

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau yang kita kenal dengan istilah *Research and Development (R & D)*, merupakan hal yang baru. Penelitian dan Pengembangan (R & D) adalah proses pengembangan dan validasi produk (Sanjaya, 2013: 129).

Penelitian adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum (KBBI, 2011: 1428). Sedangkan pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan (KBBI, 2011: 662). Jadi berdasarkan pengertian tersebut, dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan adalah merupakan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan disertai dengan kegiatan pengembangan suatu data.

Borg dan Gall (1979) pada catatan kakinya tentang “produk” menjelaskan: “*Our use of the term*” “*product includes not only objects, such as textbooks, instructional films, and processes, such as a method of teaching or method for organizing instruction*”. Jadi menurut mereka,

produk pendidikan yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan itu tidak terbatas pada bahan-bahan pembelajaran seperti buku teks, film pendidikan dan sebagainya, akan tetapi juga bisa berbentuk prosedur atau proses seperti metode mengajar atau metode mengorganisasi pembelajaran (Sanjaya, 2013: 129).

Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2014: 407).

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah sebuah metode penelitian dan pengembangan suatu produk yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut dapat berupa produk baru atau penyempurnaan produk, dimana produk tersebut berupa perangkat keras dan perangkat lunak, sehingga dalam dunia pendidikan produk pengembangan ini dapat berupa RPP, buku, modul, LKS, dan soal-soal.

Pengembangan suatu produk khususnya dalam dunia pendidikan, yang nantinya layak digunakan untuk pembelajaran terdapat langkah-langkah penelitian pengembangan yang secara lebih rinci dibahas pada bab metodologi penelitian.

2. Bahan Ajar

a. Bahan Ajar

Bahan adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau diperlukan untuk tujuan tertentu, seperti untuk pedoman atau pegangan, untuk

mengajar, memberi ceramah (KBBI, 2011: 114). Sedangkan ajar adalah petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (KBBI, 2011: 23). Jadi bahan ajar adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk tujuan tertentu sebagai pedoman atau petunjuk mengajar guru kepada peserta didik, supaya peserta didik mengetahui apa yang disampaikan oleh pendidik.

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan berupa perangkat materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan memungkinkan peserta didik untuk belajar, baik bersama guru maupun tanpa guru (Depdiknas, 2008). Sumber KTSP (2008) mendefinisikan bahwa bahan ajar secara garis besar terdiri atas pengetahuan keterampilan dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Sedangkan menurut Andi Prastowo (2014: 17), bahan ajar adalah segala bahan (baik informasi, alat maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penalaahan implementasi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala bahan ajar baik cetak maupun noncetak yang digunakan oleh guru atau pendidik yang disusun secara sistematis untuk membantu siswa ketika dalam proses pembelajaran berlangsung, dalam

rangka mencapai tujuan pembelajaran standar kompetensi sesuai dengan kurikulum.

b. Fungsi Bahan Ajar

Tentang pentingnya pembuatan bahan ajar, maka ada dua klasifikasi utama fungsi bahan ajar (Ibid dalam Prastowo, 2014: 24).

1) Fungsi bahan ajar menurut pihak yang memanfaatkan bahan ajar.

Berdasarkan pihak yang menggunakan bahan ajar, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu fungsi bagi pendidik dan fungsi bagi peserta didik.

a) Fungsi bahan ajar bagi pendidik, antara lain;

- Menghemat waktu pendidik dalam mengajar.
- Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator.
- Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.
- Sebagai pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik.
- Sebagai alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

b) Fungsi bahan ajar bagi peserta didik, antara lain;

- Peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik yang lain.

- Peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja ia kehendaki.
 - Peserta didik dapat belajar sesuai kecepatannya masing-masing.
 - Peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri.
 - Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar/ mahasiswa yang mandiri.
 - Sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya.
- 2) Fungsi bahan ajar menurut strategi pembelajaran yang digunakan.
- Berdasarkan strategi yang digunakan, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu fungsi dalam pembelajaran klasikal, fungsi dalam pembelajaran individual, dan fungsi dalam pembelajaran kelompok.

a) Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran klasikal, antara lain;

- Sebagai satu-satunya sumber informasi serta pengawas dan pengendali proses pembelajaran (dalam hal ini peserta didik bersifat pasif dan belajar sesuai kecepatan pendidik dalam mengajar).
- Sebagai bahan pendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan.

- b) Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individual, antara lain;
- Sebagai media utama dalam proses pembelajaran.
 - Sebagai alat yang digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses peserta didik dalam memperoleh informasi.
 - Sebagai penunjang media pembelajaran individual lainnya.
- c) Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok, antara lain;
- Sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok, dengan cara memberikan informasi tentang latar belakang materi, informasi tentang peran orang-orang yang terlibat dalam belajar kelompok, serta petunjuk tentang proses pembelajaran kelompoknya sendiri.
 - Sebagai bahan pendukung bahan belajar utama, dan apabila dirancang sedemikian rupa, maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Tujuan Bahan Ajar

Tujuan pembuatan bahan ajar, setidaknya ada empat hal pokok yang melingkupinya (Ibid dalam Prastowo, 2014: 26).

- 1) Membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu.
- 2) Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik.
- 3) Memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran,
- 4) Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

d. Manfaat Bahan Ajar

Adapun manfaat atau kegunaan pembuatan bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kegunaan bagi pendidik dan kegunaan bagi peserta didik (Ibid dalam Prastowo, 2014: 27).

1) Kegunaan bagi pendidik

- a) Pendidik akan memiliki bahan ajar yang dapat membantu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- b) Bahan ajar dapat diajukan sebagai karya yang dinilai untuk menambah angka kredit pendidik guna keperluan kenaikan pangkat.
- c) Menambah penghasilan bagi pendidik jika hasil karyanya diterbitkan.

2) Kegunaan bagi peserta didik

- a) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- b) Peserta didik lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan pendidik.
- c) Peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

e. Unsur-Unsur Bahan Ajar

Ada enam komponen yang perlu kita ketahui berkaitan dengan unsur-unsur tersebut, diantaranya (Prastowo, 2014: 28).

1) Petunjuk belajar

Di dalamnya dijelaskan tentang bagaimana pendidik sebaiknya mengajarkan materi kepada peserta didik dan bagaimana pula peserta didik sebaiknya mempelajari materi yang ada dalam bahan ajar tersebut.

2) Kompetensi yang akan dicapai

Maksud dari komponen ini adalah kompetensi yang akan dicapai oleh siswa. Sebagai pendidik, kita harus menjelaskan dan mencantumkan dalam bahan ajar yang kita susun tersebut dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, maupun indikator pencapaian hasil belajar yang harus dikuasai peserta didik. Dengan demikian, jelaslah tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik.

3) Informasi pendukung

Informasi pendukung merupakan ebrbagai informasi tambahan yang dapat melengkapi bahan ajar, sehingga peserta didik akan semakin mudah untuk menguasai pengetahuan yang akan mereka peroleh. Selain itu, pengetahuan yang diperoleh peserta didik pun akan semakin komprehensif.

4) Latihan-latihan

Komponen keempat ini merupakan suatu bentuk tugas yang diberikan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan mereka setelah mempelajari bahan ajar. Dengan demikian, kemampuan yang mereka pelajari akan semakin terarah dan terkuasai secara matang.

5) Petunjuk kerja atau lembar kerja

Petunjuk kerja atau lembar kerja adalah satu lembar atau beberapa lembar kertas yang berisi sejumlah langkah prosedural acara pelaksanaan aktivitas atau kegiatan tertentu yang harus dilakukan oleh peserta didik berkaitan dengan praktek dan sebagainya.

6) Evaluasi

Komponen ini merupakan salah satu bagian dari proses penilaian. Sebab dalam komponen evaluasi terdapat sejumlah pertanyaan yang ditujukan kepada peserta didik untuk mengukur seberapa jauh penguasaan kompetensi yang berhasil mereka kuasai setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, kita dapat mengetahui efektifitas bahan ajar yang kita buat ataupun proses pembelajaran yang kita selenggarakan pada umumnya. Jika kemudian dipandang masih banyak peserta didik yang belum menguasai, maka diperlukan perbaikan dan penyempurnaan kegiatan pembelajaran.

f. Bentuk Bahan Ajar

Menurut bentuknya, bahan ajar dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar (audio), bahan ajar pandang dengar (*audio visual*), dan bahan ajar interaktif (Diknas dalam Prastowo, 2014: 40).

1) Bahan ajar cetak (*printed*)

Bahan ajar cetak (*printed*) adalah sejumlah bahan yang disiapkan dalam bentuk kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan

pembelajaran atau penyampaian informasi. Contohnya, *hand out*, buku, modul, diktat, poster, lembar kerja siswa, foto, gambar, dan leaflet.

2) Bahan ajar dengar (*audio*)

Bahan ajar dengar (*audio*) adalah semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seorang atau sekelompok orang. Contohnya, kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk*.

3) Bahan ajar pandang dengar (*audiovisual*)

Bahan ajar pandang dengan (*audio visual*) adalah sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contohnya, *compact disk*, video, dan film.

4) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*)

Bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*) adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar animasi, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan/ atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya, bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*), CAI (*Computer Assisted Instruction*), *Compact Disk* (CD), dan multimedia pembelajaran interaktif.

g. Cara Kerja Bahan Ajar

Menurut cara kerjanya, bahan ajar dibedakan dibedakan menjadi lima macam yaitu, bahan ajar yang tidak diproyeksikan, bahan ajar yang diproyeksikan, bahan ajar audio, bahan ajar video, dan bahan ajar komputer (Belawati dalam Prastowo, 2014: 41).

1) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan

Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, yaitu bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya, sehingga peserta didik bisa langsung mempergunakan (membaca, melihat, dan mengamati) bahan ajar tersebut. Contohnya, foto, model, dan lain sebagainya.

2) Bahan ajar yang diproyeksikan

Bahan ajar yang diproyeksikan, yaitu bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa dimanfaatkan dan/ atau dipelajari oleh peserta didik. Contohnya, *slide*, *filmstrips*, *overhead transparencies*, dan proyeksi komputer.

3) Bahan ajar audio

Bahan ajar audio, yaitu bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam dalam suatu media rekam, seperti *tape compo*, *CD player*, *multimedia player*, dan lain sebagainya. Contohnya kaset, *CD*, *flash disk*, dan lain-lain.

