan
6. Guru harus merencanakan dan melaksanakan pembelajaran agar dapat mengakomodasi peserta didik yang memiliki perbedaan tingkat kecerdasan, pengalaman, dan ketertarikan terhadap suatu topik.
7. Kompetensi Dasar mata pelajaran yang tidak dapat dipadukan dapat diajarkan tersendiri.
8. Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (direct experiences) dari hal-hal yang konkret menuju ke abstrak.
9. Kegiatan pembelajaran tematik yang dirancang dalam silabus bukan merupakan urutan kegiatan pembelajaran, melainkan bentuk kegiatan pembelajaran untuk mencapai Kompetensi Dasar guru dapat melakukan penyesuaian.

## # PENGAYAAN MATERI #

**Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini !**

1. Jelaskan perkembangan kurikulum di Indonesia !
2. Kurikulum 2013 memiliki 4 komponen utama, sebutkan dan jelaskan !
3. Sebutkan perbedaan Kurikulum KTSP dengan kurikulum 2013 !
4. Apakah dasar dilakukan penerapan Kurikulum 2013 menggantikan Kurikulum sebelumnya ?
5. Bagaimana keterkaitan antara Kurikulum dengan pembelajaran ?
6. Jelaskan dengan detil bagaimanakah karakter pembelajaran di SD/MI menurut Undang-undang maupun menurut para ahli!
7. Apakah landasan diterapkannya Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI ?
8. Sebutkan prinsip-prinsip pembelajaran Tematik Terpadu !
9. Sebutkan ciri-ciri/karakteristik pembelajaran tematik!
10. Menurut pengamatan Anda, bagaimanakah efektifitas penerapan pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan Kurikulum 2013 di SD/MI.

**A. Pengertian silabus**

Pengertian silabus menurut BSNP 2006 adalah rencana pembelajaran pada suatu dan/atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar. Silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian.

Silabus merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan penilaian hasil belajar. Untuk menyusun RPP terlebih dahulu guru harus memahami silabus sebagai acuan. Silabus adalah seperangkat rencana dan pengaturan kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas dan penilaian hasil belajar untuk satu mata pelajaran tertentu yang diajarkan selama waktu satu semester atau satu tahun.

Silabus disusun berdasarkan Standar Isi, yang di dalamnya berisikan Identitas Mata Pelajaran, Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), Materi Pokok/Pembelajaran, Kegiatan Pembelajaran, Indikator, Penilaian, Alokasi Waktu, dan Sumber Belajar.

Dengan demikian, silabus pada dasarnya menjawab permasalahan-permasalahan sebagai berikut.

1. Kompetensi apa saja yang harus dicapai siswa sesuai dengan yang dirumuskan oleh Standar Isi (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar).
2. Materi Pokok/Pembelajaran apa saja yang perlu dibahas dan dipelajari peserta didik untuk mencapai Standar Isi.
3. Kegiatan Pembelajaran apa yang seharusnya disenariokan oleh guru sehingga peserta didik mampu berinteraksi dengan sumber-sumber belajar.
4. Indikator apa saja yang harus dirumuskan untuk mengetahui ketercapaian KD dan SK.
5. Bagaimanakah cara mengetahui ketercapaian kompetensi berdasarkan Indikator sebagai acuan dalam menentukan jenis dan aspek yang akan dinilai.
6. Berapa lama waktu yang diperlukan untuk mencapai Standar Isi tertentu.
7. Sumber Belajar apa yang dapat diberdayakan untuk mencapai Standar Isi tertentu.

## **B. Prinsip Pengembangan Silabus**

Silabus tematik di SD dikembangkan menggunakan model jaring laba-laba (*webbed*). Pembelajaran terpadu model jaring laba-laba (*webbed*) dikembangkan dengan memadukan beberapa mata pelajaran yang diikat dalam suatu tema. Pengembangan silabus dilakukan merujuk silabus mata pelajaran, untuk Materi Pokok menyesuaikan dengan kompetensi dasar setiap mata pelajaran. Sedangkan Pembelajaran merupakan gabungan Pembelajaran untuk satu tema/subtema untuk seluruh kompetensi dasar dari muatan mata pelajaran yang diikat dalam tema/subtema tersebut.

Ada beberapa prinsip dalam pengembangan silabus, yaitu :

1. *Ilmiah*

Keseluruhan materi dan kegiatan yang menjadi muatan dalam silabus harus benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan.

2. *Relevan*

Cakupan, kedalaman, tingkat kesukaran dan urutan penyajian materi dalam silabus sesuai dengan tingkat perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan spiritual peserta didik.

3. *Sistematis*

Komponen-komponen silabus saling berhubungan secara fungsional dalam mencapai kompetensi.

4. *Konsisten*

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

5. *Memadai*

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

6. *Aktual dan Kontekstual*

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

7. *Fleksibel*

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

8. *Menyeluruh*

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

### **C. Urgensi pengembangan silabus**

Dalam kurikulum 2013, pengembangan silabus dapat dilakukan oleh para guru secara mandiri atau berkelompok dalam sebuah sekolah/madrasah atau beberapa sekolah, kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) pada atau Pusat Kegiatan Guru (PKG), dan Dinas Pendidikan.

Adapun langkah dalam pengembangannya adalah sebagai berikut :

1. Disusun secara mandiri oleh guru apabila guru yang bersangkutan mampu mengenali karakteristik peserta didik, kondisi sekolah/madrasah dan lingkungannya.
2. Apabila guru mata pelajaran karena sesuatu hal belum dapat melaksanakan pengembangan silabus secara mandiri, maka pihak sekolah/madrasah dapat mengusahakan untuk membentuk kelompok guru mata pelajaran untuk mengembangkan silabus yang akan digunakan oleh sekolah/madrasah tersebut.
3. Di SD/MI semua guru kelas, dari kelas I sampai dengan kelas VI, menyusun silabus secara bersama. Di SMP/MTs untuk mata pelajaran IPA dan IPS terpadu disusun secara bersama oleh guru yang terkait.
4. Sekolah/Madrasah yang belum mampu mengembangkan silabus secara mandiri, sebaiknya bergabung dengan sekolah-sekolah/madrasah-madrasah lain melalui forum MGMP/PKG untuk bersama-sama mengembangkan silabus yang akan digunakan oleh sekolah-sekolah/madrasah-madrasah dalam lingkup MGMP/PKG setempat.
5. Dinas Pendidikan/Departemen yang menangani urusan pemerintahan di bidang agama setempat dapat memfasilitasi penyusunan silabus dengan membentuk sebuah tim yang terdiri dari para guru berpengalaman di bidangnya masing-masing.

Dikarenakan pengembangan silabus tidak lagi oleh guru, tetapi sudah disiapkan oleh tim pengembang kurikulum, baik di tingkat

pusat maupun wilayah, dengan demikian guru tinggal mengembangkan RPP berdasarkan buku panduan guru, buku panduan peserta didik dan buku sumber lainnya.

#### **D. Komponen Silabus**

Dalam membuat silabus ada beberapa komponen yang harus diperhatikan oleh guru ketika membuat silabus. Komponen yang dimaksud, yaitu:

1. Identitas Mata Pelajaran,  
(khusus SMP/MTs/SMPLB/Paket B dan SMA/SMALB/MA/SMK/MAK/ Paket C dan Paket C Kejuruan)
2. Identitas Sekolah,  
Identitas yang perlu dicantumkan yakni nama satuan pendidikan atau nama sekolah dan kelas
3. Kompetensi Inti,  
Kompetensi Inti adalah deskripsi tentang kompetensi pada ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dipelajari untuk dikuasai setiap peserta didik pada suatu tingkat atau jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran tertentu.
4. Kompetensi Dasar,  
Kompetensi Dasar adalah kemampuan spesifik yang meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang berhubungan dengan muatan atau mata pelajaran
5. Materi Pokok,  
Materi pokok adalah teori-teori, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip yang perlu dipelajari serta Indikator Pencapaian Kompetensi
6. Pembelajaran,  
Pembelajaran adalah rangkaian proses pembelajaran yang bertujuan agar tercapai kompetensi yang diharapkan.
7. Penilaian,



Penilaian atau evaluasi adalah suatu proses penilaian untuk mengetahui ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan

**8. Alokasi Waktu,**

Alokasi waktu adalah lamanya waktu yang dipakai untuk interaksi edukatif dalam proses pembelajaran

**9. Sumber Belajar,**

Sumber belajar adalah tempat di mana peserta didik mendapat informasi pelajaran sehingga terjadilah apa yang disebut dengan pengalaman belajar (perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik). Sumber belajar bisa terdiri dari: Sumber buku, media cetak (koran atau majalah) dan media elektronik atau multimedia, atau alam sekitar serta sumber-sumber belajar lain yang relevan dan termasuk guru juga merupakan salah satu sumber belajar.

**E. Model silabus kelas 1 – 6 di SD/MI**

Berikut adalah contoh silabus tematik berdasar Kurikulum 2013

**SILABUS TEMATIK**

**TAHUN PELAJARAN : 2018/2019**

**Nama Sekolah : SDN/ML.....**

**Kelas / Semester : I / 1**

**Tema : Diriku**

<b>Kopetensi Dasar</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>
<b>Sub Tema I PB 1</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.2 Mengenal kosa kata dan ungkapan perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara lisan dan tulis yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah	Kosakata dan ungkapan perkenalan diri	Siswa saling memperkenalkan diri
4.9 Menggunakan kosa kata dan ungkapan yang tepat untuk perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara sederhana dalam bentuk lisan dan tulisan		
<b>PKN</b>		
1.1 Menerima keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan beragama, suku bangsa, ciri-ciri fisik, psikis, dan hobi sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah	Memberi salam saat keluar rumah	Mempraktikkan cara berpamitan pada orang tua

1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah		
2.2 Menunjukkan perilaku patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar		
3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
4.2 Melakukan kegiatan sesuai aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
<b>SBDP</b>		
3.2 Memahami elemen musik melalui lagu	Perbedaan warna suara manusia	Menyanyikan lagu siapa namamu?
<b>Sub Tema 1 PB 2</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.4 Mengenal kosa kata dan ungkapan perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara lisan dan tulis yang dapat dibantu dengan kosa kata bahasa daerah.	Memperkenalkan orang-orang ditempat tinggalmu	Bercerita secara bergantian
4.9 Menggunakan kosa kata dan ungkapan yang tepat untuk perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara sederhana dalam bentuk lisan dan tulisan		
<b>PJOK</b>		
3.1 Memahami prosedur gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	Gerakan berjalan satu arah	Bermain cerita teman
4.1 Mempraktikkan prosedur gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional		
<b>Sub Tema 1 PB 3</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.3 Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	Melafalkan huruf vokal suatu kata yang terkait dengan aku dan teman baru	- Menyanyikan lagu a-b-c
4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah		- Menguatkan siswa tentang konsep huruf
<b>Matematika</b>		
3.1 Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek	Membilang 1 sampai 10	Menghitung banyaknya benda di sekitarnya
4.1 Menyajikan bilangan cacah sampai dengan 99 yang bersesuaian dengan banyak anggota kumpulan objek yang disajikan		
<b>PKN</b>		
1.1 Menerima keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan beragama, suku bangsa, ciri-ciri fisik, psikis, dan hobi sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah	Mempraktikkan kegiatan memberi salam saat masuk rumah	Mempraktikkan aturan dirumah
1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah		
2.2 Menunjukkan perilaku patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar		

3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
4.2 Melakukan kegiatan sesuai aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
<b>Sub Tema 1 PB 4</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.3 Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	huruf konsonan	Permainan kartu huruf
<b>PJOK</b>		
4.1 Mempraktikkan prosedur gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	Berjalan satu arah	Berjalan satu arah secara berpasangan
<b>SBDP</b>		
4.2 Menirukan elemen musik melalui lagu	Warna suara manusia	Dengan penutup mata menebak suara teman
<b>Sub Tema 1 PB 5</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	Melafalkan huruf konsonen	Permainan kartu huruf a -z
<b>Matematika</b>		
3.2 Menjelaskan lambang bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya	Lambang bilangan 1 sampai 10	Membilang benda dengan nama bilangan
4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat		
<b>Sub Tema 1 PB 6</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.3 Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	Huruf vokal dan konsonen	Menyusun nama yang hurufnya diacak
4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah		
<b>Matematika</b>		
4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat	Lambang bilangan 1-10	Membilang benda dengan nama bilanganya
<b>PKN</b>		
1.1 Menerima keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan beragama, suku bangsa, ciri-ciri fisik, psikis, dan hobi sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah	Kegiatan berdoa	Meningatkan siswa agar selalu berdoa sebelum melakukan kegiatan dirumah
1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah		
2.2 Menunjukkan perilaku patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar		
4.2 Melakukan kegiatan sesuai aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
<b>Sub Tema II PB 1</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.4 Mengenal kosa kata tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya melalui teks	Kosakata anggota tubuh	Menyebutkan nama-nama anggota tubuh

pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan atau syair lagu)		
4.4 Menjelaskan dengan kosa kata yang tepat tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya (berupa gambar dan tulisan) dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan.		
<b>SBDP</b>		
3.3 Memahami gerak anggota tubuh melalui tari	Gerak anggota tubuh dalam tari	Ragam gerak lagu kepala pundak lutut kaki
<b>PKN</b>		
1.1 Menerima keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan beragama, suku bangsa, ciri-ciri fisik, psikis, dan hobi sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah	Menjaga kesehatan tubuh di rumah	Mempraktikkan mencuci sebelum makan
1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah		
2.2 Menunjukkan perilaku patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar		
3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
4.2 Melakukan kegiatan sesuai aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
<b>Sub Tema II PB 2</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.4 Mengenal kosa kata tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan atau syair lagu)	Kosakata anggota tubuh	Kerja kelompok menceritakan bagian-bagian tubuh dan gunanya
4.4 Menjelaskan dengan kosa kata yang tepat tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya (berupa gambar dan tulisan) dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan		
<b>PJOK</b>		
3.8 Memahami bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian.	Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh	Menceritakan bagian-bagian tubuh yang boleh di sentuh dan tidak boleh disentuh orang lain
4.8 Menceritakan bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian		
<b>Sub Tema II PB 3</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.4 Mengenal kosa kata tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan atau syair lagu)	Menjodohkan gambar dan kata anggota tubuh dengan tepat	Mengamati gambar posisi duduk yang benar
4.4 Menjelaskan dengan kosa kata yang tepat tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya (berupa gambar dan tulisan) dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan		
<b>PKN</b>		
1.1 Menerima keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan beragama, suku bangsa, ciri-ciri fisik,	Aturan menjaga kesehatan tubuh di rumah	Menjelaskan pentingnya tidur

psikis, dan hobi sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah		
1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah		
2.2 Menunjukkan perilaku patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar		
3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
4.2 Melakukan kegiatan sesuai aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
<b>Matematika</b>		
3.1 Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek	Menyatakan banyak anggota kumpulan benda	Mengamati gambar dan menjawab pertanyaan
4.1 Menyajikan bilangan cacah sampai dengan 99 yang bersesuaian dengan banyak anggota kumpulan objek yang disajikan		
<b>Sub Tema II PB 4</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.1 Mengenal kegiatan persiapan membaca permulaan (cara duduk wajar dan baik, jarak antara mata dan buku, gerakan mata dari kiri ke kanan, memilih tempat dengan cahaya terang) dengan cara yang benar	Pencapaian yang baik saat membaca	Menjelaskan bahwa saat membaca posisi cahaya dan banyaknya cahaya sangat penting
4.1 mempraktikkan kegiatan persiapan membaca permulaan (duduk wajar dan baik, jarak antara mata dan buku, cara memegang buku, cara membalik halaman buku, gerakan mata dari kiri ke kanan, memilih tempat dengan cahaya terang) dengan cara yang benar		
<b>PJOK</b>		
3.8 Memahami bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian.	Bagian-bagian tubuh	Menceritakan pengalaman tentang bagian-bagian tubuh yang boleh disentuh dan tidak boleh disentuh orang lain
4.8 Menceritakan bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian		
<b>SBDP</b>		
3.3 Memahami gerak anggota tubuh melalui tari	Mengidentifikasi gerak anggota tubuh (kepala, badan, tangan, dan kaki) dalam suatu tari	Menggerakkan anggota tubuh kepala, badan, tangan dan kaki sesuai tari
<b>Sub Tema II PB 5</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.4 Mengenal kosa kata tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan atau syair lagu)	Melafalkan huruf vokal suatu kata yang terkait dengan tubuhku	Permainan kartu menyusun nama bagian tubuh
4.4 Menjelaskan dengan kosa kata yang tepat tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya (berupa gambar dan tulisan) dalam bahasa Indonesia lisan dan tulisan		
<b>Matematika</b>		