4) Bahan ajar vidio

Bahan ajar vidio, yaitu bahan ajar yang memerlukan pemutar yang biasanya berbentuk *video tape player*, *VCD player*, *DVD player*, dan sebagainya.

5) Bahan ajar media komputer.

Bahan ajar media komputer, yaitu berbagai jenis bahan ajar noncetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar. Contohnya, *computer mediated instruction*, dan *computer based multimedia* atau *hypermedia*.

h. Sifat Bahan Ajar

Berdasarkan sifatnya, bahan ajar dapat dibagi menjadi empat macam, yaitu bahan ajar yang berbasis cetak, bahan ajar yang berbasis teknologi, bahan ajar yang berbasis proyek, dan bahan ajar yang berbasis interaksi (Belawati dalam Prastowo, 2014: 42).

- 1) Bahan ajar yang berbasiskan cetak, misalnya buku, pamflet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, *charts*, foto bahan dari majalah serta koran, dan lain sebagainya.
- 2) Bahan ajar yang berbasiskan teknologi, misalnya *audio cassette*, siaran radio, *slide*, *filmstrips*, film, *video cassettes*, siaran televisi, vidio interaktif, *computer based tutorial*, dan sebagainya.
- 3) Bahan ajar yang berbasiskan praktek atau proyek, misalnya *kit sains*, lembar observasi, lembar wawancara, dan lain sebagainya.

4) Bahan ajar yang berbasiskan keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh), misalnya telepon, *handphone*, *video conferencing*, dan lain sebagainya.

i. Isi Bahan Ajar

Bahan ajar mengandung isi yang substansinya meliputi tiga macam, yaitu pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, dan prosedur), keterampilan, dan sikap (nilai) (Diknas dalam Prastowo, 2014: 43).

1) Pengetahuan

Pengetahuan meliputi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Namun terkaang, kita sulit memberikan pengertian pada keempat materi pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, dapat dibuat tabel seperti di bawah ini.

Tabel 2.1 Isi Bahan Ajar.

No.	Jenis	Pengertian	Contoh
1	Fakta	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.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ RI merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945. ➤ Seminggu ada tujuh hari. ➤ Ibu kota Negara RI adalah Jakarta. ➤ Ujung Pandang terletak di Sulawesi Selatan.
2	Konsep	Segala hal yang berwujud pengertian-pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasil pemikiran, meliputi definisi, pengertian, ciri khusus, hakikat, inti/ isi, dan sebagainya.	Hukum ialah peraturan yang harus dipatuhi/ ditaati, dan jika dilanggar, pelakunya akan dikenai sanksi berupa denda atau pidana.
3	Prinsip	Hal-hal utama, pokok, dan memiliki posisi terpenting, meliputi dalil, rumus,	Air mengalir dari tempat yang lebih tinggi ke tempat yang lebih rendah. Maka

		adagium, <i>postulat</i> , paradigma, teorema, serta hubungan antar konsep, yang menggambarkan implikasi sebab akibat.	dari itu, jika membuat selokan pembuangan air harus menurun, tidak boleh datar atau naik.
4	Prosedur	Langkah-langkah sistematis atau berurutan dalam mengerjakan suatu aktivitas dan kronologi suatu sistem.	Langkah-langkah membuat bahan ajar antara lain meliputi hal-hal berikut. Langkah pertama, menyusun analisis, kebutuhan bahan ajar yang di dalamnya terdiri atas analisis kurikulum, analisis sumber belajar, serta memilih dan menentukan bahan ajar. Langkah kedua, membuat peta bahan ajar. Langkah terakhir, membuat bahan ajar sesuai dengan strukturnya.

2) Keterampilan

Keterampilan adalah materi atau bahan pembelajaran yang berhubungan dengan, antara lain kemampuan mengembangkan ide, memilih, menggunakan bahan, menggunakan peralatan, dan teknik kerja. Keterampilan itu sendiri perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, dengan memperhatikan aspek bakat, minat, dan harapan peserta didik tersebut. Tujuannya agar mereka mampu mencapai penguasaan keterampilan bekerja (*prevocational skill*) yang secara integral ditunjang oleh keterampilan hidup (*life skill*).

3) Sikap (nilai).

Bahan ajar jenis sikap atau nilai adalah bahan untuk pembelajaran yang berkenaan dengan sikap ilmiah, antara lain.

- a) Nilai-nilai kebersamaan, yaitu mampu bekerja berkelompok dengan orang lain yang berbeda suku, agama, dan strata sosial.
- b) Nilai kejujuran, yaitu mampu jujur dalam melaksanakan observasi atau eksperimen, serta tidak memanipulasi data hasil pengamatannya.
- c) Nilai kasih sayang, yaitu tidak membeda-bedakan orang lain yang mempunyai karakter dan kemampuan sosial ekonomi yang berbeda, karena semua sama-sama makhluk Tuhan.
- d) Nilai tolong-menolong, yaitu mau membantu orang lain yang membutuhkan tanpa meminta dan mengharapkan imbalan apapun.
- e) Nilai semangat dan minat belajar, yakni mempunyai semangat, minat, dan rasa ingin tahu.
- f) Nilai semangat bekerja yaitu mempunyai rasa untuk bekerja keras dan belajar dengan giat.
- g) Bersedia menerima pendapat orang lain dengan bersikap *legowo*, tidak alergi terhadap kritik, serta menyadari kesalahannya sehingga saran dari orang lain dapat diterima dengan hati terbuka dan tidak merasa sakit hati.

Selain itu beberapa langkah-langkah dalam pokok pembuatan bahan ajar (Prastowo, 2014: 49), yaitu 1) melakukan analisis kebutuhan bahan ajar, 2) kriteria sumber belajar, 3) menyusun peta bahan ajar, dan 4) memahami struktur bahan ajar, serta 5) teknik penyusunan bahan ajar yang perlu dipahami. Analisis kebutuhan bahan ajar yang meliputi, analisis kurikulum,

dan analisis sumber belajar., dan memilih dan menentukan bahan ajar. Memahami kriteria pemilihan sumber belajar yang meliputi, kriteria umum dan kriteria khusus. Menyusun peta bahan ajar, hal ini penting dilakukan mengingat peta bahan ajar yang memiliki banyak kegunaan, yaitu untuk mengetahui jumlah bahan ajar yang harus ditulis, mengetahui sekuensi atau urutan bahan ajar, dan menentukan sifat bahan ajar. Memahami struktur bahan ajar yang meliputi, bahan ajar cetak, model/ maket, audio, audiovisual, dan interaktif, dan lingkungan. Teknik penyusunan bahan ajar yang perlu dipahami adalah bahan ajar cetak, audio, audiovisual, dan interaktif.

3. Modul

a. Pengertian

Modul adalah kegiatan program belajar-mengajar yang dapat dipelajari oleh murid dengan bantuan yang minimal dari guru pembimbing, meliputi perencanaan tujuan yang akan dicapai secara jelas, penyediaan materi pelajaran, alat yang dibutuhkan, serta alat untuk penilai, mengukur keberhasilan murid dalam penyelesaian pelajaran (KBBI, 2011: 924).

Modul diartikan sebagai sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru (Depdiknas dalam Prastowo, 2014: 104). Sementara dalam pandangan lainnya, modul dimaknai sebagai seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis, sehingga penggunaannya dapat

belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator atau guru (Prastowo, 2014: 104). Dengan demikian, sebuah modul harus dapat dijadikan bahan ajar sebagai pengganti fungsi pendidik. Jika pendidik mempunyai fungsi menjelaskan sesuatu dengan bahasa yang mudah diterima peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya.

Hal senada juga dikemukakan oleh Badan Pengembangan Pendidikan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam Prastowo (2014: 105) bahwa yang dimaksud dengan modul adalah satu unit program kegiatan belajar mengajar terkecil yang secara terperinci menggariskan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Tujuan-tujuan instruksional umum yang akan ditunjang pencapaiannya.
- 2) Topik yang akan dijadikan pangkal proses belajar mengajar.
- 3) Tujuan-tujuan instruksional khusus yang akan dicapai oleh siswa.
- 4) Pokok-pokok materi yang akan dipelajari dan diajarkan.
- 5) Kedudukan dan fungsi satuan (modul) dalam kesatuan program yang lebih luas.
- 6) Peranan guru dalam proses belajar mengajar.
- 7) Alat-alat dan sumber yang akan dipakai.
- 8) Kegiatan-kegiatan belajar yang harus dilakukan dan dihayati murid secara berurutan.
- 9) Lembaran-lembaran kerja yang harus diisi murid.
- 10) Program evaluasi yang akan dilaksanakan selama berjalannya proses belajar ini.

Modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi/ substansi belajar, dan evaluasi. Modul berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing (Daryanto, 2013: 9). Sementara itu, Surahmam (dalam Prastowo, 2014: 105) mengatakan bahwa modul adalah satuan program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara perseorangan (*self instructional*), setelah peserta didik menyelesaikan satu satuan dalam modul, selanjutnya peserta didik dapat melangkah maju dan mempelajari satuan modul berikutnya. Sedangkan modul pembelajaran, sebagaimana yang dikembangkan di Indonesia, merupakan suatu paket bahan pembelajaran (*learning materials*) yang memuat deskripsi tentang tujuan pembelajaran, lembaran petunjuk pengajar yang efisien, bahan bacaan bagi peserta didik, lembaran kunci jawaban pada lembar kertas kerja peserta didik, dan alat-alat evaluasi pembelajaran.

Dari beberapa pandangan di atas dapat kita pahami bahwa modul pada dasarnya adalah sebuah bahan yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik.

Kemudian dengan modul, peserta didik juga dapat mengukur sendiri tingkat penguasaan mereka terhadap materi yang dibahas pada setiap satu satuan modul, sehingga apabila telah menguasainya, maka mereka dapat melanjutkan pada satu satuan modul tingkat berikutnya. Dan sebaliknya, jika peserta didik belum mampumenguasai, maka mereka akan diminta untuk mengulangi dan mempelajari kembali. Sementara itu, untuk menilai baik tidaknya atau bermakna tidaknya suatu modul ditentukan oleh mudah tidaknya suatu modul digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Prastowo, 2014: 106).

b. Fungsi Modul

Sebagai salah satu bentuk bahan ajar, modul memiliki fungsi sebagai berikut (Prastowo, 2014: 107).

- 1) Bahan ajar mandiri. Maksudnya, penggunaan modul dalam proses pembelajaran berfungsi meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran pendidik.
- 2) Pengganti fungsi pendidik. Maksudnya, modul sebagai bahan ajar yang harus mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka.
- 3) Sebagai alat evaluasi. Maksudnya, dengan modul, peserta didik dituntut untuk dapat mengukur dan menilai sendiri tingkat penguasannya terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, modul juga sebagai alat evaluasi.

- 4) Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik. Maksudnya, karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh peserta didik, maka modul juga memilih fungsi sebagai bahan rujukan bagi peserta didik.

c. Tujuan Modul

Adapun tujuan penyusunan atau pembuatan modul (Prastowo, 2014: 108).

- 1) Agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan pendidik.
- 2) Agar peran pendidik tidak terlalu dominan dan otoriter dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Melatih kejujuran peserta didik.
- 4) Mengakomodasi berbagai tingkat dan kecepatan belajar peserta didik. Bagi peserta didik yang kecepatan belajarnya tinggi, maka mereka dapat belajar lebih cepat serta menyelesaikan modul dengan lebih cepat pula. Dan sebaliknya, bagi yang lambat maka mereka dipersilahkan untuk mengulanginya kembali.
- 5) Agar peserta didik mampu mengukur sendiri tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari.

d. Kegunaan Modul

Kegunaan modul dalam proses pembelajaran antara lain sebagai penyedia informasi dasar, karena dalam modul disajikan berbagai materi pokok yang masih bisa dikembangkan lebih lanjut, sebagai bahan

instruksi atau petunjuk bagi peserta didik, serta sebagai bahan pelengkap dengan ilustrasi dan foto yang komunikatif. Disamping itu, kegunaan lainnya adalah menjadi petunjuk mengajar yang efektif bagi pendidik serta menjadi bahan untuk berlatih bagi peserta didik dalam melakukan penilaian sendiri (*self assessment*).

e. Karakteristik Modul

Setiap ragam bentuk bahan ajar, pada umumnya memiliki sejumlah karakteristik tertentu yang membedakannya dengan bentuk bahan ajar yang lain. Begitu pula untuk modul, bahan ajar ini memiliki beberapa karakteristik, antara lain dirancang untuk sistem pembelajaran mandiri, merupakan program pembelajaran yang utuh dan sistematis, mengandung tujuan, bahan atau kegiatan, dan evaluasi, disajikan secara komunikatif (dua arah), diupayakan agar dapat menggantikan beberapa peran pengajar, cakupan bahasan terfokus dan terukur, serta mementingkan aktivitas belajar pemakai (Muhammad dalam Prastowo, 2014: 110).

Sementara menurut Sajdati (dalam Prastowo, 2014: 110) karakteristik modul yaitu terdiri atas bermacam-macam bahan tertulis yang digunakan untuk belajar mandiri. Adapun menurut Vembriarto (dalam Prastowo, 2014: 110), terdapat karakteristik dari bahan ajar. *Pertama*, modul merupakan unit (paket) pengajaran terkecil dan lengkap. *Kedua*, modul memuat rangkaian kegiatan belajar yang direncanakan dan sistematis. *Ketiga*, modul memuat tujuan belajar (pengajaran) yang dirumuskan secara eksplisit dan spesifik. *Keempat*, modul

memungkinkan siswa belajar sendiri (*independent*), karena modul memuat bahan yang bersifat *self-instructional*. Kelima, modul adalah realisasi pengakuan perbedaan individual, yaitu salah satu perwujudan pengajaran individual.

Untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi belajar, pengembangan modul harus memperhatikan karakteristik yang diperlukan sebagai modul (Daryanto, 2013: 8-12)

1) *Self Instruction*

Merupakan karakteristik penting dalam modul, dengan karakter tersebut memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhinya maka modul harus:

- Memuat tujuan pembelajaran yang jelas, dan dapat menggambarkan pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.
- Memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/ spesifik, sehingga memudahkan dipelajari secara tuntas.
- Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajar.
- Terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik.
- Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas, atau konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik.
- Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.

- Terdapat rangkuman materi pembelajaran.
- Terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan melakukan penilaian sendiri.
- Terdapat umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi.
- Terdapat informasi tentang rujukan/ pengayaan/ referensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.

2) *Self Contained*

Dikatakan *self contained* bila seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas kedalam satu kesatuan yang utuh.

3) Berdiri Sendiri (*Stand Alone*)

Stand alone merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar/ media lain, atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar/ media lain. Dengan menggunakan modul, peserta didik tidak perlu bahan ajar yang lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut.

4) *Adaptif*

Modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi, serta fleksibel/ luwes digunakan di berbagai perangkat keras (*hardware*).

5) Bersahabat/ Akrab (*User Friendly*)

Modul hendaknya juga memenuhi kaidah *user friendly* atau bersahabat/ akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keiinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan, merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

f. Jenis-jenis Modul

1) Menurut Penggunaannya

Dilihat dari penggunaannya, modul terbagi menjadi dua macam, yaitu modul untuk peserta didik dan modul untuk pendidik. Modul untuk peserta didik berisi kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik, sedangkan modul untuk pendidik berisi petunjuk pendidik, tes akhir modul, dan kunci jawaban tes akhir modul (Prastowo, 2014: 110).

2) Menurut Tujuan Penyusunan

Tujuan penyusunan modul dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu modul inti (modul dasar) dan modul pengayaan (Vembriarto dalam Prastowo, 2014: 111).

a) Modul Inti

Modul inti adalah modul yang disusun dari kurikulum dasar, yang merupakan tuntutan dari pendidikan dasar umum yang diperlukan oleh seluruh warga negara Indonesia. Modul pengajaran ini merupakan hasil penyusunan dari unit-unit program yang disusun menurut tingkat (kelas) dan bidang studi (mata pelajaran).

b) Modul Pengayaan

Modul pengayaan adalah modul hasil dari penyusunan unit-unit program pengayaan yang bersifat memperluas (dimensi horisontal) dan/ atau memperdalam (dimensi vertikal) program pendidikan dasar yang bersifat umum tersebut. Modul ini disusun sebagai bagian dari usaha untuk mengakomodasi peserta didik yang telah menyelesaikan dengan baik program pendidikan dasarnya mendahului teman-temannya.

g. Struktur Modul

Surahman (dalam Prastowo, 2014: 113), modul dapat disusun dalam struktur sebagai berikut :

1) Judul modul

Bagian ini berisi tentang nama modul dari suatu mata pelajaran/ kuliah tertentu.

2) Petunjuk umum

Bagian ini memuat penjelasan tentang langkah-langkah yang akan ditempuh dalam pelajaran/ perkuliahan, meliputi; 1) kompetensi dasar, 2) pokok bahasan, 3) indikator pencapaian, 4) referensi (diisi

petunjuk dosen/ guru tentang buku-buku referensi yang dipergunakan), 5) strategi pembelajaran (menjelaskan pendekatan, metode, langkah yang dipergunakan dalam proses pembelajaran), 6) lembar kegiatan pembelajaran, 7) petunjuk bagi peserta didik untuk memahami langkah-langkah dan materi pelajaran, dan 8) evaluasi.

3) Materi modul

Bagian ini berisi penjelasan secara rinci tentang materi yang diajarkan pada setiap pertemuan.

4) Evaluasi semester

Evaluasi ini terdiri atas evaluasi tengah semester dan akhir semester dengan tujuan untuk mengukur kompetensi peserta didik sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan.

Struktur modul menurut Vembriarto (dalam Prastowo, 2014: 114), unsur-unsur modul yang sedang dikembangkan di Indonesia meliputi tujuh unsur sebagai berikut.

1. Rumusan tujuan pengajaran yang eksplisit dan spesifik

Tujuan pengajaran ini dirumuskan dalam bentuk tingkah laku peserta didik. Tiap-tiap rumusan tujuan melukiskan tingkah laku yang diharapkan dari peserta didik setelah menyelesaikan tugas mereka dalam mempelajari suatu modul. Rumusan tujuan pengajaran ini tercantum pada dua bagian.

a. Lembaran kegiatan peserta didik, untuk memberitahukan kepada peserta didik tingkah laku yang diharapkan dari mereka setelah mereka berhasil menyelesaikan modul.

b. Petunjuk pendidik (untuk pendidik) untuk memberitahukan kepada pendidik tentang tingkah laku atau pengetahuan peserta didik yang seharusnya telah mereka miliki setelah mereka merampungkan modul yang bersangkutan.

2. Petunjuk untuk pendidik

Petunjuk untuk pendidik ini berisi keterangan tentang bagaimana pengajaran itu dapat diselenggarakan secara efisien. Bagian ini juga berisi penjelasan tentang macam-macam kegiatan yang mesti dilakukan oleh kelas, waktu yang disediakan untuk menyelesaikan modul yang bersangkutan, alat-alat pelajaran dan sumber yang harus dipergunakan, prosedur evaluasi, serta jenis alat evaluasi yang dipergunakan.

3. Lembaran kegiatan peserta didik

Lembaran ini memuat materi pelajaran yang ahrus dikuasai oleh peserta didik. Materi dalam lembaran kegiatan peserta didik tersebut disusun secara khusus sedemikian rupa, sehingga dengan mempelajari materi tersebut, tujuan-tujuan yang telah dirumuskan dalam modul dapat tercapai.

4. Lembaran kerja bagi siswa

Materi pelajaran dalam lembar kegiatan disusun sedemikian rupa, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengikuti proses belajar. Dalam lembaran kegiatan tersebut, kita dapat mencantumkan pertanyaan-pertanyaan dan masalah-masalah yang harus dijawab serta dipecahkan oleh peserta didik.

5. Kunci lembaran kerja

Materi pada modul tidak saja disusun agar peserta didik senantiasa aktif memecahkan masalah-masalah, melainkan juga dibuat agar peserta didik dapat mengevaluasi hasil belajar mereka sendiri. Oleh karena itu, pada tiap-tiap modul selalu disertakan kunci lembaran kerja.