3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya	Membaca nama bilangan 1 sampai dengan 10	Mengacak kartu lambang bilangan dan siswa mengurutkan
<b>Sub Tema II PB 6</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.3 Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	Menggunakan huruf vokal dan konsonan menjadi kata yang bermakna dalam kalimat yang terkait dengan dengan tubuhku	Mengeja penyusun kata
4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah.		
<b>PKN</b>		
1.1 Menerima keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan beragama, suku bangsa, ciri-ciri fisik, psikis, dan hobi sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah	Menyebutkan hal-hal yang harus dilakukan dalam hubungannya dengan menjaga kesehatan tubuh di rumah	Menceritakan tentang makan teratur
1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah		
2.2 Menunjukkan perilaku patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar		
3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
4.2 Melakukan kegiatan sesuai aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
<b>Matematika</b>		
4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat	Menuliskan bilangan (1 sampai dengan 10) sesuai dengan banyak anggota kumpulan objek yang diberikan	Membaca nama bilangan sesuai lambangnya
<b>Sub Tema III PB 1</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.2 Mengenal kegiatan persiapan menulis permulaan (cara duduk, cara memegang pensil, cara meletakkan buku, jarak antara mata dan buku, pemilihan tempat dengan cahaya yang terang) yang benar.	Menulis permulaan	Memdemstrasikan cara memegang pensil yang tepat saat menulis
4.2 Mempraktikkan kegiatan persiapan menulis permulaan (cara duduk, cara memegang pensil, cara meletakkan buku, jarak antara mata dan buku, gerakan tangan atas-bawah, kiri-kanan, latihan pelenturan gerakan tangan dengan gerakan menulis di udara/ pasir/ meja, melemaskan jari dengan mewarnai, menjiplak, menggambar, membuat garis tegak, miring, lurus, dan lengkung, menjiplak berbagai bentuk gambar, lingkaran, dan bentuk huruf di tempat bercahaya terang) dengan benar.		
<b>SBDP</b>		
3.1 Memahami karya ekspresi dua dan tiga dimensi	Menentukan ide/gagasan, tema, dan obyek untuk membuat karya berupa finger painting	Mengidentifikasi cirri-ciri finger panting
4.1 Membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi		
<b>PKN</b>		
1.2 Menerima aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	Mempraktikkan cara mencuci tangan dan kaki setelah dari luar rumah saat berada di sekolah	Diskusi tentang cara mencuci tangan dan kaki

2.2 Menerima aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
4.2 Melakukan kegiatan sesuai aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
<b>Sub Tema III PB 2</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.2 Mengenal kegiatan persiapan menulis permulaan (cara duduk, cara memegang pensil, cara meletakkan buku, jarak antara mata dan buku, pemilihan tempat dengan cahaya yang terang) yang benar.	Mendemonstrasikan jarak yang baik antara mata dan media menulis	Berdiskusi tentang kondisi yang paling nyaman untuk menulis
4.2 Mempraktikkan kegiatan persiapan menulis permulaan (cara duduk, cara memegang pensil, cara meletakkan buku, jarak antara mata dan buku, gerakan tangan atas-bawah, kiri-kanan, latihan pelenturan gerakan tangan dengan gerakan menulis di udara/ pasir/ meja, melemaskan jari dengan mewarnai, menjiplak, menggambar, membuat garis tegak, miring, lurus, dan lengkung, menjiplak berbagai bentuk gambar, lingkaran, dan bentuk huruf di tempat bercahaya terang) dengan benar.		
<b>PJOK</b>		
3.4 Memahami prosedur menjaga sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang dalam rangka pembentukan tubuh melalui permainan sederhana dan atau tradisional.	Menjaga sikap berdiri secara lentur dan seimbang	Berdiskusi mengenai sikap berdiri saat upacara
4.4 Mempraktikkan prosedur menjaga sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang dalam rangka pembentukan tubuh melalui permainan sederhana dan atau tradisional.		
<b>Sub Tema III PB 3</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.4 Mengenal kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan atau syair lagu)	Mempraktikkan informasi yang didapat melalui media gambar, tulisan, slogan, atau lirik lagu tentang cara merawat anggota tubuh	Memasang gambar yang tersusun secara acak
4.4 Menjelaskan dengan kosakata yang tepat tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya (berupa gambar dan tulisan) dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis.		
<b>PKN</b>		
1.2 Menerima aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	Mandi pagi dan sore serta bersikat gigi	Menyebutkan benda-benda untuk merawat tubuh
2.2 Menerima aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
4.2 Melakukan kegiatan sesuai aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
<b>Matematika</b>		
3.3 Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda-benda	Membandingkan banyak dua kumpulan benda dengan istilah lebih	Kerja kelompok membandingkan kumpulan

4.3 Mengurutkan bilanganbilangan sampai dua angka dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret	banyak, lebih sedikit atau sama banyak. (1 sampai dengan 10)	benda yang lebih banyak dan sedikit
<b>Sub Tema III PB 4</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.4 Mengenal kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan atau syair lagu)	Kosakata anggota tubuh dan panca indra	Cara mencuci indra kulit kita
4.4 Menjelaskan dengan kosakata yang tepat tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya (berupa gambar dan tulisan) dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis.		
<b>SBDP</b>		
3.1 Memahami karya ekspresi dua dan tiga dimensi	Finger painting	Memutar video cara membuat finger painting
4.1 Membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi		
<b>PJOK</b>		
3.8 Memahami bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian.	Menjelaskan cara menjaga kebersihan pakaian	Memperagakan cara menjaga kebersihan pakaian
4.8. Menceritakan bagianbagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian.		
<b>Sub Tema III PB 5</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.3 Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	Melafalkan huruf konsonan suatu kata yang terkait dengan merawat tubuh	Menyusun huruf menjadi kata yang bermakna
4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah.		
<b>Matematika</b>		
3.3 Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda-benda	Membandingkan dua bilangan dengan istilah lebih dari, kurang dari, atau sama dengan (1 sampai 10)	Memperkenalkan istilah lebih dari, kurang dari dan sama dengan
4.3 Mengurutkan bilanganbilangan sampai dua angka dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret		
<b>Sub Tema III PB 6</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.5 Mengenal kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, dan slogan sederhana)	Memilih kosakata tentang cara memelihara kesehatan dalam suatu kalimat dengan tepat	Kosakata yang berkata dengan kesehatan
4.5 Menjelaskan dengan kosa kata Bahasa Indonesia dan pelafalan yang tepat cara memelihara kesehatan.		
<b>Matematika</b>		
3.3 Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda-benda	Mengurutkan sekelompok bilangan dari terkecil atau terbesar (1 sampai 10)	Menghitung maju dan mundur bilangan 1 – 10
4.3 Mengurutkan bilanganbilangan sampai dua angka dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret		
<b>PKN</b>		



1.2 Menerima aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	Merawat kuku	Cara menggunting kuku
2.2 Menerima aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
4.2 Melakukan kegiatan sesuai aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah		
<b>Sub Tema IV PB 1</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.3 Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	Huruf vokal suatu kata yang terkait dengan aku istimewa	- Mendengarkan cerita guru
4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah.		- Mencari huruf vokal
<b>PKN</b>		
1.3 Menerima karakteristik individu dalam kehidupan di rumah sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	Menggali informasi tentang ciri khas masing-masing individu di rumah	Menunjukkan persamaan dan perbedaan anggota keluarga dengan teman
2.3 Menerima keberagaman karakteristik individu di rumah		
3.3 Memahami keberagaman karakteristik individu di rumah		
4.3 Menceritakan pengalaman kebersamaan dalam keberagaman kehidupan sehari-hari di rumah di rumah		
<b>SBDP</b>		
3.4 Memahami bahan alam dalam berkarya	Kerajinan tangan dari bagian-bagian tubuh	Membuat boneka dari kulit jagung
4.4 Membuat karya dari bahan alam		
<b>Sub Tema IV PB 2</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.3 Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	Melafalkan huruf vokal suatu kata yang terkait dengan aku istimewa	Bermain memindahkan huruf
4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah.		
<b>SBDP</b>		
3.4 Memahami bahan alam dalam berkarya	Menjaga sikap seimbang	Bermain balok seimbang
4.4 Membuat karya dari bahan alam		
<b>Sub Tema IV PB 3</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.3 Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	Menyusun huruf vokal dan konsonan menjadi kata yang bermakna yang terkait dengan aku istimewa	Menyusun kata ambil, susun dan sebut
4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah.		
<b>PKN</b>		
1.3 Menerima karakteristik individu dalam kehidupan di rumah sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	Kebersamaan dalam keluarga	Sikap menghargai kesukaan yang berbeda dalam keluarga
2.3 Menerima keberagaman karakteristik individu di rumah		
3.3 Memahami keberagaman karakteristik individu di rumah		
4.3 Menceritakan pengalaman kebersamaan dalam keberagaman kehidupan sehari-hari di rumah di rumah		

<b>Matematika</b>		
3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan	Masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan	Menghitung siswa yang suka menggambar menari dan lain-lain
4.4 Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99		
<b>Sub Tema IV PB 4</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.3 Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	Menyusun huruf vokal dan konsonan menjadi kata yang bermakna yang terkait dengan aku istimewa	Permainan sebut kata
4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah.		
<b>SBDP</b>		
3.4 Memahami bahan alam dalam berkarya	Bahan alam dalam berkarya	Membuat boneka jagung dalam berbagai bentuk
4.4 Membuat karya dari bahan alam		
<b>PJOK</b>		
3.4 Memahami prosedur menjaga sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang dalam rangka pembentukan tubuh melalui permainan sederhana dan atau tradisional.	Menelusuri jejak	Bersama kelompok siswa menelusuri tali raffia yang telah di pasang guru
4.4 mempraktikkan prosedur menjaga sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang dalam rangka pembentukan tubuh melalui permainan sederhana dan atau tradisional.		
<b>Sub Tema IV PB 5</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.11 Mengenal puisi anak/syair lagu (berisi ungkapan sayang, atau persahabatan) yang diperdengarkan dengan tujuan untuk kesenangan.	Ungkapan sayang	Mengungkapkan perasaan bahagia mempunyai sahabat
4.11 Melisankan puisi anak atau syair lagu (berisi ungkapan kekaguman, kebanggaan, hormat kepada orang tua, kasih sayang, atau persahabatan) sebagai bentuk ungkapan diri		
<b>Matematika</b>		
3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan	Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan	Menyelesaikan latihan pada buku siswa
4.4 Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99		
<b>Sub Tema IV PB 6</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.11 Mengenal puisi anak/syair lagu (berisi ungkapan sayang, atau persahabatan) yang diperdengarkan dengan tujuan untuk kesenangan.	Mengekspresikan ungkapan sayang	Membuat puisi persahabatan
4.11 Melisankan puisi anak atau syair lagu (berisi ungkapan kekaguman, kebanggaan, hormat kepada orang tua,		



**Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini !**

1. Apa yang Anda pahami tentang Silabus? Uraikan !
2. Sebutkan beberapa peraturan Menteri yang berkaitan dengan pengembangan silabus, jelaskan isinya.
3. Jelaskan komponen-komponen yang ada dalam silabus !
4. Menurut pendapat Anda, mengapa guru perlu mengembangkan Silabus.
5. Buatlah pengembangan silabus dari kompetensi dasar 3.2 pada Bab Model Silabus SD/MI !

## **A. Urgensi kata kerja operasional**

Materi untuk revisi kurtilas diisi dengan Analisis KI, KD dan membuat IPK, Model-model pembelajaran dan Penilaian Hasil Belajar serta dilanjutkan dengan penyusunan RPP. Dalam menyusun RPP guru juga harus memahami taksonomi bloom guna menyusun indikator.

Taksonomi untuk tujuan pendidikan adalah kategorisasi tujuan pendidikan yang digunakan untuk merumuskan tujuan kurikulum dan tujuan pembelajaran.

Taksonomi Bloom merujuk kepada taksonomi yang dibuat untuk tujuan pendidikan. Taksonomi ini pertama kali dirancang oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956. Menurut Bloom, tujuan pendidikan dibagi menjadi beberapa domain dan setiap ranah atau domain tersebut dibagi kembali ke dalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hirarkinya.

Tujuan pendidikan dibagi ke dalam 3 domain, yaitu:

- a. Kognitif, berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.  
Ranah ini meliputi : pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis(C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).
- b. Afektif, berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
- c. Psikomotor, berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Bapak pendidikan kita, Ki Hajar Dewantoro pun menggambarkan hal yang sama dalam ungkapan cipta, rasa, dan karsa. Atau ada juga yang menyebutnya dengan: penalaran, penghayatan, dan pengamalan.