6. Lembaran evaluasi

Lembaran evaluasi ini berupa *tes* dan *rating scale*, evaluasi pendidik terhadap tercapai atau tidaknya tujuan yang dirumuskan pada modul oleh peserta didik, ditentukan oleh hasil tes akhir yang terdapat pada lembaran evaluasi tersebut, dan bukannya oleh jawaban-jawaban peserta didik yang terdapat pada lembar kerja.

7. Kunci lembaran evaluasi

Tes dan *rating scale* yang tercantum pada lembaran evaluasi disusun oleh penulis modul yang bersangkutan. Sedangkan *item-item* tes tersebut disusun dan dijabarkan dari rumusan-rumusan tujuan pada modul.

c. Langkah-langkah Penyusunan Modul

Dalam menyusun sebuah modul, ada empat tahapan yang mesti kita lalui, yaitu, analisis kurikulum, penentuan judul-judul, pemberian kode modul, dan penulisan modul (Diknas dalam Prastowo, 2014: 118).

1) Analisis Kurikulum

Tahap pertama ini bertujuan untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar. Dalam menentukan materi,

analisis dilakukan dengan cara melihat inti materi yang diajarkan serta kompetensi dan hasil belajar kritis yang harus dimiliki oleh peserta didik (*critical learning outcomes*).

2) Menentukan Judul Modul

Setelah analisis kurikulum dilakukan, tahapan berikutnya yaitu menentukan judul-judul modul. Untuk menentukan judul modul, maka kita harus mengacu kepada kompetensi-kompetensi dasar atau materi pokok yang ada di dalam kurikulum.

3) Pemberian Kode Modul

Dalam tahapan penyusunan modul, pemberian kode modul memudahkan kita dalam pengelolaan modul, maka sangat diperlukan adanya kode modul. Pada umumnya, kode modul adalah angka-angka yang diberi makna. Contohnya, digit pertama, angka satu (1) berarti IPA, angka (2) berarti IPS, dan sebagainya.

4) Penulisan Modul

Ada lima hal penting yang hendaknya kita jadikan acuan dalam proses penulisan modul, yaitu 1) perumusan Kompetensi Dasar yang Harus Dikuasai, 2) penentuan Alat Evaluasi dan Penilaian, 3) Penyusunan Materi, 4) urutan Pengajaran, dan 5) struktur Bahan Ajar (Modul).

d. Desain

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam pengembangan suatu modul adalah menetapkan desain atau rancangannya. Desain menurut

Oemar (dalam Daryanto, 2013: 11) adalah suatu petunjuk yang memberi dasar, arah, tujuan dan teknik yang ditempuh dalam memulai dan melaksanakan suatu kegiatan.

e. Elemen Mutu Modul

Untuk menghasilkan modul pembelajaran yang mampu memerankan fungsi dan peranannya dalam pembelajaran yang efektif, modul perlu dirancang dan dikembangkan dengan memperhatikan beberapa elemen yang menyaratkannya, yaitu format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, spasi kosong, dan konsistensi.

Penulisan modul dilakukan dengan tahapan sebagai berikut (Daryanto, 2013, 16-32):

a. Analisis Kebutuhan Model

Analisis kebutuhan model merupakan kegiatan menganalisis silabus dan RPP untuk memperoleh informasi modul yang dibutuhkan peserta didik dalam mempelajari kompetensi yang telah diprogramkan. Nama atau judul modul sebaiknya disesuaikan dengan kompetensi yang terdapat pada silabus dan RPP. Pada dasarnya tiap satu standar kompetensi dikembangkan menjadi satu modul dan satu modul terdiri dari 2-4 kegiatan pembelajaran. Tujuan analisis kebutuhan modul adalah untuk mengidentifikasi dan menetapkan jumlah dan judul modul yang harus dikembangkan dalam satu satuan program tertentu. Satuan program tersebut dapat diartikan sebagai satu tahun pelajaran, satu semester,, satu mata pelajaran atau lainnya.

b. Desain Modul

Desain penulisan modul yang dimaksud disini adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh guru. Di dalam RPP telah memuat strategi pembelajaran dan media yang digunakan, garis besar materi pembelajaran dan metode penilaian serta perangkatnya. Dengan demikian, RPP diacu sebagai desain dalam penyusunan/ penulisan modul. Penulisan modul belajar diawali dengan menyusun buram atau draft/ konsep modul. Modul yang dihasilkan dinyatakan sebagai buram sampai dengan selesainya proses validasi dan uji coba. Bila hasil uji coba telah dinyatakan layak, barulah suatu modul dapat diimplementasikan secara riil di lapangan.

c. Implementasi

Implementasi modul dalam kegiatan belajar dilaksanakan sesuai dengan alur yang telah digariskan dalam modul. Bahan, alat, media dan lingkungan belajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran diupayakan dapat dipenuhi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Strategi pembelajaran dilaksanakan secara konsisten sesuai dengan skenario yang ditetapkan.

d. Penilaian

Penilaian hasil belajar dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik setelah mempelajari seluruh materi yang ada dalam modul. Pelaksanaan penilaian mengikuti ketentuan yang telah dirumuskan di dalam modul. Penilaian hasil belajar dilakukan

menggunakan instrumen yang telah dirancang atau disiapkan pada saat penulisan modul.

e. Evaluasi dan Validasi

Evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui dan mengukur apakah implementasi pembelajaran dengan modul dapat dilaksanakan sesuai dengan desain pengembangannya. Untuk keperluan evaluasi dapat dikembangkan suatu instrumen evaluasi yang didasarkan pada karakteristik modul tersebut. Instrumen ditujukan baik untuk guru maupun peserta didik, karena keduanya terlibat langsung dalam proses implementasi suatu modul. Dengan demikian hasil evaluasi dapat objektif. Validasi merupakan proses untuk menguji kesesuaian modul dengan kompetensi yang menjadi target belajar. Bila isi modul sesuai, artinya efektif untuk mempelajari kompetensi yang menjadi target belajar, maka modul dinyatakan valid (sahih). Validasi dapat dilakukan dengan cara meminta bantuan ahli yang menguasai kompetensi yang dipelajari.

f. Jaminan Kualitas

Untuk menjamin bahwa modul yang disusun telah memenuhi ketentuan-ketentuan yang ditetapkan dalam pengembangannya suatu modul, maka selama proses pembuatannya perlu dipantau untuk meyakinkan bahwa modul yang telah disusun sesuai dengan desain yang ditetapkan.

Sebaiknya dalam penulisan modul dalam hal ini adalah kerangka modul dipilih struktur atau kerangka yang sederhana dan yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada (Daryanto, 2013: 24-30).

a. Halaman Sampul

Berisi antara lain, label kode modul, label milik negara, bidang/program studi keahlian dan kompetensi keahlian, judul modul, gambar ilustrasi (mewakili kegiatan yang dilaksanakan pada pembahasan) modul, tulisan lembaga seperti Departemen Pendidikan Nasional, Ditjen Pendidikan Menengah, Direktorat Pembinaan SMA, tahun modul disusun.

b. Kata Pengantar

Memuat informasi tentang peran modul dalam proses pembelajaran.

c. Daftar Isi

Memuat kerangka (*outline*) modul dan dilengkapi dengan nomor.

d. Peta Kedudukan Modul

Diagram yang menunjukkan kedudukan modul dalam keseluruhan program pembelajaran (sesuai dengan diagram pencapaian kompetensi yang termuat dalam Kurikulum 2013).

e. Glosarium

Memuat penjelasan tentang arti dari setiap istilah, kata-kata sulit dan asing yang digunakan dan disusun menurut abjad (*alphabetis*).

I. PENDAHULUAN

a. Standar kompetensi

Standar kompetensi yang akan dipelajari pada modul

b. Deskripsi

Penjelasan singkat tentang nama dan ruang lingkup isi modul, kaitan modul dengan modul lainnya, hasil belajar yang akan dicapai setelah menyelesaikan modul, serta manfaat kompetensi tersebut dalam proses pembelajaran dan kehidupan secara umum.

c. Waktu

Jumlah waktu yang dibutuhkan untuk menguasai kompetensi yang menjadi target belajar.

d. Prasyarat

Kemampuan awal yang dipersyaratkan untuk mempelajari modul tersebut, baik berdasarkan bukti penguasaan modul lain maupun dengan menyebut kemampuan spesifik yang diperlukan.

e. Petunjuk Penggunaan Modul

Memuat panduan tatacara menggunakan modul, yaitu langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mempelajari modul secara benar, dan perlengkapan, seperti sarana/ prasarana/ fasilitas yang harus dipersiapkan sesuai dengan kebutuhan belajar.

f. Tujuan Akhir

Pernyataan tujuan akhir (*performance objective*) yang hendak dicapai peserta didik setelah menyelesaikan suatu modul. Rumusan

tujuan akhir tersebut harus memuat, kinerja (perilaku) yang diharapkan, kriteria keberhasilan, dan kondisi atau variabel yang diberikan.

g. Cek Penguasaan Standar Kompetensi

Berisi tentang daftar pertanyaan yang akan mengukur penguasaan awal kompetensi peserta didik, terhadap kompetensi yang akan dipelajari pada modul ini. Apabila peserta didik telah menguasai standar kompetensi/ kompetensi dasar yang akan dicapai, maka peserta didik dapat mengajukan uji kompetensi kepada penilai.

II. PEMBELAJARAN

a. Kegiatan Belajar, kompetensi yang hendak dipelajari,

1) Tujuan

Memuat kemampuan yang harus dikuasai untuk satu kesatuan kegiatan belajar. Rumusan tujuan kegiatan belajar relatif tidak terikat dan tidak terlalu rinci.

2) Uraian materi

Berisi uraian pengetahuan/konsep/prinsip tentang kompetensi yang sedang dipelajari.

3) Rangkuman

Berisi ringkasan/pengetahuan/konsep prinsip yang terdapat pada uraian materi.

4) Tugas

Berisi instruksi yang bertujuan untuk penguatan pemahaman terhadap konsep/pengetahuan/prinsip-prinsip penting yang dipelajari.

Bentuk-bentuk tugas dapat berupa, kegiatan observasi untuk mengenal fakta, studi kasus, kajian materi, latihan-latihan. Setiap tugas yang diberikan perlu dilengkapi dengan lembar tugas, instrumen observasi, atau bentuk-bentuk instrumen yang lain sesuai dengan bentuk tugasnya.