Taksonomi merupakan kriteria yang digunakan oleh Guru untuk mengevaluasi mutu dan efektivitas pembelajarannya. Dalam setiap aspek taksonomi terkandung kata kerja operasional yang menggambarkan bentuk perilaku yang ingin dicapai melalui suatu pembelajaran. Kata kerja operasional diperlukan oleh Guru saat menyusun silabus dan RPP.

## B. Taksonomi Bloom

Berikut ini adalah contoh kata kerja operasional dari masing-masing ranah.

Tabel kata operasional ini hasil dari In House Training Revisi Kurikulum.

**TAKSONOMI BLOOM**

C1 - Pengetahuan	C2 - Pemahaman	C3 - Aplikasi	C4 - Analisis	C5 - Evaluasi	C6 - Kreasi
Mengutip	Memperkirakan	memerlukan	menganalisis	mempertimbangkan	mengabstraksi
Menyebutkan	Menjelaskan	menyesuaikan	Mengaudit/ memeriksa	menilai	menganimasi
Menjelaskan	Mengkategorikan	mengalokasikan	membuat blueprint	membandingkan	mengatur
Menggambar	Mencirikan	menurutkan	membuat garis besar	menyimpulkan	mengumpulkan
Membilang	Merinci	menerapkan	memecahkan	mengkontraskan	mendandai
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	menentukan	Mengkarakteristik- kan	mengarahkan	mengkategorikan
Mendaftar	Membandingkan	Menugaskan	membuat dasar pengelompokan	mengkritik	mengkode
Menunjukkan	Menghitung	Memperoleh	merasionalkan	menimbang	mengkombinasikan
Memberi label	Mengkontraskan	Mencegah	menegaskan	mempertahankan	menyusun
Memberi indeks	Mengubah	mencanangkan	membuat dasar pengkontras	memutuskan	mengarang
Memasangkan	Mempertahankan	mengkalkulasi	mengkorelasikan	memisahkan	membangun
Menamai	Menguraikan	menangkap	mendeteksi	memprediksi	menanggulangi
Menandai	Menjalin	memodifikasi	mendiagnosis	menilai	menghubungkan
Membaca	Membedakan	mengklasifikasikan	mendiagramkan	mempertajam	menciptakan
Menyadari	Mendiskusikan	Melengkapi	mendiversifikasi	mengangkat	mengkreasikan
Menghafal	Menggali	Menghitung	menyeleksi	menugaskan	mengkoreksi
Meniru	Mencontohkan	Membangun	memerinci ke bagian-bagian	menafsirkan	memotret
Mencatat	Menerangkan	membiasakan	menominasikan	memberi pertimbangan	merancang
Mengulang	Mengemukakan	mendemonstrasikan	Mendokumentasi- kan	menbenarkan	mengembangkan
Mereproduksi	Mempolakan	Menurunkan	menjamin	mengukur	merencanakan
Meninjau	Memperluas	Menentukan	menguji	memproyeksi	mendikte

a. Kata Kerja Operasional (Baru), Taksonomi Bloom untuk ranah Kognitif (Pengetahuan).

C1 - Pengetahuan	C2 - Pemahaman	C3 - Aplikasi	C4 - Analisis	C5 - Evaluasi	C6 - Kreasi
Memilih	Menyimpulkan	Menemukan	mencerahkan	memerinci	meningkatkan
Menyatakan	Meramalkan	menggambarkan	menjelajah	menggradasi	mempertajam
Mempelajari	Merangkum	menemukan kembali	membagikan	merentangkan	memfasilitasi
Mentabulasi	Menjabarkan	menggunakan	menumpulkan	merekomendasikan	membentuk
Memberi kode		Melatih	membuat kelompok	melepaskan	merumuskan
Menelusuri		Menggali	mengidentifikasi	memilih	Menggeneralisasi- kan
Menulis		Membuka	mengilustrasikan	merangkum	menumbuhkan
		mengemukakan	menyimpulkan	mendukung	menangani
		membuat faktor	menginterupsi	mengetes	mengirim
		membuat gambar	menemukan	memvalidasi	memperbaiki
		membuat grafik	menelaah	membuktikan kembali	menggabungkan

b. Kata Kerja Operasional, Taksonomi Bloom untuk ranah Afektif (Sikap)

Tabel 3. Kata Kerja Ranah Afektif

Menerima	Menanggapi	Menilai	Mengelola	Menghayati
A 1	A 2	A 3	A 4	A 5
Memilih Mempertanyakan Mengikuti Memberi Menganut Mematuhi Meminati	Menjawab Membantu Mengajukan Mengompromikan Menyenang Menyambut Mendukung Menyetujui Menampilkan Melaporkan Memilih Mengatakan Memilah Menolak	Mengasumsikan Meyakini Melengkapi Meyakinkan Memperjelas Memprakarsai Mengimani Mengundang Menggabungkan Mengusulkan Menekankan Menyumbang	Menganut Mengubah Menata Mengklasifikasikan Mengombinasikan Mempertahankan Membangun Membentuk pendapat Memadukan Mengelola Menegosiasi Merembuk	Mengubah perilaku Berakhlak mulia Mempengaruhi Mendengarkan Mengkuafikasi Melayani Menunjukkan Membuktikan Memecahkan

c. Kata Kerja Operasional, Taksonomi Bloom untuk ranah Psikomotorik (Keterampilan)

Tabel 4. Kata Kerja Ranah Psikomotorik

Menirukan	Memanipulasi	Pengalamiah	Artikulasi
P 1	P 2	P 3	P 4
Mengaktifkan Menyesuaikan Menggabungkan Melamar Mengatur Mengumpulkan Menimbang Memperkecil Membangun	Mengoreksi Mendemonstrasikan Merancang Memilah Melatih Memperbaiki Mengidentifikasi Mengisi Menempatkan	Mengalihkan Menggantikan Memutar Mengirim Memindahkan Mendorong Menarik Memproduksi Mencampur	Mengalihkan Mempertajam Membentuk Memadankan Menggunakan Memulai Menyetir Menjeniskan Menempel

d. Contoh penerapan

**CONTOH KISI KISI SOAL**

Jenjang Sekolah SD/MI  
 Kelas/Semester IV/I  
 Mata Pelajaran Sains  
 Pokok Bahasan Sifat-Sifat Benda Padat 15  
 Alokasi Waktu menit 4

Indikator	No. Soal	Jenjang Kemampuan Dan Tingkat Kesulitan									Skor Tertinggi	Kunci Jawaban
		Muda i			Sedan*			Sukar				
		C1	C2	CS	C1	C2	CS	C1	C2	CS		
1. Siswa dapat menyebutkan benda-benda disekitarnya yang termasuk wujud benda padat.	1										3	
2. Siswa dapat mengidentifikasi sifat benda padat	2 3										2 5	Terlampir
3. Siswa dapat menerapkan sifat benda padat dalam kehidupan sehari-hari	4 5										4 2	Terlampir

**# PENGAYAAN MATERI #**

**Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini !**

1. Apakah yang dimaksud dengan Taksonomi Bloom?
2. Buatlah Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar berdasarkan silabus dan menggunakan taksonomi Bloom untuk 1 kali



pertemuan KBM. Adapun Mapel yang dikerjakan adalah Mapel umum

3. Berdasarkan soal no 2, buatlah sepuluh (10) soal materi SD/MI yang menerapkan Taksonomi Bloom.

## **BAB 5**

### **Pengembangan RPP**

---

RPP adalah program perencanaan pembelajaran untuk setiap kali pertemuan. RPP dikembangkan berdasarkan silabus untuk

mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi dasar.

Menurut Panduan Teknis Penyusunan RPP di SD (Kemdikbud, 2013: 9) RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai KD. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalang RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di suatu pendidikan

Berdasarkan Undang Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah (PP) nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP), pemerintah melalui Departemen Pendidikan Nasional, berkewajiban menetapkan berbagai peraturan tentang standar penyelenggara pendidikan di seluruh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Standar nasional pendidikan yang dimaksud meliputi:

- (1) standar isi,
- (2) standar kompetensi lulusan,
- (3) standar proses,
- (4) standar pendidik dan tenaga pendidikan,
- (5) standar sarana dan prasarana,

- (6) standar pengelolaan,
- (7) standar pembiayaan dan
- (8) standar penilaian pendidikan.

Selanjutnya PERMENDIKNAS Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses yang setiap butirnya berbunyi sebagai berikut:

- Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.
- RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai KD.
- Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis

#### **A. Prinsip penyusunan RPP**

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran, antara lain sebagai berikut :

1. RPP disusun guru sebagai terjemahan dari ide kurikulum dan berdasarkan silabus yang telah dikembangkan pada tingkat nasional ke dalam bentuk rancangan proses pembelajaran untuk direalisasikan dalam pembelajaran.
2. RPP dikembangkan guru dengan menyesuaikan apa yang dinyatakan dalam silabus dengan kondisi pada satuan pendidikan baik kemampuan awal peserta didik, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan emosi, maupun gaya belajar.
3. RPP mendorong partisipasi aktif peserta didik.

RPP sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013 untuk menghasilkan peserta didik sebagai manusia yang mandiri dan tak berhenti belajar, proses pembelajaran dalam RPP dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mengembangkan motivasi, minat, rasa ingin tahu, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, semangat belajar, keterampilan belajar, dan kebiasaan belajar.

4. RPP mengembangkan budaya membaca dan menulis.

Proses pembelajaran dalam RPP dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.

5. Memberikan umpan balik dan tindak lanjut

RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.

6. Keterkaitan dan keterpaduan

RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara KI dan KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasi pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran untuk sikap dan keterampilan, dan keragaman budaya.

7. Menetapkan teknologi Informasi dan komunikasi

RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi

## **B. Identitas Mapel**

Merupakan bagian dari komponen RPP yang meliputi :

- Satuan pendidikan
- Mata Pelajaran
- Kelas

- Semester
- Jumlah pertemuan.
- Alokasi waktu

### C. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti (KI) Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang harus dimiliki seorang peserta didik SD/MI pada setiap tingkat kelas.

Kompetensi Inti dirancang untuk setiap kelas/usia tertentu. Melalui Kompetensi Inti, sinkronisasi horisontal berbagai Kompetensi Dasar antar mata pelajaran pada kelas yang sama dapat dijaga. Selain itu sinkronisasi vertikal berbagai Kompetensi Dasar pada mata pelajaran yang sama pada kelas yang berbeda dapat dijaga pula.

Rumusan Kompetensi Inti menggunakan notasi sebagai berikut:

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk Kompetensi Inti sikap spiritual.
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk Kompetensi Inti sikap sosial.
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk Kompetensi Inti pengetahuan.
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk Kompetensi Inti keterampilan.

Uraian tentang Kompetensi Inti untuk jenjang SD/MI dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Kompetensi SD/MI kelas I, II dan III

KOMPETENSI INTI KELAS I DAN KELAS II	KOMPETENSI INTI KELAS III
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru	2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, <b>tetangga</b> , dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan <b>tempat bermain</b> .

Tabel 2. Kompetensi SD/MI kelas IV, V dan VI

KOMPETENSI INTI KELAS IV	KOMPETENSI INTI KELAS V DAN VI
1. Menerima, <b>menghargai</b> , dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, <b>tetangga</b> , dan guru.	2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dan <b>cinta tanah air</b> dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, <b>tetangga</b> , dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan <b>cara</b> mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.	3. Memahami pengetahuan faktual dan <b>konseptual</b> dengan cara mengamati dan <b>mencoba</b> [mendengar, melihat, membaca] serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu <b>secara kritis</b> tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan <b>tempat bermain</b> .
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dan <b>konseptual</b> dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### **D. Kompetensi Dasar**

Merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti.

#### **E. Indikator**

Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diobservasi. Indikator digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian.

Dalam merumuskan indikator perlu memperhatikan beberapa hal:

- Keseluruhan indikator memenuhi tuntutan kompetensi yang tertuang dalam kata kerja yang digunakan dalam KI-KD.
- Indikator dimulai dari tingkatan berpikir mudah ke sukar, sederhana ke kompleks, dekat ke jauh, dan dari konkrit ke abstrak (bukan sebaliknya).
- Indikator harus mencapai tingkat kompetensi minimal KD dan dapat dikembangkan melebihi kompetensi minimal sesuai dengan potensi dan kebutuhan peserta didik.
- Indikator harus dapat menggunakan kata kerja operasional yang sesuai.

#### **F. Tujuan Pembelajaran**

Menurut Standar Proses pada Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007, tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil

belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar. Ini berarti kemampuan yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran mencakup kemampuan yang akan dicapai siswa selama proses belajar dan hasil akhir belajar pada suatu Kompetensi Dasar.

Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Tujuan dapat diorganisasikan mencakup seluruh KD atau diorganisasikan setiap pertemuan.

Tujuan pembelajaran yang dinyatakan dengan baik mulai dengan menyebut **Audience** atau peserta didik untuk siapa tujuan itu dimaksudkan. Tujuan itu kemudian mencantumkan **Behavior** atau kemampuan yang harus didemonstrasikan dan **Condition** atau kondisi seperti apa perilaku atau kemampuan yang akan diamati. Akhirnya, tujuan itu mencantumkan **Degree** atau keterampilan baru itu harus dicapai dan diukur, yaitu dengan standar seperti apa kemampuan itu dapat dinilai.

## G. Materi

Komponen-komponen RPP selanjutnya yakni Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.

Mengidentifikasi materi pembelajaran yang menunjang pencapaian KD dengan mempertimbangkan:

- (a) potensi peserta didik;
- (b) relevansi dengan karakteristik daerah;
- (c) tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual peserta didik;
- (d) kebermanfaatan bagi peserta didik;



- (e) struktur keilmuan;
- (f) aktualisasi, kedalaman, dan keluasaan materi pembelajaran;
- (g) relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan; dan
- (h) alokasi waktu.

Kegiatan mengidentifikasi materi pembelajaran dilakukan dengan mengkaji buku guru dan buku siswa

#### **H. Metode pembelajaran**

Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran.

#### **I. Media Pembelajaran**

media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran

#### **J. Sumber belajar**

sumber belajar adalah rujukan, objek dan/ atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, yang dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan. Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

## K. Langkah pembelajaran

### (1) Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditunjukkan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran,
- mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai,;
- menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas

### (2) Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang meliputi: observasi, menanya, mengumpulkan informasi/ eksperimen, mengasosiasi/ mengolah informasi, dan mengkomunikasikan. Berikut ini adalah contoh aplikasi dari kelima kegiatan belajar (*learningevent*).

#### a. Mengamati

Dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, dan mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.

b. Menanya

Dalam kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan yang sangat luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca, atau dihidang. Guru perlu membimbing peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang: hasil pengamatan terhadap objek yang konkret sampai abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, atau pun lain yang lebih abstrak.

Pertanyaan yang bersifat faktual sampai kepada pertanyaan yang bersifat hipotetik. Dari situasi saat peserta didik dilatih menggunakan pertanyaan dari guru, masih memerlukan bantuan guru untuk mengajukan pertanyaan sampai ke tingkat mampu mengajukan pertanyaan secara mandiri. Dari kegiatan kedua dihasilkan sejumlah pertanyaan.

Melalui kegiatan bertanya maka dikembangkan rasa ingin tahu peserta didik. Semakin terlatih dalam bertanya maka rasa ingin tahunya semakin dapat dikembangkan. Semakin terlatih dalam bertanya maka rasa ingin tahu semakin dapat dikembangkan.

Pertanyaan tersebut menjadi dasar untuk mencari informasi yang lebih lanjut dan beragam dari sumber belajar yang sudah ditentukan, dimulai dari sumber belajar tunggal sampai sumber belajar yang beragam.

c. Mengumpulkan Informasi/ eksperimen

Tindak lanjut dari bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu peserta didik dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi. Informasi tersebut menjadi dasar bagi kegiatan berikutnya yaitu memproses informasi untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi dan bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan.

d. Mengasosiasi/ mengolah informasi

Berdasarkan informasi yang diperoleh, siswa dapat menemukan keterkaitan satu informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi, dan mengambil berbagai kesimpulan. Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/ eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi. Mengolah informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan.

e. Mengkomunikasikan

Kegiatan mengkomunikasi bisa dilakukan secara lisan ataupun tulisan. Mengkomunikasikan secara lisan bisa dilakukan dengan cara peserta didik mempresentasikan hasil kegiatan belajarnya di depan kelas baik secara individual ataupun berkelompok. Mengkomunikasikan secara tulisan bisa dengan cara peserta didik membuat laporan tertulis tentang hasil belajarnya, baik laporan individual ataupun laporan kelompok.

(3) Penutup

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

Dalam kegiatan penutup, guru: bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran; melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram; dan memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

#### **L. Penilaian**

Penilaian pencapaian kompetensi dasar peserta didik dilakukan berdasarkan indikator. Penilaian dilakukan dengan menggunakan tes dan non tes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek dan/atau produk, penggunaan portofolio, dan penilaian diri. merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penilaian :

- a. Penilaian diarahkan untuk mengukur pencapaian kompetensi.

- b. Penilaian menggunakan acuan kriteria; yaitu berdasarkan apa yang bisa dilakukan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, dan bukan untuk menentukan posisi seseorang terhadap kelompoknya.
- c. Sistem yang direncanakan adalah sistem penilaian yang berkelanjutan. Berkelanjutan dalam arti semua indikator ditagih, kemudian hasilnya dianalisis untuk menentukan kompetensi dasar yang telah dimiliki dan yang belum, serta untuk mengetahui kesulitan peserta didik.
- d. Hasil penilaian dianalisis untuk menentukan tindak lanjut. Tindak lanjut berupa perbaikan proses pembelajaran berikutnya, program remedi bagi peserta didik yang pencapaian kompetensinya di bawah kriteria ketuntasan, dan program pengayaan bagi peserta didik yang telah memenuhi kriteria ketuntasan.
- e. Sistem penilaian harus disesuaikan dengan pengalaman belajar yang ditempuh dalam proses pembelajaran. Misalnya, jika pembelajaran menggunakan pendekatan tugas observasi lapangan maka evaluasi harus diberikan baik pada proses (keterampilan proses) misalnya teknik wawancara, maupun produk/hasil melakukan observasi lapangan yang berupa informasi yang dibutuhkan

Contoh RPP :

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran  
(RPP)**

Nama Sekolah :  
 Kelas/Semester : I (satu)/I (satu)  
 Tema : Diriku  
 Sub Tema : Aku dan Teman Baruku  
 Pembelajaran ke- : I (satu)  
 Alokasi Waktu: 5 x 35 menit

**A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

**Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)**

3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah;

- Menggali informasi hal-hal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di dalam rumah

- 4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah
- Mempraktikkan kegiatan memberi salam saat keluar rumah

#### **Bahasa Indonesia (BI)**

- 3.9 Merinci kosakata dan ungkapan perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara lisan dan tulis yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah
- Menunjukkan kosakata dan ungkapan perkenalan diri lisan atau tulisan dengan tepat
- 4.9 Menggunakan kosakata dan ungkapan yang tepat untuk perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara sederhana dalam bentuk lisan dan tulis
- Menggunakan kosakata dan ungkapan perkenalan diri lisan atau tulis dengan tepat

#### **Seni Budaya dan PrakaryaSBdP**

- 3.2 Mengenal elemen musik melalui lagu
- Mengidentifikasi perbedaan warna suara manusia

### **B. Tujuan Pembelajaran**

#### **Pembelajaran I:**

1. Siswa diharapkan dapat memperkenalkan diri dengan menyebut nama panggilan melalui lagu
2. Melalui permainan “Suara siapakah itu?”, siswa dapat mendengar perbedaan warna suara teman.
3. Saat bernyanyi dan melakukan permainan, siswa dapat menyebut nama teman dengan benar.
4. Setelah selesai bernyanyi dan melakukan permainan, siswa dapat mengingat semua nama teman dengan benar dan warna suara masing-masing teman.
5. Dengan berbagi cerita, siswa dapat memberikan informasi dan memeragakan tentang aturan di rumah dengan memberi salam pada orangtua saat ke luar rumah

#### **Pembelajaran II:**

1. Siswa diharapkan dapat berjalan lurus ke satu arah dengan tepat setelah melakukan permainan
2. Dengan permainan sederhana, siswa dapat bekerjasama dengan teman.
3. Dengan bermain “cerita teman”, siswa dapat mengikuti aturan sebuah permainan.
4. Setelah bermain “cerita teman”, siswa dapat mengingat nama lengkap dan panggilan teman saat memperkenalkan satu teman kepada teman yang lain.

#### **Pembelajaran III:**

1. Siswa diharapkan dapat menyanyikan lagu “a-b-c” dengan benar setelah mendengarkan contoh dari guru
2. Setelah bernyanyi dan berlatih, siswa dapat memasang kartu nama teman sesuai orangnya dengan tepat.
3. Dengan permainan kartu huruf, siswa dapat mencari dan menyebutkan huruf vokal (a, i, u, e, o) yang hilang dari nama temannya.
4. Setelah mendengar penjelasan dari guru, siswa dapat membilang secara urut bilangan 1 sampai dengan 10 dengan bantuan benda konkret.
5. Dengan melakukan permainan siswa dapat mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan 1 sampai dengan 10

#### **Pembelajaran IV:**

1. Siswa diharapkan dapat mempraktikkan gerak berjalan lurus ke satu arah dengan benar setelah mendengar arahan dari guru
2. Dengan memperhatikan contoh dari guru, siswa dapat mempraktikkan jalan berpasangan sambil bergandengan tangan.
3. Dengan permainan jalan berpasangan, siswa dapat mengenali huruf pertama nama sendiri dan nama-nama teman sekelas.
4. Dengan arahan dari guru, siswa dapat mengidentifikasi suara teman

#### **Pembelajaran V:**

1. Siswa diharapkan dapat mengidentifikasi bilangan 1 – 10 dengan bermain kartu bilangan.
2. Setelah bermain kartu bilangan dan berlatih, siswa dapat menulis bilangan 1 – 10
3. Dengan bermain kartu huruf, siswa dapat mengidentifikasi dan melafalkan huruf konsonan yang hilang dari nama temannya

Pembelajaran VI:

1. Siswa diharapkan dapat menyusun huruf-huruf penyusun nama dengan benar dengan bermain kartu huruf dan berlatih
2. Setelah bermain kartu huruf dan berlatih, siswa dapat mengenali huruf pertama dari sebuah nama, baik itu huruf vokal maupun konsonan.
3. Dengan bercerita, siswa dapat menggunakan huruf vokal dan konsonan dalam sebuah kata dan menyusunnya menjadi kalimat.
4. Dengan bercerita, siswa dapat membilang banyaknya huruf penyusun nama sendiri maupun nama teman.
5. Dengan belajar dan berlatih, siswa dapat membilang benda dan menuliskan lambang bilangannya.
6. Dengan berdoa sebelum melakukan kegiatan di sekolah, siswa dapat mempraktikkannya di rumah.

**C. Materi Pokok**

1. Tata tertib/aturan di rumah
2. Persiapan mengenal huruf untuk membaca dan menulis permulaan bilangan cacah
3. Lambang bunyi vokal dan konsonan
4. Bilangan cacah
5. Lambang bilangan
6. Elemen musik
7. Gerak lokomotor

**D. Metode Pembelajaran**

- Permainan
- Bernyanyi

**E. Media Pembelajaran**

- Bola plastik atau bola dari kertas.
- Alat musik (jika ada)

**F. Sumber Belajar**

- Buku pegangan guru dan siswa tema diriku

**G. Langkah-langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Langkah kegiatan	Penilaian	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pada awal pelajaran, guru memberi salam dan mengucapkan selamat datang kepada siswa.</li><li>• Guru menyapa beberapa siswa dan menanyakan namanya.</li><li>• Guru lalu menanyakan, "Apakah kalian sudah berpamitan kepada orang tua masing-masing saat hendak ke sekolah?". "Bagaimana cara kalian berpamitan dengan orang tua?"</li><li>• Guru menerima jawaban siswa yang beragam. Ada yang mengucapkan salam saja, ada yang mengucapkan salam sambil mencium tangan, dan ada juga yang tidak berpamitan dengan orang tua.</li><li>• Guru menyampaikan kepada siswa pentingnya berpamitan kepada orang tua. Guru meminta siswa agar esok berpamitan kepada orang tua saat hendak pergi ke sekolah.</li></ul>		10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Setelah itu, guru mengajak siswa untuk saling berkenalan.</li><li>• Guru menunjukkan cara berkenalan.</li><li>• Kemudian siswa diajak untuk saling berkenalan melalui sebuah permainan lempar bola dan guru menjelaskan aturan</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tes lisan</li><li>• Unjuk kerja</li></ul>	145 menit



	<p>bermainnya. (siswa diminta membentuk posisi melingkar, boleh duduk atau berdiri, lalu guru mencontohkan cara melempar dan menangkap bola dengan tepat).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan dimulai dari guru dengan memperkenalkan diri, “Selamat pagi, nama saya Ibu/Bapak...biasa dipanggil Ibu/Bapak... kemudian, melempar bola pada salah satu siswa (melempar bola dengan pelan, hindari dengan keras)</li> <li>• Siswa yang menangkap lemparan bola harus menyebutkan nama lengkap dan panggilannya. Kemudian dia melempar bola kepada teman yang lain. Teman yang menangkap lemparan bola, juga menyebutkan nama lengkap dan panggilannya.</li> <li>• Demikian seterusnya hingga seluruh siswa memperkenalkan diri.</li> <li>• Setelah semua siswa memperkenalkan diri, guru mengajak siswa untuk bernyanyi sambil menyebutkan kembali nama masing-masing</li> <li>• Siswa tetap berada pada posisi lingkaran. Guru mencontohkan cara menyanyi lagu “Siapa Namamu?” sambil menepuk pundak salah satu siswa, lalu siswa itu menyebutkan namanya. Siswa tersebut kemudian menyanyikan kembali lagu “Siapa Namamu?” sambil menepuk pundak teman di sebelah kanannya, lalu teman tersebut menyebutkan namanya sambil mengikuti irama lagu. Begitu seterusnya.</li> <li>• Selain mengingat nama teman, saat bernyanyi, minta siswa juga untuk mengingat suara teman masing-masing.</li> </ul>		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan ditutup dengan diskusi pentingnya saling mengenal. Seperti kata pepatah, tak kenal maka tak sayang. Upayakan guru memberikan penguatan tentang pentingnya saling mengenal.</li> <li>• Setelah diskusi tentang pentingnya saling mengenal, guru menutup kegiatan di hari itu dengan mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “Siapa namamu?” sekali lagi. Guru dan siswa sama-sama menyanyikan bait “Siapa namamu? Namaku...” setelah itu guru dan siswa secara bergiliran menyebutkan nama masing-masing hingga selesai.</li> <li>• Guru memberi salam penutup. Siswa boleh pulang.</li> <li>• Guru meminta siswa untuk berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang</li> </ul>	Observasi (penilaian sikap)	15 menit

## H. Penilaian

Penilaian 1 : Penilaian sikap: observasi dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan

Penilaian 2 : Penilaian pengetahuan: tes lisan tentang nama-nama teman di kelas. (guru menyusun pertanyaan yang akan digunakan untuk tes lisan)

Penilaian 3 : Penilaian keterampilan: penilaian unjuk kerja memperkenalkan diri lewat nyanyian

Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu pendampingan (1)
1. Kemampuan memperkenalkan diri	Siswa mampu menyebutkan nama panjang dan nama panggilan	Siswa mampu menyebutkan nama panjang	Siswa hanya mampu menyebutkan nama panggilan	Siswa belum mampu memperkenalkan diri
2. Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarahannya	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan ulang	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan, tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang	Siswa belum mampu melakukan permainan sesuai dengan aturan
3. Kemampuan melakukan gerakan melempar dan menangkap	Siswa mampu melempar dan menangkap bola dengan akurat (tidak pernah meleset)	Siswa melempar dan menangkap bola, tetapi 1-2 kali meleset	Siswa melempar dan menangkap bola, tetapi lebih dari 3 kali meleset	Siswa belum mampu melempar dan menangkap bola

No	Nama	Nilai Kriteria			Total Nilai
		1	2	3	
1					
2					
3					
4					
5					
dst					

Instrumen Penilaian Kegiatan Memperkenalkan Diri Lewat Nyanyian

Nilai maksimal = 12

Total Nilai =  $\frac{\text{jumlah nilai}}{12} \times 100 = \dots$

12

Kepala Sekolah

..... 2019  
Guru

( )

( )

## **# PENGAYAAN MATERI #**

**Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini !**

1. Carilah di berbagai sumber belajar macam-macam contoh RPP dan silabus dari K13. Buatlah Matrik perbedaan silabus dan RPP tersebut.
2. Apa yang dimaksud dengan RPP?
3. Apa saja komponen pada RPP?
4. Bagaimana format RPP yang dapat dikembangkan?
5. Bagaimana tujuan pembelajaran dalam RPP dirumuskan?
6. Bagaimana materi pembelajaran dalam RPP dikembangkan?
7. Apa yang dimaksud dengan metode pembelajaran dalam RPP?
8. Buatlah RPP berdasarkan pengembangan silabus pada bab sebelumnya !