5) Tes

Berisi tes tertulis sebagai bahan pengecekan bagi peserta didik dan guru untuk mengetahui sejauh mana penguasaan hasil belajar yang telah dicapai, sebagai dasar untuk melaksanakan kegiatan berikut.

6) Lembar kerja praktik

Berisi petunjuk atau prosedur kerja suatu kegiatan praktik yang harus dilakukan peserta didik dalam rangka penguasaan kemampuan psikomotorik. Isi lembar kerja antara lain, alat dan bahan yang digunakan, petunjuk tentang keamanan/keselamatan kerja yang harus diperhatikan, langkah kerja, dan gambar kerja (jika diperlukan) sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

- b. Kegiatan belajar (tata cara sama dengan kegiatan pembelajaran namun berbeda topik dan fokus bahasan). Diantaranya adalah tujuan, uraian materi, rangkuman, tugas, tes, dan lembar kerja praktik.

III. EVALUASI

a. Tes Kognitif

Instrumen penilaian kognitif dirancang untuk mengukur dan menetapkan tingkat pencapaian kemampuan kognitif (sesuai standar

kompetensi dasar). Soal dikembangkan sesuai dengan karakteristik aspek yang akan dinilai dan dapat menggunakan jenis-jenis tes tertulis yang dinilai cocok.

b. Tes Psikomotor

Instrumen penilaian psikomotor dirancang untuk mengukur sikap dan menetapkan tingkat pencapaian kemampuan psikomotor dan perubahan perilaku (sesuai standar kompetensi/ kompetensi dasar). Soal dikembangkan sesuai dengan karakteristik aspek yang akan dinilai.

c. Penilaian Sikap

Instrumen penilaian sikap dirancang untuk mengukur sikap kerja (sesuai kompetensi dan standar kompetensi dasar).

Kunci jawaban, berisi jawaban pertanyaan dari tes yang diberikan pada setiap kegiatan pembelajaran dan evaluasi pencapaian kompetensi, dilengkapi dengan kriteria penilaian pada setiap item tes.

Daftar pustaka adalah berisi semua referensi/ pustaka yang digunakan sebagai acuan pada saat penyusunan modul.

4. Menulis

Menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan seperti mengarang (KBBI, 2011: 1497). Menulis adalah aktivitas menuangkan gagasan secara tertulis atau melahirkan daya cipta berdasarkan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan atau karangan dalam teks nonsastra dan karya sastra (Sukirno, 2010: 7).

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung (Tarigan, 1993). Menulis merupakan aktivitas mengemukakan gagasan melalui media bahasa. Dalam kegiatan menulis, terdapat dua masalah pokok yang terlibat, yakni memilih atau menemukan gagasan dan memilih bahasa (ungkapan) untuk mengungkapkan gagasan (Nurgiyantoro, 2001). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan berkomunikasi secara tidak langsung untuk menyampaikan pesan/ gagasan dengan menggunakan tulisan sebagai mediana.

5. Naskah Drama

Naskah adalah karangan yang ditulis dengan tangan (KBBI, 2011: 954). Drama adalah komposisi syair atau prosa yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku (peran) atau dialog yang dipentaskan. Atau dengan kata lain, cerita atau kisah, terutama yang melibatkan konflik atau emosi, yang khusus disusun untuk pertunjukan teater (KBBI, 2011: 342).

Jadi dapat disimpulkan bahwa naskah drama adalah karangan yang ditulis dengan tangan yang menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku (peran) yang melibatkan konflik atau emosi yang khusus disusun untuk pertunjukan/ pementasan teater.

Banyak pengertian drama ditulis para ahli. Ada yang mengatakan bahwa drama adalah cerita kehidupan manusia yang diekspresikan secara langsung di depan penonton/ pendengar. Drama adalah segala

sesuatu yang terlihat dalam pentas yang menimbulkan perhatian, kehebatan, dan ketegangan bagi pendengar/ penonton. Drama adalah pementasan yang melukiskan sifat dan sikap manusia dengan gerak. Dari beberapa pengertian di atas, dapat didefinisikan bahwa drama adalah kisah hidup dan kehidupan manusia yang diceritakan dalam pentas melalui media percakapan, gerak dan laku dengan atau tanpa kostum, tata rias, dekor, musik, nyanyian, dan tarian yang didasarkan pada naskah tertulis dan disaksikan oleh orang banyak atau dipentaskan (Sukirno 2013: 190).

Naskah drama adalah teks tertulis yang didalamnya memuat judul, para pelaku, dialog, karakter perilaku, alur cerita, amanat, dan petunjuk pementasan. Pementasan naskah drama melibatkan banyak orang, misalnya sutradara, penata rias, penata busana, penata pentas, penata musik atau penata suara/ bunyi, dan penata lampu/ sinar (Sukirno, 2013: 190).

Berikut beberapa jenis-jenis drama (Sukirno, 2013: 191):

- a. Marjorie Boulton mengelompokan drama menjadi tiga kelas jenis, yaitu, drama kepahlawanan, drama problematis, drama komedi (kegagalan, kebodohan), drama komedi gaya, komedi sentimental, komedi watak/humor, drama idealis, drama didaktik dan propaganda, drama sejarah, drama tragedi komedi, drama simbolik, drama tari/ sendratari, drama mime dan pantomimik.

b. Herman Waluyo mengelompokan drama menjadi dua puluh satu jenis, yaitu drama pendidikan, drama duka/tragedi, drama ria/komedi, drama closed/drama untuk dibaca, drama teatrikal/dipentaskan, drama romantik, drama adat, drama liturgi/drama agama, drama simbolik, drama monolog, drama lingkungan, drama komedi instrik, drama mini kata, drama radio, drama televisi,, drama eksperimental, sosiodrama, melo drama, drama absurd, drama improvisasi, dan drama sejarah.

Berdasarkan alirannya, drama dikelompokan menjadi enam yaitu, aliran klasik, aliran romantik, aliran realismen, aliran ekspresionisme, aliran naturalisme, dan aliran eksistensialisme (Sukirno, 2013: 191).

Manfaat membaca atau menyimak dan menulis naskah drama sangat bermanfaat untuk menambah wawasan budaya, memetik pelajaran berharga seperti nilai-nilai kejujuran, kesetiaan, kesederhanaan, kesabaran, kerja keras, kedermawanan, tanggung jawab, keberanian, kerukunan, kerja sama, dan ketabahan tokohnya. Selain itu, juga untuk mengetahui tokoh-tokoh dan karakternya, alur ceritanya, latar terjadinya peristiwa, temannya, dan mengetahui amanatnya (Sukirno, 2013: 191).

Menulis naskah drama sangat bermanfaat untuk menambah khasanah budaya, mengungkapkan jati diri kehidupan para pelaku cerita. Sekarang banyak naskah drama yang dibukukan sebagai media belajar menulis naskah drama dan dipentaskan di sekolah-sekolah dan disiarkan melalui radio. Bahkan banyak naskah drama yang difilmkan dan ditayangkan di berbagai televisi sebagai hiburan dan wawasan, dan

masuk nilai-nilai yang bermanfaat bagi penonton/pemirsanya. Sudah tentu penulis naskah akan mendapatkan imbalan yang lumayan (Sukirno, 2013: 192).

Tujuan dari pada penulisan naskah drama pasti mempunyai tujuan, diantaranya untuk ditawarkan kepada pembaca atau penyimaknya. Antara lain untuk mengenalkan kisah kehidupan seseorang, memberikan pesan atau amanat kepada pembaca atau penyimak atau penontonnya jika naskah itu dipentaskan, memperkenalkan keyakinan dan budaya masyarakat tertentu, menghormati jasa para pendahulu kita, menghormati dan meneladani perilaku tokoh yang didramakan, menentukan karakter dan jatidiri masyarakat tertentu, memanfaatkan naskah drama sebagai usaha mendatangkan keuntungan. Oleh karena itu, jika anda menulis naskah drama juga mempunyai tujuan yang jelas (Sukirno, 2013: 192).

Naskah drama dibangun oleh beberapa unsur/ struktur naskah drama seperti: judul drama, identitas penulis naskah drama, para pelaku drama, dialog, karakter pelaku, tata rias, tata busana, alur cerita, latar cerita, tata musik, tata sinar, amanat, sudut pandang, tema, dan petunjuk pementasan drama (Sukirno, 2013: 192).

Tata cara penulisan drama bervariasi, ada yang memulai dari judul, petunjuk pementasan, dialog para pelaku, petunjuk pementasan, dan seterusnya. Dari sajian itu, pembaca dapat mengetahui unsur-unsur drama seperti nama pelaku, karakter, dialog, tata busana, tata rias, tata pentas, tata musik, tata sinar, dan sebagainya. Namun, ada juga penulis naskah drama

yang penyajiannya diawali dengan saran penulis, prolog, pengenalan para pelaku, suasana pentas, dan dialog yang bercampur dengan petunjuk pementasan (Sukirno, 2013: 193).

6. Pembelajaran Berbasis Proyek

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu (Sudjana, 1989: 28, dalam Rusman, 2011: 1).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011: 23), Pembelajaran berasal dari salah satunya adalah kata *ajar* yang artinya petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. *Belajar* yaitu berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. *Pembelajaran* adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Jadi pembelajaran adalah proses bagaimana peserta didik memahami sesuatu untuk memperoleh pengetahuan atau ilmu.

Dalam Hamruni (2012: 5-8), menyebutkan Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Joyce, 1992).

Sukamto mengemukakan maksud dari 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 merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini juga sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Projek Based Learned (PBL) atau model pembelajaran berbasis proyek (PBP) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Guru menugaskan siswa untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sistesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Model pembelajaran ini menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrsikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata (Hosnan, 2014: 319).

Projek Based Learning (PBL) merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam pengumpulan data dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. PBL dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan pelajaran dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Berikut beberapa pengertian yang resmi terkait dengan *Projek Based Learning*, namun beberapa ahli berbeda dalam

memberikan definisinya, antara lain sebagai berikut (Hosnan, 2014: 320-321).