**A. Definisi Materi Pembelajaran**

Keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan sangat tergantung pada keberhasilan guru merancang materi pembelajaran. Materi Pembelajaran pada hakekatnya merupakan bagian tak terpisahkan dari Silabus, yakni perencanaan, prediksi dan proyeksi tentang apa yang akan dilakukan pada saat Kegiatan Pembelajaran.

Secara garis besar dapat dikemukakan bahwa Materi pembelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.

Materi pembelajaran dipilih seoptimal mungkin untuk membantu peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal-hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan

pemilihan materi pembelajaran adalah jenis, cakupan, urutan dan perlakuan (treatment) terhadap materi pembelajaran tersebut.

## **B. Jenis-jenis materi pembelajaran**

Jenis – jenis materi pembelajaran dapat diklasifikasi sebagai berikut :

- (a) *Fakta Fakta* adalah segala hal yang berwujud kenyataan dan kebenaran, meliputi nama-nama objek, peristiwa sejarah, lambang, nama tempat, nama orang, nama bagian atau komponen suatu benda, dan sebagainya.
- (b) *Konsep Konsep* adalah segala yang berwujud pengertian-pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasil pemikiran, meliputi definisi, pengertian, ciri khusus, hakikat, dan inti/isi.
- (c) *Prinsip Prinsip* adalah berupa hal-hal utama, pokok, dan memiliki posisi terpenting, meliputi dalil, rumus, adagium, postulat, paradigma, teorema, serta hubungan antar konsep yang menggambarkan implikasi sebab akibat.
- (d) *Prosedur Prosedur* merupakan langkah-langkah sistematis atau berurutan dalam mengerjakan suatu aktivitas dan kronologi suatu sistem.
- (e) *Sikap atau Nilai Sikap atau Nilai* merupakan hasil belajar aspek sikap, misalnya nilai kejujuran, kasih sayang, tolong- menolong, semangat dan minat belajar, dan bekerja. Contoh: Aplikasi sosiologi dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk sikap toleransi dalam menghadapi fenomena sosial yang bervariasi.

## **C. Prinsip pengembangan materi**

Prinsip – prinsip yang dijadikan dasar dalam menentukan materi pembelajaran adalah:

- (a) Relevansi (kesesuaian)

Materi pembelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Jika kemampuan yang diharapkan dikuasai peserta didik berupa menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta, bukan konsep atau prinsip ataupun jenis materi lain. Contoh: kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik adalah "mendeskripsikan sistem gerak pada manusia dan hubungannya dengan manusia" maka pemilihan materi pembelajaran yang disampaikan seharusnya "

(b) Konsistensi (keajegan)

Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik ada dua macam maka materi yang diajarkan juga harus meliputi dua macam. Contoh: kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik adalah "pengajaran mengenai sistem panca indera"

(c) Adquency (kecukupan)

Materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit maka kurang membantu tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya jika terlalu banyak maka akan mengakibatkan keterlambatan dalam pencapaian target kurikulum.

Dalam pengembangan materi belajar guru harus mampu mengidentifikasi dan mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Potensi peserta didik meliputi potensi intelektual, emosional, spiritual, sosial dan potensi vokasional
2. Relevansi dan karakteristik daerah. Jika peserta didik bersekolah dan berlokasi di daerah pantai, maka pengembangan materi

pembelajaran diupayakan agar selaras dengan kondisi masyarakat pantai.

3. Tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual peserta didik
4. Kebermanfaatan bagi peserta didik. Pengembangan materi pembelajaran diupayakan agar manfaatnya dapat dirasakan peserta didik dalam waktu yang relative singkat setelah suatu materi pembelajaran tuntas dilaksanakan.
5. Struktur keilmuan yang sesuai dengan materi pembelajaran suatu ilmu.
6. Aktualitas, kedalaman dan keluasan materi pembelajaran. Mengembangkan materi pembelajaran hendaknya mempertimbangkan potensi peserta didik, tingkat perkembangan peserta didik, kebermanfaatan bagi peserta didik, alokasi waktu dan perkembangan peradaban dunia
7. Relevansi kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan
8. Alokasi waktu

#### **D. Cakupan materi pembelajaran**

Dalam menentukan cakupan atau ruang lingkup materi pembelajaran harus memperhatikan beberapa aspek berikut:

- (a) Aspek Kognitif ( fakta, prinsip, konsep, prosedur), aspek afektif, ataukah aspek psikomotor, karena ketika sudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran maka tiap-tiap jenis uraian materi tersebut memerlukan strategi dan media pembelajaran yang berbeda-beda. Selain memperhatikan jenis materi juga harus memperhatikan prinsip-prinsip yang perlu digunakan dalam menentukan cakupan materi pembelajaran yang menyangkut keluasan dan kedalaman materi.
- (b) Keluasan cakupan materi berarti menggambarkan seberapa banyak materi-materi yang dimaksudkan ke dalam suatu materi

pembelajaran. Kedalam materi menyangkut rincian konsep-konsep yang terkandung di dalamnya yang harus dipelajari oleh peserta didik. Sebagai contoh, proses fotosintesis dapat diajarkan di SD,SLTP, dan SMU, juga di perguruan tinggi, namun keluasan dan kedalaman pada setiap jenjang pendidikan akan semakin luas cakupan aspek proses fotosintesis yang dipelajari dan semakin detail pula setiap aspek yang dipelajari.

- (c) Kecakupan (Adequacy) Memadainya cakupan aspek materi dari suatu materi pembelajaran akan sangat membantu tercapainya penguasaan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Misalnya, jika dalam pembelajaran dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang dampak kepadatan penduduk, maka uraian materinya mencakup. Cakupan atau ruang lingkup materi perlu ditentukan untuk mengetahui apakah materi yang akan diajarkan terlalu banyak, terlalu sedikit, atau telah memadai sehingga terjadi kesesuaian dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

#### **E. Proses Pemilihan materi pembelajaran**

Bahan ajar atau materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai.

Sebelum dimulainya sebuah pembelajaran, perlu dilakukan pemilihan materi pembelajaran yang tepat agar tercapai standar Kompetensi yang diharapkan. Secara garis besar langkah-langkah pemilihannya meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan bahan ajar,



2. Mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar,
3. Memilih bahan ajar yang sesuai atau relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi tadi., dan
4. Memilih sumber bahan ajar

Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan penuntun untuk mengidentifikasi jenis materi pembelajaran:

1. Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa berupa kemampuan untuk menyatakan suatu definisi, menuliskan ciri khas sesuatu, mengklasifikasikan atau mengelompokkan beberapa contoh objek sesuai dengan suatu definisi? Kalau jawabannya “ya” maka materi pembelajaran yang harus diajarkan adalah “konsep”.
2. Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa berupa menjelaskan atau melakukan langkah-langkah atau prosedur secara urut atau membuat sesuatu? Kalau jawabannya “ya” maka materi pembelajaran yang harus diajarkan adalah “prosedur”.
3. Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa berupa menentukan hubungan antara beberapa konsep, atau menerapkan hubungan antara berbagai macam konsep? Bila jawabannya “ya”, berarti materi pembelajaran yang harus diajarkan termasuk dalam kategori “prinsip”.
4. Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa berupa memilih berbuat atau tidak berbuat berdasar pertimbangan baik buruk, suka atau tidak suka, indah atau tidak indah? Jika jawabannya “Ya”, maka materi pembelajaran yang harus diajarkan berupa aspek afektif, sikap, atau nilai.

5. Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa berupa melakukan perbuatan secara fisik? Jika jawabannya “Ya”, maka materi pembelajaran yang harus diajarkan adalah aspek motorik.

#### **F. Strategi pembelajaran**

Strategi pembelajaran adalah alat atau media, bukan tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran dikatakan tepat jika sesuai dengan kecenderungan kompetensi sebagai totalitas hasil belajar yang dikembangkan, yakni apakah lebih bersifat kognitif, afektif, atau psikomotorik.

Bisa juga dikatakan bahwa strategi pembelajaran adalah rencana dan cara mengajar yang akan dilakukan guru dengan menetapkan langkah-langkah utama mengajar sesuai dengan tujuan pengajaran yang akan dicapai dan telah digariskan. Jadi, strategi pembelajaran merupakan serangkaian rencana kegiatan yang termasuk didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran. Strategi pembelajaran didalamnya mencakup pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran secara spesifik.

Strategi pembelajaran memiliki beberapa kegunaan dan manfaat diantaranya adalah siswa terlayani kebutuhannya mengenai belajar cara berfikir dengan lebih baik. Juga membantu guru agar memiliki gambaran bagaimana cara membantu siswa dalam kegiatan belajarnya. Oleh karenanya seorang pendidik harus memiliki strategi pembelajaran untuk menentukan kualifikasi atau layak tidaknya menjadi seorang pendidik, karena proses pembelajaran itu memerlukan seni, keahlian dan ilmu guna menyampaikan materi kepada siswa sesuai tujuan, efisien, dan efektif.

Strategi pembelajaran sendiri terbagi ke dalam beberapa macam dan jenis. Menurut Sanjaya (2007 : 177 – 286), ada beberapa macam

strategi pembelajaran yang harus dilakukan oleh seorang guru, berikut ini jenis jenis strategi pembelajaran :

1. Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE)
2. Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI)
3. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM)
4. Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB)
5. Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK)
6. Strategi Pembelajaran Kontekstual (CTL)
7. Strategi Pembelajaran Afektif (SPA)

#### **# PENGAYAAN MATERI #**

**Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini !**

1. Jelaskan dengan bahasa Anda mengenai definisi Materi Pembelajaran ?
2. Sebutkan jenis-jenis materi pembelajaran !
3. Sebutkan prinsip-prinsip yang menjadi dasar menentukan materi pembelajaran !
4. Bagaimana kriteria dalam pemilihan materi pembelajaran?
5. Susunlah RPP. Pilihlah strategi pembelajaran yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan efektif.

## **BAB 7**

### **Pengembangan Bahan Ajar**

---

Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tepat sasaran sangat diperlukan bahan ajar yang menyenangkan pula. Bahan ajar yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Untuk lebih memahami mengenai bahan ajar maka harus dipahami terlebih dahulu seputar pengertian bahan ajar.

#### **D. Pengertian bahan ajar dan sumber belajar**

Bahan ajar (*teaching material*) adalah seperangkat materi/substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya berisi tentang pengetahuan, nilai, sikap, tindakan, dan ketrampilan yang berisi pesan, informasi, dan ilustrasi berupa fakta, konsep, prinsip, dan proses yang terkait dengan pokok bahasan tertentu yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Bahan ajar berfungsi sebagai :

1. Pedoman bagi pengajar yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran.
2. Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran.
3. Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran

Sumber belajar (*learning resource*) adalah tempat diperolehnya sebuah informasi yang menjadi penyebab terjadinya proses pembelajaran. Menurut **Association Educational Communication and Tehnology AECT (As'ari, 2007)** sumber belajar yaitu berbagai atau semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar.

**Sudjana (Suratno, 2008)**, menuliskan bahwa pengertian Sumber Belajar bisa diartikan secara sempit dan secara luas. Pengertian secara sempit diarahkan pada bahan-bahan cetak. Sedangkan secara luas tidak lain adalah daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Secara umum sumber belajar dapat dikategorikan kedalam enam jenis, yaitu:

1. **Pesan:** informasi yang akan disampaikan oleh komponen lain; dapat berbentuk ide, fakta, makna dan data.
2. **Orang:** orang yang bertindak sebagai penyimpan dan menyalurkan pesan antara lain: guru, instruktur, siswa, ahli, nara sumber, tokoh masyarakat, pimpinan lembaga, tokoh karier dan sebagainya.
3. **Bahan:** barang-barang yang berisikan pesan untuk disampaikan dengan menggunakan peralatan; kadang-kadang bahan itu sendiri sudah merupakan bentuk penyajian contohnya: buku,

transparansi, film, slides, gambar, grafik yang dirancang untuk pembelajaran, relief, candi, arca, komik, dan sebagainya.

4. **Alat/ perlengkapan:** barang-barang yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang terdapat pada bahan misalnya: perangkat keras, komputer, radio, televisi, VCD/DVD, kamera, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obeng dan sebagainya.
5. **Pendekatan/ metode/ teknik:** prosedur atau langkah-langkah tertentu dalam menggunakan bahan, alat, tata tempat, dan orang untuk menyampaikan pesan; misalnya: diskusi, seminar, pemecahan masalah, simulasi, permainan, sarasehan, percakapan biasa, diskusi, debat, talk show dan sejenisnya.
6. **Lingkungan/latar:** lingkungan dimana pesan diterima oleh pelajar; misalnya: ruang kelas, studio, perpustakaan, aula, teman, kebun, pasar, toko, museum, kantor dan sebagainya.

#### **E. Urgensi bahan ajar**

Berdasarkan paparan di atas, keberadaan bahan ajar sangat diperlukan dalam sebuah proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah melakukan pengajaran terhadap siswa dengan berbagai macam perbedaan karakteristik dan latar belakang. Bahan ajar dapat dibuat atau disusun dalam berbagai bentuk disesuaikan dengan topik bahasan yang akan disampaikan pada siswa. Adanya bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau KD secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Oleh karena itu bahan ajar merupakan komponen utama yang harus ada dalam proses pembelajaran.

#### **F. Jenis bahan ajar**

Pengelompokan bahan ajar berdasarkan jenisnya dilakukan dengan berbagai cara oleh beberapa ahli dan masing-masing ahli mempunyai justifikasi sendiri-sendiri pada saat mengelompokkannya. Heinich, dkk. (1996) mengelompokkan jenis bahan ajar berdasarkan cara kerjanya. Untuk itu ia mengelompokkan jenis bahan ajar ke dalam 5 kelompok besar, yaitu:

1. bahan ajar yang tidak diproyeksikan seperti foto, diagram, display, model;
2. bahan ajar yang diproyeksikan, seperti slide, filmstrips, overhead transparencies, proyeksi komputer;
3. bahan ajar audio, seperti kaset dan compact disc;
4. bahan ajar video, seperti video dan film;
5. bahan ajar (media) komputer, misalnya Computer Mediated Instruction (CMI), Computer based Multimedia atau Hypermedia.

Ellington dan Race (1997) mengelompokkan jenis bahan ajar berdasarkan bentuknya. Mereka mengelompokkan jenis bahan ajar tersebut ke dalam 7 jenis, yaitu :

1. Bahan Ajar Cetak dan duplikatnya, misalnya handouts, lembar kerja siswa, bahan belajar mandiri, bahan untuk belajar kelompok.
2. Bahan Ajar Display yang tidak diproyeksikan, misalnya flipchart, poster, model, dan foto.
3. Bahan Ajar Display Diam yang diproyeksikan, misalnya slide, filmstrips, dan lain-lain.
4. Bahan Ajar Audio, misalnya audiodiscs, audio tapes, dan siaran radio.
5. Bahan Ajar Audio yang dihubungkan dengan bahan visual diam, misalnya program slide suara, program filmstrip bersuara, tape model, dan tape realia.

6. Bahan Ajar Video, misalnya siaran televisi, dan rekaman videotape.
7. Bahan Ajar Komputer, misalnya Computer Assisted Instruction (CAI) dan Computer Based Tutorial (CBT).

Rowntree (1994) di sisi lain, memiliki sudut pandang yang sedikit berbeda dengan kedua ahli di atas dalam mengelompokkan jenis bahan ajar ini. Menurut Rowntree, jenis bahan ajar dapat dikelompokkan ke dalam 4 (empat) kelompok berdasarkan sifatnya, yaitu:

1. bahan ajar berbasiskan cetak, termasuk di dalamnya buku, pamflet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, charts, foto, bahan dari majalah dan koran, dan lain-lain;
2. bahan ajar yang berbasiskan teknologi, seperti audiocassette, siaran radio, slide, filmstrips, film, video cassette, siaran televisi, video interaktif, Computer Based Tutorial (CBT) dan multimedia;
3. bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, seperti kit sains, lembar observasi, lembar wawancara, dan lain-lain;
4. bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama dalam pendidikan jarak jauh), misalnya telepon dan video conferencing.

Mengacu pada pendapat ketiga ahli tersebut di atas maka dalam modul ini penulis akan mengelompokkan bahan ajar ke dalam 2 kelompok besar, yaitu jenis bahan ajar cetak dan bahan ajar noncetak. Jenis bahan ajar cetak yang dimaksud dalam buku materi pokok ini adalah modul, handout, dan lembar kerja. Sementara yang termasuk kategori jenis bahan ajar noncetak adalah realia, bahan ajar yang dikembangkan dari barang sederhana, bahan ajar diam dan display, video, audio, dan overhead transparencies (OHT).

Bahan ajar memiliki beragam jenis, ada yang cetak maupun noncetak. Bahan ajar cetak yang sering dijumpai antara lain berupa



handout, buku, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Di bawah ini akan diuraikan penjelasan terkait jenis-jenis bahan ajar.

(a) **Handout**

Handout adalah “segala sesuatu” yang diberikan kepada peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemudian, ada juga yang yang mengartikan handout sebagai bahan tertulis yang disiapkan untuk memperkaya pengetahuan peserta didik (Prastowo dalam Lestari, 2011: 79). Guru dapat membuat handout dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh siswa. Saat ini handout dapat diperoleh melalui download internet atau menyadur dari berbagai buku dan sumber lainnya.

(b) **Buku**

Buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis. Buku disusun dengan menggunakan bahasa sederhana, menarik, dilengkapi gambar, keterangan, isi buku, dan daftar pustaka. Buku akan sangat membantu guru dan siswa dalam mendalami ilmu pengetahuan sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.

Secara umum, buku dibedakan menjadi empat jenis (Prastowo dalam Lestari, 2011: 79) yaitu sebagai berikut.

1. Buku sumber, yaitu buku yang dapat dijadikan rujukan, referensi, dan sumber untuk kajian ilmu tertentu, biasanya berisi suatu kajian ilmu yang lengkap.
2. Buku bacaan, yaitu buku yang hanya berfungsi untuk bahan bacaan saja, misalnya cerita, legenda, novel, dan lain sebagainya.
3. Buku pegangan, yaitu buku yang bisa dijadikan pegangan guru atau pengajar dalam melaksanakan proses pengajaran.

4. Buku bahan ajar atau buku teks, yaitu buku yang disusun untuk proses pembelajaran dan berisi bahan-bahan atau materi pembelajaran yang akan diajarkan.

(c) **Modul**

Modul merupakan bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Oleh karena itu, modul harus berisi tentang petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi materi pelajaran, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi, dan balikan terhadap evaluasi. Dengan pemberian modul, siswa dapat belajar mandiri tanpa harus dibantu oleh guru.

(d) **Lembar Kerja Siswa (LKS)**

Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa sehingga siswa diharapkan dapat materi ajar tersebut secara mandiri. Dalam LKS, siswa akan mendapat materi, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan materi. Selain itu siswa juga dapat menemukan arahan yang terstruktur untuk memahami materi yang diberikan dan pada saat yang bersamaan siswa diberikan materi serta tugas yang berkaitan dengan materi tersebut.

(e) **Buku Ajar**

Buku ajar adalah sarana belajar yang bisa digunakan di sekolah-sekolah dan di perguruan tinggi untuk menunjang suatu program pengajaran dan pengertian modern dan yang umum dipahami.

(f) **Buku Teks**

Buku teks juga dapat didefinisikan sebagai buku pelajaran yang merupakan buku standar yang disusun oleh para pakar dalam bidang itu buat maksud dan tujuan-tujuan instruksional yang dilengkapi dengan sarana-sarana pengajaran yang serasi dan

mudah dipahami oleh para pemakainya di sekolah-sekolah dan perguruan tinggi sehingga dapat menunjang suatu program pengajaran.

### **# PENGAYAAN MATERI #**

**Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat !**

1. Jelaskan perbedaan antara bahan ajar dan sumber belajar !
2. Apakah keterkaitan antara bahan ajar, sumber belajar dan strategi pembelajaran di kelas ?
3. Sebutkan jenis-jenis bahan ajar beserta contohnya !
4. Buatlah RPP dalam persiapan mengajar yang disesuaikan dengan kondisi kelas, keterbatasan sarana dan prasarana dengan melibatkan sumber belajar yang optimal !

## **BAB 8**

### **Model-model pembelajaran yang efektif**

Model pembelajaran dikembangkan dari adanya perbedaan karakteristik siswa yang bervariasi. Karena siswa memiliki berbagai karakteristik kepribadian, kebiasaan-kebiasaan, cara belajar yang bervariasi antara individu satu dengan yang lain, maka model pembelajaran tidak terpaku hanya pada model tertentu.

Menurut Agus Suprijono (2009: 46) model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merancang dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar .

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan pola atau prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan

pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

Model pembelajaran dapat dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

- Sahih (valid), aspek validitas dikaitkan dengan dua hal, yaitu:
  1. Apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritis yang kuat
  2. Apakah terdapat konsistensi internal
- Praktis, aspek kepraktisannya hanya dapat dipenuhi jika:
  1. Para ahli dan praktisi menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan
  2. Kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan
- Efektif, berkaitan dengan efektifitas ini, Nieveen memberikan parameter sebagai berikut :
  1. Ahli dan praktisi berdasarkan pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif
  2. Secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan

Dalam mengajarkan suatu pokok bahasan atau materi tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan. Misalnya materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa dan sarana atau fasilitas yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

### **C. Model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning)**

Pembelajaran cooperative dapat diartikan belajar bersama sama, saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan

atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok. Pembelajaran cooperative merupakan serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk member dorongan keada peserta didik agar bekerja sama selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (student oriented). Dengan suasana kelas yang demokratis, yang saling membelajarkan memberi kesempatan peluang lebih besar dalam memberdayakan potensi siswa secara maksimal. pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran.

Menurut David W. Johnson (2010:4), pembelajaran kooperatif:

*“Merupakan proses belajar mengajar yang melibatkan penggunaan kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan siswa untuk bekerja bersama-sama didalamnya guna memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran satu sama lain. Pembelajaran cooperative menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Melalui belajar secara kelompok, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling berinteraksi dengan teman-temannya.*

Para siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi yang telah ditentukan. Selain itu pembelajaran kooperatif untuk mempersiapkan siswa agar memiliki orientasi untuk bekerja dalam tim. Siswa tidak hanya mempelajari materi, tetapi harus mempelajari keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana sejumlah siswa sebagai anggota kelompok

kecil yang ditingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi yang dipelajari, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok menguasai bahan pelajaran tersebut.

Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa berupa pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut melalui belajar secara kelompok, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling berinteraksi dengan teman-temannya. Dari uraian di atas model pembelajaran berkelompok sangat sesuai untuk pembelajaran praktik. Ada tiga pilihan model pembelajaran, yaitu kompetisi, individual, dan cooperative learning. Menurut Slavin dua alasan mengapa pembelajaran kooperatif dianjurkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran yaitu :

1. Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran cooperative dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial. Menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain , serta dapat meningkatkan harga diri.
2. Pembelajaran cooperative dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir, mencegah masalah, dan menginteraksikan pengetahuan dan keterampilan, maka pembelajaran cooperative dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan.
3. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi peserta didik dalam

struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur reward-nya. Struktur tugas berhubungan dengan bagaimana tugas yang diberikan dapat diorganisir dengan baik oleh peserta didik. Struktur tujuan dan reward mengacu pada kerja sama dalam kelompok atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan yang diinginkan maupun reward.

Pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu diantaranya :

### **1) STAD**

Student Team Achievement Division (STAD) merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Pada proses pembelajarannya, pembelajaran kooperatif tipe STAD melalui 5 tahapan meliputi:

- Tahap penyajian materi
- Kerja kelompok
- Tes individu
- Penghitungan skor pengembangan individu
- Pemberian penghargaan kelompok

### **2) Jigsaw**

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran dengan jigsaw yakni adanya kelompok asal dan kelompok ahli dalam kegiatan belajar mengajar. Setiap siswa dari masing-masing kelompok yang memegang materi yang sama berkumpul dalam satu kelompok baru yakni kelompok ahli. Masing-masing kelompok ahli bertanggung jawab untuk sebuah materi atau pokok bahasan . setelah kelompok



ahli selesai mempelajari satu topik materi keahliannya, masing-masing siswa kembali ke kelompok asal mereka untuk mengajarkan materi keahliannya kepada temantemannya dalam satu kelompok diskusi.

### **3) TGT**

Team Game Tournament (TGT) adalah tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswanya dalam kelompok-kelompok belajar dengan adanya permainan pada setiap meja turnamen. Dalam permainan ini digunakan kartu yang berisi soal dan kunci jawabannya. Setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya, dan masing-masing ditempatkan ada meja turnamen. Cara memainkannya dengan membagikan kartu-kartu soal, pemain mengambil kartu dan memberikannya kepada pembaca soal. Kemudian soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang hingga dapat menyelesaikan permainannya.

### **4) GI**

Group investigation (GI) merupakan model pembelajaran kooperatif yang kompleks karena memadukan antara prinsip belajar kooperatif dengan pembelajaran yang berbasis konstruktivisme dan prinsip pembelajaran demokrasi. Keterlibatan siswa secara aktif dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai akhir pembelajaran akan memberi peluang siswa untuk lebih mempertajam gagasan. Dalam pelajaran inilah kooperatif memainkan peranannya dalam member kebebasan kepada pembelajar untuk berfikir secara analitis, kritis, kreatif, reflektif dan produktif.

### **5) Rotating Trio Exchange**

Pada model pembelajaran ini, jumlah siswa dalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3 orang. Pada setiap trio tersebut diberi pertanyaan yang sama untuk didiskusikan. Setiap anggota trio diberi nomor, kemudian berpindah searah jarum jam

dan berlawanan jarum jam. Dan setiap trio baru diberi pertanyaan baru untuk didiskusikan.

## **6) Group Resume**

Model ini menjadikan interaksi antar siswa lebih baik, dengan member penekanan bahwa mereka adalah kelompok yang bagus, dalam bakat dan kemampuannya di kelas. Setiap kelompok membuat kesimpulan dan mempresentasikan data-data setiap siswa dalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif sebenarnya bukan model pembelajaran yang baru ditemui oleh para pendidik atau guru, karena sudah banyak guru yang sering menugaskan para siswa untuk belajar

Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam pembelajaran kooperatif harus diterapkan:

### **1) Saling Ketergantungan Positif (Positive Interdependence)**

Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok.

1. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompoknya.
2. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut. Ada beberapa cara membangun saling ketergantungan positif yaitu :
  - Menumbuhkan perasaan peserta didik bahwa dirinya terintegrasi dalam kelompok, pencapaian tujuan terjadi jika semua anggota kelompok mencapai tujuan. Peserta didik harus bekerja sama untuk dapat mencapai tujuan.
  - Mengusahakan agar semua anggota kelompok mendapatkan penghargaan yang sama jika kelompok mereka berhasil mencapai tujuan.
  - Mengatur sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik dalam kelompok hanya mendapatkan sebagian dari

keseluruhan tugas kelompok. Artinya mereka belum dapat menyelesaikan tugas sebelum mereka menyatukan perolehan tugas mereka menjadi satu.

- Setiap peserta didik ditugasi dengan tugas atau peran yang saling mendukung dan berhubungan, saling melengkapi dan saling terikat dengan peserta didik lain dalam kelompok.

## **2) Tanggung Jawab Perseorangan (*Personal Responsibility*)**

Tanggung jawab perseorangan atau tanggung jawab individual ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama.

Artinya, setelah mengikuti kelompok belajar bersama anggota kelompok harus dapat menyelesaikan tugas.

## **3) Interaksi Promotif (*Face To Face Promotive Interaction*)**

Interaksi promotif sangat penting karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif. Ciri-ciri interaksi promotif adalah :

1. Saling membantu secara efektif dan efisien.
2. Saling memberi informasi dan sarana yang diperlukan
3. Memproses informasi bersama secara lebih efektif dan efisien
4. Saling mengingatkan
5. Saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan terhadap masalah yang dihadapi.
6. Saling percaya
7. Saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama.

## **4) Komunikasi Antar Anggota (*Interpersonal Skill*)**

Unsur ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi. Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, guru perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi

karena setiap siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara yang berbeda-beda. Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggota untuk saling mendengarkan dan kemampuan mengutarakan pendapat. Proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional.

Untuk mengkoordinasikan kegiatan peserta didik dalam pencapaian tujuan, peserta didik harus:

- Saling mengenal dan mempercayai
- Mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius
- Saling menerima dan saling mendukung
- Mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.

### **5) Pemrosesan Kelompok (Group Processing)**

Pemrosesan mengandung arti menilai, melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi urutan atau tahapan kegiatan kelompok. Siapa di antara anggota kelompok yang sangat membantu dan siapa yang tidak membantu. Tujuan dari pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektivitas anggota dalam memberi kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok.

### **Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw**

Teknik mengajar jigsaw dikembangkan pertama kalinya untuk menghadapi isu yang disebabkan perbedaan sekolah-sekolah di Amerika Serikat antara tahun 1964 dan 1974 oleh Elliot Aronson sebagai model cooperative learning. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran. Dalam pembelajaran tipe jigsaw setiap siswa mempelajari sesuatu yang dikombinasi dengan materi yang telah dipelajari oleh siswa lain.