- a. B. Baron (1998); *projek based learning* (PBL) adalah pendekatan cara pembelajaran secara konstruktif untuk pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata dan relevan bagi kehidupannya.
- b. Blumenfeld menjelaskan bahwa PBL adalah pendekatan komprehensif untuk pengajaran dan pembelajaran yang dirancang agar pelajaran melakukan riset terhadap permasalahan nyata.
- c. Boud dan Felletti mengemukakan bahwa PBL adalah cara yang konstruktif dalam pembelajaran menggunakan permasalahan sebagai stimulus dan berfokus aktivitas pelajar.
- d. Moeslichatoen dalam bukunya *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* mengatakan bahwa model pembelajaran berdasarkan proyek (PBL) adalah suatu metode pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Menurut hasil penelitian, terdapat hubungan yang erat antara proses memperoleh pengalaman yang sebenarnya dengan pendidikan.
- e. Thomas Mergendoller dan Michaelson mengatakan PBL adalah metode pengajaran sistematis yang mengikut sertakan pelajaran ke dalam pembelajaran pengetahuan dan keahlian yang kompleks, pertanyaan autentik dan perancangan produk dan tugas.

- f. *Buck Institute for Education*, *project based learning* adalah suatu metode pembelajaran sistematis yang melibatkan siswa dalam belajar ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui proses penyelidikan terhadap masalah-masalah nyata dan pembuatan berbagai karya atau tugas yang dirancang secara hati-hati.
- g. Thomas J. W. Moursund, *et.al.* menyebutkan bahwa PBL adalah model pengajaran dan pembelajaran yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam suatu proyek. Hal ini memungkinkan siswa untuk bekerja secara mandiri untuk membangun pembelajarannya sendiri dan kemudian akan mencapai puncaknya dalam suatu hasil yang realistis, seperti karya yang dihasilkan siswa sendiri. *Project Based Learning* dapat didefinisikan: (a) fokus pada konsep-konsep utama dari suatu materi; (b) melibatkan pengalaman belajar yang melibatkan siswa dalam persoalan kompleks, namun realistis yang membuat mereka mengembangkan dan menerapkan keterampilan dan pengetahuan yang mereka miliki; (c) pembelajaran yang menuntut siswa untuk mencari berbagai sumber informasi dalam rangka pemecahan masalah; (d) pengalaman siswa belajar untuk mengelola dan mengalokasikan sumber daya, seperti waktu dan bahan.
- h. John Thomas; *project based learning* adalah pembelajaran yang memerlukan tugas-tugas kompleks, didasarkan pada pertanyaan/masalah menantang, yang melibatkan siswa dalam mendesain, memecahkan masalah, membuat keputusan, atau kegiatan investigasi, memberikan

siswa kesempatan untuk bekerja secara mandiri selama periode lama, dan berujung pada realistik produk atau presentasi.

- i. Blumenfield, *et.al.* (1991) *project based learning* adalah pendekatan komprehensif untuk pengajaran dan pembelajaran yang dirancang agar siswa melakukan riset terhadap permasalahan nyata.

Mengacu pada beberapa definisi di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran berbasis proyek (PBP) merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan proyek/ kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas peserta didik untuk membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Strategi ini memperkenankan peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun berkelompok dalam mengonstruksikan produk autentik yang bersumber dari masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari (Hosnan, 2014: 321).

Karakteristik *Project Based Learning*

Menurut *Buck Institute for Education* (1999) dalam Hosnan (2014: 321-322), belajar berbasis proyek (PBL) memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Siswa mengambil keputusan sendiri dalam kerangka kerja yang telah ditentukan bersama sebelumnya.
- b. Siswa berusaha memecahkan sebuah masalah atau tantangan yang tidak memiliki satu jawaban pasti.

- c. Siswa ikut merancang proses yang akan ditempuh dalam mencari solusi.
- d. Siswa didorong untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, serta mencoba berbagai macam bentuk komunikasi.
- e. Siswa bertanggung jawab mencari dan mengelola sendiri informasi yang mereka kumpulkan.
- f. Pakar-pakar dalam bidang yang berkaitan dengan proyek yang dijalankan sering diundang menjadi guru tamu dalam sesi-sesi tertentu untuk memberi pencerahan bagi siswa.
- g. Evaluasi dilakukan secara terus-menerus selama proyek berlangsung.
- h. Siswa secara reguler merefleksikan dan merenungi apa yang telah mereka lakukan baik proses maupun hasilnya.
- i. Produk akhir dari proyek (belum tentu berupa material, tapi bisa berupa presentasi, drama, dan lain-lain.) dipresentasikan di depan umum (maksudnya tidak hanya pada gurunya, namun bisa juga pada dewan guru, orang tua, dan lain-lain) dan dievaluasi kualitasnya.
- j. Di dalam kelas dikembangkan suasana penuh toleransi terhadap kesalahan dan perubahan, serta mendorong bermunculannya umpan balik serta revisi.

Prinsip-prinsip dalam pembelajaran *Project Based Learning* (Hosnan, 2014: 323) sebagai berikut.

- a. Pembelajaran berpusat pada peserta didik yang melibatkan tugas-tugas pada kehidupan nyata untuk memperkaya pembelajaran.

- b. Tugas proyek menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan dalam pembelajaran.
- c. Penyelidikan atau eksperimen dilakukan secara autentik dan menghasilkan produk nyata yang telah dianalisis dan dikembangkan berdasarkan tema/topik yang disusun dalam bentuk produk (laporan hasil karya). Produk, laporan atau hasil karya tersebut selanjutnya dikomunikasikan untuk mendapat tanggapan dan umpan balik untuk perbaikan proyek berikutnya.

Secara umum, langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis proyek dapat dijelaskan sebagai berikut (Hosnan, 2014: 325-326).

- a. Penentuan Proyek

Pada langkah ini, peserta didik menentukan tema/topik proyek berdasarkan tugas proyek yang diberikan oleh guru. Peserta didik diberi kesempatan untuk memilih/menentukan proyek yang akan dikerjakannya, baik secara berkelompok ataupun mandiri dengan catatan tidak menyimpang dari tugas yang diberikan guru.

- b. Perancangan Langkah-Langkah Penyelesaian Proyek

Peserta didik merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dari awal sampai akhir beserta pengelolaannya. Kegiatan perancangan proyek ini berisi aturan main dalam pelaksanaan tugas proyek, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung tugas proyek, pengintegrasian berbagai kemungkinan penyelesaian tugas proyek, perencanaan sumber/ bahan/ alat yang dapat mendukung penyelesaian tugas proyek dan kerja sama antar anggota kelompok.

c. Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek

Melalui pendampingan guru peserta didik dapat melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya. Berapa lama proyek itu harus diselesaikan tahap demi tahap.

d. Penyelesaian Proyek dengan Fasilitasi dan Monitoring Guru

Langkah ini merupakan langkah pengimplentasian rancangan proyek yang telah dibuat. Aktivitas yang dapat dilakukan dalam kegiatan proyek, diantaranya adalah dengan membaca, meneliti, observasi, interviu, merekam, berkarya, seni, mengunjungi objek proyek, atau akses internet. Guru bertanggung jawab memonitor aktivitas peserta didik dalam melakukan tugas proyek, mulai proses hingga penyelesaian proyek. Pada kegiatan monitoring guru membuat rubrik yang akan dapat merekam aktivitas peserta didik dalam menyelesaikan tugas proyek.

e. Penyusunan Laporan dan Presentasi/ Publikasi Hasil Proyek

Hasil proyek dalam bentuk produk, baik berupa produk karya tulis, karya seni, atau karya teknologi/prakarya dipresentasikan dan/ atau dipublikasikan kepada peserta didik yang lain dan guru atau masyarakat dalam bentuk pameran produk pembelajaran.

f. Evaluasi Proses dan Hasil Proyek

Guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek. Proses refleksi pada tugas proyek dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Pada

tahap evaluasi, peserta didik diberi kesempatan mengemukakan pengalamannya selama menyelesaikan tugas proyek yang berkembang dengan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama menyelesaikan tugas proyek. Pada tahap ini, juga dilakukan umpan balik terhadap proses dan produk yang telah dihasilkan.

Selain prinsip yang telah disebutkan di atas, masih ada 6 (enam) langkah dalam pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut (Hosnan, 2014: 326-327).

a. Keautentikan (*Authenticity*)

Proyek yang akan dikerjakan siswa berhubungan dengan masalah dunia nyata. Ciri-ciri proyek yang menampilkan keautentikan, yaitu mengatasi masalah atau pertanyaan yang memiliki arti bagi siswa, melibatkan masalah atau pertanyaan yang benar-benar dialami di dunia nyata, meminta siswa untuk menghasilkan sesuatu yang memiliki nilai pribadi dan atau sosial di luar kelas.

b. Ketaatan terhadap Nilai Akademik (*Academic Rigor*)

Dalam mengerjakan sebuah proyek, siswa ditantang untuk menggunakan metode penyelidikan untuk suatu disiplin ilmu atau lebih (seperti: seorang sejarawan, ilmuwan, investor, dan lain-lain).

c. Hubungan dengan Pakar (*Expert Relationship*)

Kekuatan pembelajaran berbasis proyek terletak pada keterlibatan pakar (orang ahli) yang ada di luar kelas. Siswa dapat berelasi dengan pakar yang berkaitan dengan proyek yang akan diselesaikan.

d. Aktif Meneliti (*Active Ezploration*)

Guru sebaiknya memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk mengerjakan suatu proyek. Siswa dapat menggunakan berbagai metode, media, dan sumber-sumber dalam melakukan penyelidikan. Pada akhirnya siswa, dapat mengkomunikasikan apa yang mereka pelajari, misalkan melalui kegiatan pameran formal. Proyek yang bagus dapat mendorong siswa untuk aktif dalam penelitian, mengeksploasi, menganalisis, serta menyajikan hasil proyek.

e. Belajar pada Dunia Nyata (*Applied Learning*)

Siswa dilatih untuk menyelesaikan masalah-masalah dunia nyata dengan pendekatan terstruktur dan terencana. Siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan yang dibutuhkan dalam lapangan pekerjaan.

f. Penilaian (*Assessment*)

Siswa diberi kesempatan untuk menerima *feedback* (umpan balik) yang berkualitas selama dan setelah mengerjakan proyek. Umpan balik formatif dapat diberikan oleh teman sebaya ataupun dari guru. Pada akhir proyek, evaluasi sumatif dari produk dan penampilan siswa diberikan oleh guru dan pakar yang menilai pekerjaan siswa dalam kaitannya dengan indikator kualitas yang telah ditentukan.

7. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan adalah proses, cara, perbuatan mendekati (KBBI, 2011: 306). Pendekatan (*approach*) dalam pembelajaran Sanjaya (2007)

memiliki kemiripan dengan strategi. Sebenarnya pendekatan berbeda baik dengan strategi maupun metode. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Oleh karenanya, strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dapat bersumber dari pendekatan tertentu.

Roy Killen (1998) misalnya mencatat ada dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centred approach*) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centred approach*). Pendekatan yang berpusat pada guru menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif atau pembelajaran ekspositori. Adapun pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa menurunkan strategi pembelajaran *discovery* dan *inkuiri*, serta strategi pembelajaran induktif.

Kontekstual artinya berhubungan dengan konteks yang mana bagian suatu uraian atau kalimat yang dapat mendukung atau menambah kejelasan makna, maksudnya situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian (KBBI, 2011: 728).

Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan pembelajaran yang dilakukan guru dengan mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sebagai bagian dari keluarga maupun masyarakat (Suprijono dalam Sigit, 2013: 54).

Lebih lanjut Suprijono (dalam Sigit, 2013: 54) menyatakan bahwa terdapat beberapa *prinsip* dasar *Contextual Teaching and Learning* (CTL). *Pertama*, adalah saling ketergantungan, artinya bahwa dalam proses pembelajaran terdapat komponen-komponen dasar yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Komponen dasar tersebut meliputi komponen pembelajar, tujuan, metode, dan penilaian.

Prinsip kedua adalah diferensiasi. Maksudnya adalah pembelajaran pada entitas – entitas yang beraneka ragam dari realitas kehidupan yang ada di sekitar peserta didik. Perbedaan atau keaneragaman inilah yang nantinya akan mendorong peserta didik untuk menemukan hubungan diantara perbedaan-perbedaan tersebut. Adanya perbedaan dalam kehidupan nyata yang disajikan secara kontekstual dalam pelajaran akan menjadikan peserta didik memahami dan memiliki kesiapan dalam beradaptasi dengan keadaan tersebut.

Prinsip ketiga adalah pengaturan diri. Keterlibatan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran sangat dituntut dalam *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Dalam proses pembelajaran peserta didik harus mampu bertanggung jawab, dan tugas-tugas yang diberikan dalam rangka menghubungkan materi akademik dengan konteks kehidupan yang nyata. Tanggung jawab dan aktivitas kegiatan siswa harus dilakukan secara sadar, kreatif, inovatif, dan menyenangkan yang tentunya menuntut adanya pengaturan diri secara baik.

Prinsip *keempat* adalah pembelajaran dipusatkan pada pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). Proses *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dilaksanakan harus mampu menciptakan pada kondisi pembelajaran di mana peserta didik mampu memahami, dan mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari. Kondisi tersebut harus dicapai dengan proses pembelajaran yang memiliki makna bagi peserta didik. Artinya bahwa pembelajaran yang memiliki makna bagi peserta didik. Artinya bahwa pembelajaran yang dilaksanakan harus benar-benar dimenegrti, dipahami, dan diikuti dengan baik oleh peserta didik. Peserta didik harus benar-benar memiliki kesan yang baik dan menyenangkan terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itulah, seorang pendidik harus memberikan penjelasan secara utuh terkait dengan tujuan pembelajaran, materi yang akan diajarkan, kebermanfaatannya dan proses-proses apa yang harus dilakukan oleh peserta didik.

Prinsip *kelima* adalah pembelajaran yang autentik. Artinya bahwa dalam proses pembelajaran sangat mengutamakan pengalaman nyata, pengetahuan bermakna (*meaningful knowledge*) dalam menyikapi kehidupan nyata. Oleh karena itu dibutuhkan kemampuan kompetensi peserta didik secara utuh baik kompetensi afektif, psikomotorik, maupun kognitifnya.

Prinsip *keenam* adalah pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) memusatkan pada proses dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, asesmen dan evaluasi yang dilakukan memadukan berbagai

informasi secara menyeluruh dari berbagai sumber. Informasi-informasi tersebut diperoleh dari berbagai teknik dan instrumen penilaian baik berupa tes, maupun portofolio. Dalam proses penilaiannya hal yang terpenting adalah bagaimana seorang pendidik mampu mengaplikasikan penilaian secara autentik.

Menurut Sanjaya (dalam Sigit, 2013: 56-57), proses pembelajaran CTL ini menitikberatkan pada tiga konsep dalam pembelajaran yaitu *pertama* menitikberatkan kepada keterlibatan siswa secara aktif, *kedua* mendorong kepada siswa untuk dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajarinya dengan situasi kehidupan nyata yang ada, dan *ketiga* mendorong kepada siswa untuk menerapkan kemampuan yang dimilikinya dalam kehidupan nyata sehari-hari.

Menurut Suprijono (dalam Sigit, 2013: 57) ada tujuh komponen pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yaitu (1) konstruktivisme, (2) inkuiri, (3) bertanya (*questioning*), (4) masyarakat belajar (*Learning Community*), (5) pemodelan (*modeling*), (6) refleksi (*reflection*), (7) penilaian autentik (*Authentic Assessment*).

a. Konstruktivisme

Belajar dalam pandangan konstruktivisme adalah “mengonstruksi” pengetahuan. Proses pembelajaran yang dilakukan dalam *contextual teaching and learning* membangun pengetahuan melalui proses *asimilasi*, *akomodasi*, dan *equilibrasi*. Artinya pengetahuan dikonstruksi dari proses pengintegrasian pengetahuan baru terhadap struktur kognitif dengan informasi baru yang didapatkan.

b. Inkuiri

Penemuan “Inkuiri” merupakan kata kunci dalam proses pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*, artinya bahwa proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik merujuk pada proses dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk menemukan sesuatu yang ada dalam setiap proses pembelajaran. Proses menemukan dalam pembelajaran tentu saja menuntut peserta didik untuk terlibat secara aktif, kritis dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Sebagai upaya mencapai kondisi tersebut maka pembelajaran harus diciptakan secara terencana dengan pembelajaran yang berbasis riset. Harapannya adalah ketika pendidik menerapkan pembelajaran berbasis riset maka peserta didik diarahkan untuk memiliki kemampuan menemukan sesuatu dalam setiap proses pembelajaran.

c. Bertanya (*Questioning*)

Contextual Teaching and Learning dibangun melalui interaksi aktif pada masing-masing unsur yang terdapat di dalam komunitas belajar. Interaksi yang aktif ini diharapkan akan mampu menciptakan dialogisasi secara baik dan optimal baik antara pendidik dengan peserta didik, maupun antar antar peserta didik satu dengan yang lainnya. Proses yang berlangsung tentu saja menuntut adanya pertanyaan-pertanyaan kritis dalam rangka melakukan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi terhadap permasalahan yang sedang

dihadapinya. Oleh karena itu, dalam *contextual teaching and learning* hal penting yang perlu diciptakan adalah munculnya pertanyaan-pertanyaan secara kritis untuk menjawab semua fenomena terkait dengan proses pembelajaran.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Contextual teaching and learning yang dibangun berdasarkan *Social-Interdependence Theory* (teori saling ketergantungan sosial) beranggapan bahwa pembelajaran merupakan wujud dari proses sosial. Artinya bahwa dalam pembelajaran terdapat komunitas sosial yang menciptakan ‘masyarakat belajar’ untuk membangun suatu pengetahuan baru yang berguna bagi setiap anggota kelompoknya. Masyarakat belajar terbentuk dari kelompok-kelompok belajar dengan dihadapkan pada permasalahan konkret terkait dengan materi pembelajaran yang diberikan. Dalam masyarakat belajar dituntut adanya kerja sama dan interaksi yang baik untuk menciptakan dialog antar anggota kelompoknya secara optimal.

e. Pemodelan (*Modeling*)

Demonstrasi menjadi hal yang sangat penting dalam *Contextual Teaching and Learning*. Artinya bahwa dalam proses pembelajaran pendemonstrasian sangat diperlukan. Pendemonstrasian berhubungan erat dengan pemberian contoh kepada peserta didik terkait prosedur-prosedur pengetahuan atau materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Demonstrasi yang dilaksanakan merupakan salah satu wujud

dari proses pemodelan (*modeling*) yang dilakukan pendidik dengan tujuan agar peserta didik mendapatkan gambaran secara kongkret aktivitas yang dicontohkan.

f. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi merupakan kegiatan yang dilakukan dalam proses *Contextual Teaching and Learning* untuk mengevaluasi proses pembelajaran secara menyeluruh. Kegiatan refleksi dilakukan dengan cara menganalisis setiap tahapan pembelajaran yang berlangsung. Hasil analisis yang dilakukan dijadikan sebagai dasar rujukan dalam melakukan proses refleksi untuk perbaikan kegiatan pembelajaran dan proses pembelajaran ke depannya.

g. Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*)

Penilaian merupakan salah satu unsur yang harus ada dalam proses pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sampai di mana atau seberapa jauh kompetensi yang dikuasai oleh peserta didik. Dalam *contextual teaching and learning* penilaian yang dilakukan adalah *authentic assessment* penilaian secara autentik atau nyata. Artinya bahwa penilaian yang dilakukan benar-benar sesuai dengan kondisi yang ada dalam diri peserta didik. Penilaian dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik dan instrumen untuk mendapatkan data terkait dengan kompetensi peserta didik. Data-data inilah yang nantinya akan dijadikan informasi dan dasar dalam pembuatan keputusan terkait dengan proses penilaian terhadap setiap peserta didik.

Kata *contextual* berasal dari kata *context*, *context*, yang berarti “hubungan, konteks, suasana, atau keadaan.” Dengan demikian, *contextual* diartikan “yang berhubungan dengan suasana (konteks).” Sehingga, *contextual teaching and learning* (CTL) dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu (Hosnan, 2014: 267).

Pembelajaran kontekstual didasarkan pada hasil penelitian John Dewey (1916) yang menyimpulkan bahwa siswa akan belajar dengan baik jika apa yang dipelajari terkait dengan apa yang telah diketahui dan dengan kegiatan atau peristiwa yang terjadi di sekelilingnya. Sehingga, CTL dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu dalam proses belajar mengajar di sekolah. Secara umum, *contextual* mengandung arti: yang berkenaan, relevan ada hubungan atau kaitan langsung, mengikuti konteks, yang membawa maksud, makna, dan kepentingan. Dalam proses belajar sehari-hari, siswa diminta untuk dapat mengeksplorasi segala kemampuannya dalam bidang mata pelajaran yang mereka sukai (Hosnan, 2014: 267).