Anita Lie (2004:69) mengatakan bahwa:

*“Teknik mengajar jigsaw dikembangkan oleh Aronson et al. sebagai metode cooperative learning. Dalam teknik ini guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan komunikasi.”*

Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggungjawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

Jumlah kelompok tergantung pada konsep yang terdapat pada topik yang dipelajari. Jika satu kelas ada 40 siswa, maka setiap kelompok beranggotakan 10 orang. Keempat kelompok itu disebut kelompok asal, setelah kelompok asal terbentuk guru membagikan materi tekstual kepada tiap-tiap kelompok. Berikutnya membentuk kelompok ahli, berikan kesempatan untuk berdiskusi setelah itu kembali pada kelompok asal dan menjelaskan hasil diskusi kepada kelompok masing-masing.

Pembelajaran ini dimulai dengan pembelajaran bab atau pokok bahasan, sehingga setiap anggota kelompok memegang materi dengan topik yang berbeda-beda. Tiap siswa dari masing-masing kelompok yang memegang materi yang sama selanjutnya berkumpul dalam satu kelompok baru yang dinamakan kelompok ahli. Masing-masing kelompok ahli bertanggungjawab untuk sebuah bab atau pokok bahasan. Setelah kelompok ahli selesai mempelajari satu

topik materi keahliannya, masing-masing siswa kembali ke kelompok asal mereka untuk mengajarkan materi keahliannya kepada teman-teman dalam satu kelompok dalam bentuk diskusi.

Model pembelajaran jigsaw ini sendiri terbagi menjadi dua tipe yaitu jigsaw tipe I atau sering disebut jigsaw dan jigsaw tipe II. Menurut Trianto (2010:75) model pembelajaran jigsaw tipe II sudah dikembangkan oleh Slavin. Ada perbedaan yang mendasar antarpembelajaranjigsaw I dan jigsaw II, kalau tipe I awalnya siswa hanya belajar konsep tertentu yang menjadi spesialisasinya sementara konsep-konsep yang lain ia dapatkan melalui diskusi teman segrupnya. Pada tipe II ini setiap siswa memperoleh kesempatan belajar secara keseluruhan konsep (scanread) sebelum ia belajar spesialisasinya untuk menjadi expert . pada penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan peneliti menggunakan model jigsaw I.

Model pembelajaran tipe jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa secara heterogen. Pada pembelajaran jigsaw ini terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, dan latar belakang yang beragam. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda dan ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyampaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada kelompok asal

Teknik pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebuah model pembelajaran yang akan memeberikan beberapa keuntungan yaitu dapat mencegah dan mengurangi masalah konflik yang diakibatkan oleh adanya perbedaan-perbedaan (suku/ras/agama) di antara para siswa, pembelajaran menjadi lebih baik, meningkatkan

motivasi siswa, dan meningkatkan kenyamanan dalam proses pembelajaran.

Elliot Aronson (2008) mengemukakan ada 10 langkah mudah dalam jigsaw,yaitu:

1. Membagi 5 atau 6 siswa menjadi satu kelompok jigsaw yang bersifat heterogen.
2. Menetapkan satu siswa dalam kelompok menjadi pemimpin
- 3) Membagi pelajaran menjadi 5 atau 6 bagian
3. Setiap siswa dalam kelompok mempelajari satu bagian pelajaran
4. Memberi waktu pada siswa untuk membaca bagian materi pelajaran yang telah ditugaskan kepadanya.
5. Siswa dari kelompok jigsaw bergabung dalam kelompok ahli yang mempunyai materi yang sama, dan berdiskusi
6. Kembali ke kelompok jigsaw
7. Siswa mempresentasikan bagian yang dipelajari pada kelompoknya.
8. Kelompok jigsaw mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.
9. Diakhir kegiatan siswa diberikan soal untuk dikerjakan mengenai materi.

Menurut Trianto (2010:73) langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yaitu:

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok (tiap kelompok terdiri dari 5-6 orang).
2. Materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi sub bab.
3. Setiap anggota kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggungjawab untuk mempelajarinya. Tiap anggota kelompok ahli setelah kembali kekelompoknya bertugas mengajar teman-temannya.

4. Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikan.
5. Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa dikenai tagihan berupa kuis individu.
6. Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari subbab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikan.

### **Gambar Ilustrasi Kelompok Jigsaw**

Dengan memahami dan mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini, maka guru akan dapat merubah paradigma mengajar dari konvensional kepada model pembelajaran yang dapat menarik kompetensi siswa untuk aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Pelaksanaan pembelajaran tidak lepas dari kendala-kendala yang harus dihadapi. Kelemahan dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini merupakan kendala aplikasi model di lapangan yang harus dicari jalan keluarnya, menurut Roy Killen, adalah:

1. Prinsip utama pola pembelajaran ini adalah *'peerteaching'* pembelajaran oleh teman sendiri, akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami suatu konsep yang akan didiskusikan bersama dengan siswa lain.
2. Dirasa sulit meyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi pada teman, jika siswa tidak memiliki rasa kepercayaan diri.
3. Rekod siswa tentang nilai, kepribadian, perhatian siswa harus sudah dimiliki oleh pendidik dan ini biasanya dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengenali tipe-tipe siswa dalam kelompok tersebut.
4. Awal penggunaan metode ini biasanya sulit dikendalikan, biasanya membutuhkan waktu yang cukup dan persiapan



yang matang sebelum model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.

5. Aplikasi metode ini pada kelas yang besar (lebih dari 40 siswa) sangat sulit, tapi bisa diatasi dengan model teamteaching.

Kelebihan dan kelemahan tersebut akan dapat teratasi dalam penerapannya dengan melakukan berbagai upaya. Pada saat siswa mengadakan diskusi pada kelompok asal, guru membantu mengamati jalannya diskusi dan membantu jika ada siswa yang mengalami kesulitan. Setelah diskusi, seluruh siswa diberi pertanyaan atau kuis oleh guru untuk memastikan seluruh siswa telah memahami materi yang telah dipelajari. Jawaban siswa akan mendapat poin dari guru dan menyumbang skor pada kelompok.

Menurut Suprijono (2009), peran pengajar atau guru dalam model jigsaw, yaitu:

1. Mengontrol jalannya proses pembelajaran
2. Mengarahkan siswa
3. Membantu siswa yang kesulitan
4. Mengatur jalannya diskusi
5. Menjelaskan/mengklarifikasi inti materi pelajaran

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diperlukan kesadaran siswa untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif sangat diperlukan untuk pelaksanaan pembelajaran yang baik.

Indikator keaktifan belajar siswa ini dapat dilihat dari:

1. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru
2. Kerjasamanya dalam kelompok
3. Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok ahli
4. Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok asal

5. Memberi kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok
6. Mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat
7. Memberi gagasan yang cemerlang
8. Membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang
9. Pengelolaan waktu dengan baik
10. Memanfaatkan potensi anggota kelompok
11. Saling membantu dan menyelesaikan masalah

Dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw juga diperlukan rasa tanggungjawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri maupun pembelajaran siswa lain dalam kelompok maupun diluar kelompoknya. Siswa tidak hanya dituntut menguasai materi sendiri tetapi juga dituntut untuk dapat menjelaskan pada siswa lain dalam kelompoknya, sebab secara umum siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan konsep-konsep ini dengan temannya.

Melalui pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini guru dapat secara langsung membimbing setiap individu yang mengalami kesulitan belajar, guru setidaknya menggunakan setengah waktunya mengajar dalam kelompok kecil sehingga akan lebih mudah dalam memberikan bantuan secara individu. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran membuat pola macam-macam rok menekankan pada kerja kelompok atau tim dan adanya sistem penskoran dari hasil kerja siswa. Adanya diskusi dan interaksi dari dalam kelompok menjadi kekuatan pada model pembelajaran ini. Hal yang harus dipersiapkan oleh guru saat menerapkan model ini adalah jenis-jenis tugas atau bentuk kegiatan kelompok yang akan dikerjakan oleh siswa. Dalam pembelajaran membuat pola macam-macam rok adalah siswa presentasi di depan kelas sesuai dengan materi yang didapatkan.

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sama dengan pembelajaran-pembelajaran dengan metode lain yaitu sama-sama membutuhkan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran adalah salah satu wujud persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum mereka melakukan proses pembelajaran. Sebuah kata bijak menyatakan bahwa persiapan mengajar merupakan sebagian dari sukses seorang guru. Kegagalan dalam perencanaan sama saja dengan merencanakan kegagalan. Kata bijak yang dikutip di atas menyiratkan betapa pentingnya melakukan persiapan pembelajaran melalui pengembangan perangkat pembelajaran.

#### **D. Model pembelajaran Langsung (Direct Instruksion)**

Pembelajaran langsung atau directinstruksion dikenal dengan activeteaching yang mengacu pada gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kapeda seluruh kelas. Pembelajaran langsung dirancang untuk penguasaan pengetahuan procedural, pengetahuan deklaratif (pengetahuan faktual) serta berbagai ketrampilan. Dalam pembelajaran langsung, guru menstrukturisasikan lingkungan belajarnya dengan ketat, memperkenalkan fokus akademis, dan berharap peserta didik menjadi pengamat, pendengar, dan praktisipan yang tekun

Berikut adalah bagan perencanaan pelajaran dengan Model Pengajaran Langsung (eggen,kuchak, 2012) :



a. Mengidentifikasi Topik

Model Pengajaran Langsung dimulai dengan mengidentifikasi topik. Model ini paling cocok untuk mengajarkan keterampilan prosedural. Keterampilan prosedural ditemukan di berbagai kurikulum di setiap tingkatan kelas dan kadar kerumitan yang beragam. Misalnya :

Terdapat contoh soal :  $(2+5(7-4))-6 = \dots$

Untuk dapat menyelesaikannya maka kita harus mengikuti prosedur baku, yakni menyelesaikan terlebih dahulu soal dalam tanda kurung, kemudian mengalikan, menjumlahkan, lalu mengurangkan sebagai berikut :

$(7-4=3)$ ;  $5 \times 3=15$ ;  $2+15=17$ ;  $17-6=11$

Kegagalan dalam mengikuti langkah baku ini, maka akan menghasilkan jawaban yang salah. Memecahkan soal seperti inilah yang dimaksud dengan keterampilan prosedural.

b. Menentukan Tujuan Belajar

Pada pembelajaran ini, guru telah menentukan tujuan-tujuan dari hasil pembelajaran yang melibatkan pengetahuan konseptual dan prosedural. Jadi membangun pemahaman menyeluruh tentang pengetahuan konseptual yang memberikan fondasi bagi keterampilan adalah bagian penting dari tujuan belajar ketika mengajarkan keterampilan prosedural.

c. Memilih contoh dan masalah

Merupakan langkah terakhir dalam membuat rencana Pengajaran Langsung. Contoh berperan penting membantu siswa memahami keterampilan pada awalnya, kemudian masalah adalah latihan

yang dibutuhkan siswa untuk mengembangkan otomatisitas dan mendorong transfer.

Dalam strategi pembelajaran langsung (Direct Instruction) ada beberapa fase atau tahapan yang harus dilalui oleh guru dan siswa. Menurut Paul Eggen dan Don Kauchak pembelajaran langsung memiliki empat fase ,yaitu seperti pada tabel berikut :

Fase	Tujuan
Fase 1 : Perkenalan dan review Guru memperkenalkan pelajaran dan mereview pemahaman awal	♣ Menarik perhatian siswa dan menarik mereka ke dalam pelajaran ♣ Secara informal meneliti pemahaman siswa untuk menjamin mereka memiliki pemahaman minimum yang dibutuhkan untuk memahami keterampilan
Fase 2 : Presentasi Keterampilan baru disajikan, dijelaskan, dan digambarkan dengan contoh	♣ Mendorong keterlibatan siswa ♣ Memastikan bahwa siswa memahami kerangka kerja konseptual untuk keterampilan
Fase 3 : Latihan Terbimbing Siswa melatih keterampilan di bawah bimbingan guru	♣ Memulai proses mengembangkan keterampilan ♣ Memastikan keberhasilan siswa
Fase 4 : Latihan Mandiri Siswa melatih sendiri keterampilan	♣ Membangun otomatisitas keterampilan

	♣Mendorong transfer ke konteks baru
--	-------------------------------------

Jenis-jenis model pembelajaran yang diuraikan di atas, tidak ada model pembelajaran yang paling baik, karena setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan rumusan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihasilkan dan jenis materi yang akan diajarkan.

#### # PENGAYAAN MATERI #

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini !

1. Apakah yang dimaksud dengan Pembelajaran Kooperatif ?
2. Metode apa saja yang digunakan dalam Pembelajaran Kooperatif ?
3. Apa tujuan dari Pembelajaran Kooperatif ?
4. Jelaskan perbedaan antara Pembelajaran Kooperatif dengan Kelompok Pembelajaran Tradisional !
5. Sebutkan variasi model Pembelajaran Kooperatif dan uraikan dengan singkat !
6. Jelaskan pengertian Pembelajaran Langsung menurut para ahli dan Permendikbud !
7. Apakah tujuan utama Pembelajaran langsung ?
8. Buatlah contoh pembelajaran yang menggunakan Pembelajaran Kooperatif dan Pembelajaran Langsung. (masing-masing satu contoh, dengan mapel umum )

## **BAB 9**

### **Penilaian dalam pembelajaran**

---

Dalam masyarakat, kata penilaian adalah hal yang umum. Penilaian seringkali dianggap sebagai suatu hasil pandangan terhadap keberhasilan sesuatu. Begitupun halnya dalam pendidikan, penilaian dijadikan acuan untuk menentukan keberhasilan pembelajaran dalam mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, sebagai guru kita harus memahami kriteria penilaian dalam pembelajaran.

#### **D. Penilaian, pengukuran dan evaluasi hasil belajar**

Istilah penilaian, pengukuran dan evaluasi adalah hal umum dalam kehidupan sehari-hari. Namun istilah ini seringkali tumpangtindih dalam memaknainya. Untuk itu mari kita simak satu persatu mengenai pengertian masing-masing menurut para ahli, sehingga tidak terjadi kesalahan penerapan dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan.

#### ***Penilaian (Assessment)***

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penilaian berarti proses, cara, perbuatan menilai. Menurut permen No.23 tahun 2016, penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Menurut Suharsimi Arikunto (2009) penilaian adalah mengambil suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk (bersifat kualitatif). Dalam pendidikan, penilaian yang dilakukan adalah penilaian hasil belajar.

Pelaksanaan penilaian hasil belajar pada proses belajar mengajar bertujuan untuk:

- a. mengetahui kemajuan belajar siswa, baik sebagai individu maupun anggota kelompok/kelas setelah ia mengikuti pendidikan dan pembelajaran dalam jangka waktu yang telah ditentukan.
- b. mengetahui tingkat efektifitas dan efisiensi berbagai komponen pembelajaran yang dipergunakan guru dalam jangka waktu tertentu. Komponen pembelajaran itu misalnya menyangkut perumusan materi pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran, media, sumber belajar, dan rancangan sistem penilaian yang dipilih.
- c. menentukan tindak lanjut pembelajaran bagi siswa.

Penilaian Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami pelajaran yang telah disampaikan guru. Penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian digunakan untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkain kemampuan) peserta didik dengan memiliki beberapa tujuan.

Berdasarkan hasil penilaian, pendidik dapat mengambil keputusan secara tepat untuk menentukan langkah yang harus dilakukan selanjutnya. Hasil penilaian juga dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk berprestasi lebih baik.



### ***Pengukuran (Measurement)***

Menurut KKBI Pengukuran adalah penentuan besaran, dimensi, atau kapasitas, biasanya terhadap suatu standar atau satuan pengukuran. Menurut **Akmad Sudrajat** Pengukuran (measurement) adalah proses pemberian angka atau usaha memperoleh deskripsi numerik dari suatu tingkatan di mana seorang peserta didik telah mencapai karakteristik tertentu.

Dengan kata lain Pengukuran merupakan proses yang mendeskripsikan performance siswa dengan menggunakan suatu skala kuantitatif (sistem angka) sedemikian rupa sehingga sifat kualitatif dari performance siswa tersebut dinyatakan dengan angka-angka. Kegiatan pengukuran dilakukan dengan membandingkan hasil belajar dengan suatu ukuran tertentu dan dilakukan dengan proses sistematis.

Fungsi pengukuran hasil belajar :

- 1) untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai siswa dalam kurun waktu atau proses tertentu
- 2) untuk mengetahui kedudukan siswa dalam kelompoknya
- 3) untuk mengetahui seberapa jauh usaha siswa dalam belajar
- 4) untuk mengetahui keberhasilan penerapan metode pembelajaran

### ***Evaluasi (Evaluate)***

Evaluasi merupakan saduran dari bahasa Inggris "evaluation" yang diartikan sebagai penaksiran atau penilaian. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 57 ayat 1 dijelaskan bahwa evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggaraan pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Ralph Tyler dalam Suharsimi (2009:3) memberikan definisi “evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menemukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai”. Definisi lainnya dikemukakan oleh Cornbach dan Stufflebeam dalam Suharsimi (2009:3) “proses evaluasi bukan sekedar mengukur sejauh mana tujuan tercapai, tetapi digunakan untuk membuat keputusan”. Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan di atas evaluasi dapat berarti suatu proses pengukuran untuk mengetahui keberhasilan dari tujuan yang ingin dicapai.

Menurut UU sisdiknas NO 20 Tahun 2003 Bab XVI pasal 57 ayat 1 dan 2 tujuan dan sasaran umum evaluasi adalah untuk pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Evaluasi pendidikan dilakukan terhadap peserta didik, lembaga, dan program pendidikan pada jalur formal dan nonformal untuk semua jenjang, satuan, dan jenis pendidikan Tujuan khusus evaluasi dalam bidang pendidikan, yaitu:

- (a) Merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan
- (b) Mencari dan menemukan faktor-faktor penyebab keberhasilan dan ketidak berhasilan peserta didik dalam mengikuti program pendidikan.

Untuk lebih memahami penilaian, pengukuran dan evaluasi, berikut akan diuraikan beberapa perbedaan :

No	Penilaian	Pengukuran	Evaluasi
1	Dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil pengukuran (pengumpulan informasi) sebelum membuat keputusan	Dilakukan pertama kali sebelum melakukan proses selanjutnya	Kegiatan yang lebih kompleks, dimana mencakup pengukuran, penilaian dan membandingkan

2	Hasil berupa kriteria dengan parameter tertentu	Hasil berupa angka	Hasil berupa pengambilan keputusan atas suatu hasil penilaian
3	Berinteraksi dengan informasi yang telah dikumpulkn untuk diolah	Berinteraksi langsung dengan obyek yang diukur.	Berinteraksi dengan proses pengambilan keputusan terhadap suatu obyek.

### E. Teknik Penilaian

Dalam Buku panduan asesmen yang diterbitkan BSNP tahun 2007, teknik asesmen adalah sebagai berikut:

1. Tes tertulis merupakan suatu teknik asesmen yang menuntut jawaban secara tertulis, baik berupa pilihan atau isian. Tes yang jawabannya berupa pilihan meliputi pilihan ganda, benar-salah dan menjodohkan, sedangkan tes yang jawabannya berupa isian berbentuk isian singkat atau uraian.
2. Observasi atau pengamatan adalah teknik asesmen yang dilakukan dengan menggunakan indera secara langsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang akan diamati.
3. Tes praktik atau tes kinerja adalah teknik asesmen yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan kemahirannya. Tes praktik dapat berupa tes tulis keterampilan, tes identifikasi, tes simulasi dan tes petik kerja. Tes tulis keterampilan digunakan untuk mengukur keterampilan peserta didik yang diekspresikan dalam kertas, misalnya peserta didik diminta untuk membuat desain atau sketsa gambar. Dalam IPA, kemampuan merancang eksperimen termasuk bagaimana merancang rangkaian peralatan yang digunakan termasuk contoh tes tulis keterampilan. Tes identifikasi dilakukan untuk mengukur kemahiran mengidentifikasi sesuatu hal berdasarkan fenomena yang ditangkap melalui alat indera. Tes simulasi digunakan untuk

mengukur kemahiran bersimulasi memperagakan suatu tindakan tanpa menggunakan peralatan/benda yang sesungguhnya. Tes praktik kerja dipakai untuk mengukur kemahiran mendemonstrasikan pekerjaan yang sesungguhnya.

4. Penugasan merupakan suatu teknik asesmen yang menuntut peserta didik melakukan kegiatan tertentu di luar kegiatan 20 berupa pekerjaan rumah atau berupa proyek. Pekerjaan rumah adalah tugas yang harus diselesaikan peserta didik di luar kegiatan kelas, misalnya menyelesaikan soal-soal dan melakukan latihan. Proyek adalah suatu tugas yang melibatkan kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu dan umumnya menggunakan data lapangan.
5. Tes Lisan dilaksanakan melalui komunikasi langsung tatap muka antara peserta didik dengan seorang atau beberapa penguji. Pertanyaan dan jawaban diberikan secara lisan dan spontan. Tes jenis ini memerlukan daftar pertanyaan dan pedoman pensekoran.
6. Asesmen Portofolio merupakan asesmen yang dilakukan dengan cara menilai portofolio peserta didik. Portofolio adalah kumpulan karya-karya peserta didik dalam bidang tertentu yang diorganisasikan untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan/atau kreativitas peserta didik dalam kurun waktu tertentu.
7. Jurnal merupakan catatan pendidik selama proses pembelajaran yang berisi informasi kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkaitan dengan kinerja ataupun sikap peserta didik yang dipaparkan secara deskriptif.
8. Asesmen diri merupakan teknik asesmen dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan

dirinya berkaitan dengan kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran.

9. Asesmen antar teman merupakan teknik asesmen dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan temannya dalam berbagai hal. Untuk itu perlu ada pedoman asesmen antarteman yang memuat indikator perilaku yang dinilai.

## **F. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)**

KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) merupakan salah satu bagian yang paling penting dalam dunia pendidikan untuk menentukan seberapa baik kualitas dari murid tersebut di setiap mata pelajaran yang diberikan oleh sekolah. KKM merupakan kriteria batas nilai paling rendah yang diberikan kepada peserta didik mencapai ketuntasan KKM biasanya sudah ditetapkan pada awal tahun ajaran baru dan biasanya beberapa satuan pendidikan memiliki karakter yang sama.

Untuk menentukan KKM tersebut harus mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik itu sendiri serta kemampuan sumber daya pendukung seperti misalnya sarana prasarana dan lain sebagainya. Biasanya setiap mata pelajaran memiliki nilai KKM yang berbeda-beda tergantung dari tingkat kesulitan, saran dan lain sebagainya.

Berikut beberapa langkah untuk menentukan KKM :

1. Hitunglah jumlah Kompetensi Dasar (KD) setiap mata pelajaran setiap kelas.
2. Tentukan kekuatan / nilai untuk setiap aspek / komponen sesuai dengan kemampuan masing-masing aspek.
  - a. Aspek kompleksitas. Semakin kompleks (sukar) KD maka nilainya semakin rendah, dan semakin mudah KD maka nilainya semakin tinggi.

- b. Aspek sumber daya pendukung (sarana). Semakin tinggi sumber daya pendukung maka nilainya semakin tinggi.
  - c. Aspek intake. Semakin tinggi kemampuan awal siswa (intake) maka nilainya semakin tinggi pula.
3. Jumlah nilai setiap komponen, selanjutnya dibagi tiga untuk menentukan KKM setiap KD.
  4. Jumlahkan seluruh KKM KD, selanjutnya dibagi dengan jumlah KD untuk menentukan KKM mata pelajaran
  5. KKM setiap mata pelajaran pada setiap kelas tidak sama, tergantung pada kompleksitas KD, daya dukung, dan potensi siswa.

**Lebih jelasnya berikut contoh tabelnya :**

### Contoh penetapan KKM

Untuk memudahkan analisis setiap indikator, perlu dibuat skala penilaian yang *disepakati* oleh guru mata pelajaran. Contoh:

Aspek yang dianalisis	Kriteria dan Skala Penilaian		
	Tinggi < 65	Sedang 65-79	Rendah 80-100
Kompleksitas	Tinggi 80-100	Sedang 65-79	Rendah <65
Daya Dukung	Tinggi 80-100	Sedang 65-79	Rendah <65
Intake siswa	Tinggi 80-100	Sedang 65-79	Rendah <65

Atau dengan menggunakan poin/skor pada setiap kriteria yang ditetapkan.

Aspek yang dianalisis	Kriteria penskoran		
	Tinggi 1	Sedang 2	Rendah 3
Kompleksitas	Tinggi 3	Sedang 2	Rendah 1
Daya Dukung	Tinggi 3	Sedang 2	Rendah 1
Intake siswa	Tinggi 3	Sedang 2	Rendah 1

Jika indikator memiliki kriteria kompleksitas tinggi, daya dukung tinggi dan intake peserta didik sedang, maka nilai KKM-nya adalah:

$$\frac{1 + 3 + 2}{9} \times 100 = 66,7$$

**Contoh :**

**Mata Pelajara : IPS**

**Kelas : IV**

**Jumlah KD : 10**

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	KOMPLEKSITAS	SUMBER DAYA PENDUKUNG		INTAKE (POTENSI SISWA)	KETUNTASAN KD (%)
			Pendidik*)	Sarana Prasa-rana* *)		
			40 -100	40-100		

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi	Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana	80	70	70	60	70
	Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya	70	70	70	60	66
	Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat	60	70	70	60	63
	Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi)	70	80	70	70	72
	Menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dan menjaga kelestariannya	70	80	70	70	72
	Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh di lingkungannya	60	80	70	60	67
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi,	2.1. Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan	80	80	70	70	75



dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi	Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya					
	2.2. Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat	80	80	70	70	75
	2.3. Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya	70	70	70	70	70
	2.4. Mengenal permasalahan sosial di daerahnya	60	70	70	60	65
Jumlah	10 KD					695
KKM IPS Kelas IV		695 : 10 = 69,5				

### # PENGAYAAN MATERI #

1. Jelaskan pengertian dari penilaian, pengukuran, dan evaluasi dengan bahasamu sendiri. Uraikan !
2. Jelaskan perlunya dilakukan penilaian, pengukuran, dan evaluasi hasil belajar bagi siswa dan guru !
3. Dalam melakukan penilaian dapat menggunakan tes. Diantara jenis tes terdapat bentuk pilihan ganda, essay, isian singkat, benar salah dan menjodohkan. Tugas Anda adalah, jelaskan karakteristik masing-masing bentuk tes tersebut, apa kelebihan dan kekurangannya ?

4. Dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip evaluasi pembelajaran. Jelaskan apa saja yang termasuk ke dalam prinsip-prinsip evaluasi pembelajaran !
5. Jelaskan pengertian KKM menurut Anda !
6. Bagaimana syarat menentukan KKM ?
7. Berikan satu contoh cara menentukan KKM !

#### DAFTAR PUSTAKA

Bergmann, J., &Sams, A. 2012. *FlippedYourClassroom: Reacheverystudent in everyclasseveryday*. USA: ISTE

- Creswell, J.W. 2009. *Research Design Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approach (3<sup>rd</sup> ed.)*. Thousand Oaks: SAGE Publication, Inc
- Degeng, S. 2013. *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Aras Media.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O. 2009. *The Systematic Design of Instruction*. USA 62: Pearson
- Dimiyanti. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hasanah, Aan. 2012. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Pustaka Setia
- Jaipul L. Ropnarine & James. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada
- James H Stronge. 2013. *Kompetensi Guru-guru Efektif*. Jakarta: Indeks
- Kusaeri. 2014. *Acuan dan Teknik. Penilaian Proses dan Hasil Belajar Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Kurniasih, Imas. & Sani, Berlin. 2014. *Perancangan Pembelajaran. Prosedur Pembuatan RPP yang sesuai dengan kurikulum 2013*. Yogyakarta : Katapena
- Kelvin Seifert. 2007. *Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan*. Yogyakarta: IRCiSod
- Keller, J., M, Golas, K.C, Wager. W.W, Gagne, R.M. 2005. *Principles of Instructional Design (5th Edition)*. Belmont, CA: Wardsworth.
- Kemdikbud. 2013. *Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses*. Jakarta.
- Kemdikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta.

- Kemdikbud. 2013. *Panduan teknis Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di Sekolah Dasar*. Jakarta
- Muhammad Ridha, PunajiSetyosari, Dedi Kuswandi. 2016. *Pengaruh FlippedMasteryClassromterhadap Perolehan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa.* Dalam Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan PengembanganVolume: 1 Nomor: 4 Bulan April Tahun 2016. Halaman: 655—661
- Novia, Rina.2010. *Super Teacher super student*. Jakarta: Zikrul
- Prastowo, Andi.2015. *Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Santrock, J.W. 2011. *EducationalPsychology* (5th Edition). New York: McGraw Hill.
- Schmidt, S. M. P. & Ralph, D. L. 2014. *The FlippedClassroom: A Twist On Teaching. The CluteInstitute International AcademicConference*. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1087603.pdf>.
- Seaman, J & Allen I. E. 2013. *ChangingCourse: TenYearsofTracking Online Education in United S tates*. OaklandBabsonSurveyResearch Group
- Akhmad Sudrajat. 2010. *Konsep Evaluasi Program Bimbingan dan Konseling*, (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/02/03/evaluasi-program-bimbingan-dan-konseling-di-sekolah/>, diakses 1 September 2012).
- Suharsimi Ari Kunto. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.