Jadi definisi mendasar tentang pembelajaran kontekstual (*contextual teaching learning*) adalah konsep belajar di mana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilannya dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit, dan dari proses

mengonstruksi sendiri, sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat (Hosnan, 2014: 267).

Nurhadi (dalam Hosnan, 2014: 267) menjelaskan bahwa CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru dalam mengaitkan antara materi yang dipelajarinya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen pembelajaran efektif.

Lailatul Istiqomah (dalam Hosnan, 2014: 267) juga menyebutkan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan kontekstual memberikan penekanan pada penggunaan berpikir tingkat tinggi, transfer pengetahuan, permodelan, informasi, dan data dari berbagai sumber.

Nurhadi (dalam Hosnan, 2014: 268) mengemukakan bahwa pembelajaran CTL adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Johnson (dalam Hosnan, 2014: 268) juga menyatakan bahwa CTL adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam

materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, sosial, dan budaya mereka.

Pada penerapan metode *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terdapat langkah-langkah yang dapat dilakukan. Keenam langkah dalam pembelajaran menggunakan metode *Contextual Teaching and Learning* (CTL) meliputi (a) tahap pengenalan, (b) tahap pengaitan, (c) tahap penafsiran, (d) tahap implementasi, (e) tahap refleksi, dan (f) tahap evaluasi (Sigit, 2013: 62-63).

a. Tahap Pengenalan

Dalam proses pembelajaran tahapan yang mendasar adalah tahapan pengenalan. Artinya bahwa untuk memulai suatu proses pembelajaran siswa harus dikenalkan dengan hal baru yang akan mereka pelajari. Hal ini akan sangat membantu peserta didik dalam mempersiapkan diri untuk melakukan tahapan selanjutnya di dalam proses pembelajaran.

b. Tahap Pengaitan

Tahap pengaitan merupakan tahapan dimana siswa diminta untuk mengaitkan pengetahuan baru yang didapatkannya dengan pengetahuan awal yang telah mereka miliki. Proses pengaitan tersebut pada akhirnya akan membentuk struktur pengetahuan baru dalam diri siswa. Oleh karena itu, pembentukan pengetahuan baru dalam diri siswa. Oleh karena itu, pembentukan pengetahuan baru dalam diri siswa sangat dipengaruhi oleh pengetahuan awal yang dimiliki dengan keterampilan pengaitan yang dilakukan oleh siswa terhadap hal baru yang didapatkan mereka.

c. Tahap Penafsiran

Dalam proses pembelajaran konstruktivisme terdapat tahap penafsiran yang di dalamnya siswa dituntut untuk menemukan, dan menyimpulkan pengetahuan yang didupatkannya dengan interpretasi atau penafsiran yang didasarkan pada pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Proses penafsiran dilakukan dengan memadukan proses berpikir kritis, pengalaman belajar dan pengetahuan baru yang diperolehnya.

d. Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahapan yang dilakukan oleh siswa dengan cara mengimplentasikan materi keterampilan atau pengetahuan yang didapatkan mereka dari proses belajar ke dalam konteks kehidupan nyata. Artinya bahwa pengetahuan atau keterampilan yang mereka dapatkan dan telah dimiliki dikongkritkan ke dalam perilaku atau sikap mereka.

e. Tahap Refleksi

Dalam metode CTL terdapat tahapan refleksi. Tahapan ini penting dilakukan agar pengalaman-pengalaman yang didapatkan selama proses pembelajaran dapat terekam secara baik dalam struktur kognisi peserta didik. Selain itu, refleksi juga sangat membantu peserta didik dalam menemukan kekurangan-kekurangan atau kelemahan-kelemahan selama mengikuti proses pembelajaran.

f. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dari langkah penerapan metode CTL. Siswa pada tahapan ini dinilai secara autentik (*authentic assessment*) untuk menentukan sampai dimana pengetahuan dan kemampuan siswa setelah dilakukannya proses pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan berbagai teknik baik teknik tes maupun nontes. Hal yang dievaluasi juga meliputi proses dan hasil pembelajaran.

8. Aplikasi Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Menulis Kreatif Naskah Drama.

- a. Menemukan merupakan bagian inti dari pembelajaran kontekstual. Proses menemukan itulah yang paling penting dalam pembelajaran. Ketika kita menemukan sesuatu yang kita cari, daya ingat kita akan lebih melekat dibandingkan dengan orang lain yang menemukannya. Demikian pula dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar, pikiran, perasaan dan gerak motorik kita akan secara terpadu dan seimbang dalam merespon sesuatu yang diperoleh dari ikhtiar belajar melalui proses menemukan. Hal itu berbeda dari belajar yang hanya sekedar menyerap pengetahuan dari orang yang sudah lebih tahu, atau lebih-lebih menghafal sejumlah pengetahuan yang terpilah-pilah, yang pada akhirnya mengganggu keseimbangan potensi diri siswa (Hosnan, 2014: 340-341). Apabila dikaitkan dengan pembelajaran, proses menemukan merupakan hal yang jarang dilakukan oleh guru. Untuk itu, dalam upaya peningkatan mutu belajar, guru perlu

memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan, bertanya, mengajukan dugaan-dugaan, mengumpulkan data, dan menyimpulkan sendiri. Melalui siklus proses menemukan seperti itu, diharapkan pengetahuan dan pengalaman siswa dipahami sebagai pengetahuan dan pengalaman yang dari, oleh, dan untuk siswa (Hosnan, 2014: 341). Untuk dapat menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis inkuiri yaitu melalui langkah-langkah, Orientasi, Merumuskan Masalah, Merumuskan Hipotesis, Mengumpulkan Data, Menguji Hipotesis, Dan Merumuskan Kesimpulan (Hosnan, 2014: 342-344). Atau secara lebih ringkas meliputi kegiatan proses identifikasi, proses seleksi, proses persiapan, proses penyelidikan dan penemuan, proses analisis, dan proses penguatan (Sigit, 2013: 69).

- b. Adapun pembelajaran menulis kreatif naskah drama dengan pendekatan kontekstual (CTL) yaitu melalui langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut, 1) konstruktivisme (*constructivism*), 2) menemukan (*inquiry*), 3) bertanya (*questioning*), 4) masyarakat belajar (*learning community*), 5) pemodelan (*modeling*), 6) refleksi (*reflektion*), dan 7) penilaian nyata (*authentic assessment*) (Hosnan, 2014: 270-273). Konstruktivisme (*constructivism*) adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Menurut konstruktivisme, pengetahuan itu memang berasal dari luar, tetapi dikonstruksi dari dalam diri seseorang (Sanjaya dalam Hosnan, 2014: 270). Komponen kedua dalam CTL adalah *inquiry*, artinya proses

pembelajaran pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Secara umum, proses *inquiry* dapat dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu merumuskan masalah, mengajukan hipotesa, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan membuat kesimpulan (Sanjaya dalam Hosnan, 2014: 271). Komponen ketiga dalam CTL adalah bertanya (*questioning*), yaitu dalam pembelajarannya guru tidak menyampaikan informasi begitu saja, tetapi memancing siswa dapat menemukan sendiri. Oleh karena itu, peran bertanya sangat penting, sebab melalui pertanyaan-pertanyaan, guru dapat membimbing dan mengarahkan siswa untuk menemukan setiap materi yang dipelajarinya (Mulyasa dalam Hosnan, 2014: 271). Dalam sebuah pembelajarannya, kegiatan bertanya dapat, menggali informasi siswa, mengecek pemahaman siswa, membangkitkan respon siswa, mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa, mengetahui hal-hal yang sudah diketahui siswa, memfokuskan perhatian siswa pada sesuatu yang dikehendaki guru, membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari siswa, dan menyegarkan kembali pengetahuan siswa (Trianto dalam Hosnan, 2014: 272). Komponen keempat adalah masyarakat belajar, di mana konsep dalam masyarakat belajar dalam CTL menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerja sama dengan orang lain. Hal ini berarti bahwa hasil belajar bisa diperoleh dengan *sharing* antar teman, antar kelompok, dan antar yang tahu kepada yang tidak tahu, baik di dalam maupun di luar kelas. Komponen kelima adalah pemodelan

(*modeling*), di mana konsep dalam pemodelan dalam CTL menyarankan bahwa pembelajaran keterampilan dan pengetahuan tertentu diikuti dengan model yang bisa ditiru siswa. Model yang dimaksud bisa berupa pemberian contoh tentang cara mengoperasikan sesuatu, menunjukkan hasil karya atau mempertontonkan suatu penampilan. Cara pembelajaran seperti ini, akan lebih cepat dipahami siswa daripada hanya bercerita atau memberikan penjelasan kepada siswa tanpa ditunjukkan model atau contohnya. Dalam kegiatan pemodelan melalui contoh-contoh yang baik akan berguna sebagai contoh yang baik yang dapat ditiru oleh peserta didik, seperti cara menggali informasi, demonstrasi, dan lain-lain serta pemodelan dilakukan oleh guru (sebagai teladan), peserta didik, dan tokoh lain (Muslich dalam Hosnan, 2014: 272). Komponen keenam adalah refleksi (*reflection*) adalah proses pembelajaran dengan CTL, setiap berakhir pembelajaran guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk merenung atau mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya (Sanjaya dalam Hosnan, 2014: 273). Dalam aktivitas pembelajaran siswa diarahkan seperti, 1) tentang cara berpikir apa yang baru saja dipelajari, 2) respon terhadap kejadian, aktivitas/ pengetahuan yang baru, 3) hasil konstruksi pengetahuan yang baru, 4) bentuknya dapat berupa kesan, catatan kecil, atau hasil karya. Komponen terakhir dalam CTL adalah penilaian nyata (*authentic assessment*) di mana kegiatan ini meliputi, 1) menilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan, 2)

berlangsung selama proses pembelajaran, 3) dilakukan melalui berbagai cara (tes dan nontes), dan 4) alternatif bentuk kinerja, observasi, portofolio, dan atau jurnal.

9. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Kreatif Naskah Drama Berbasis Proyek dengan Pendekatan Kontekstual.

Agar proses penyusunan bahan ajar lebih terfokus, diperlukan perangkat pembelajaran bahasa yang sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis kurikulum. Perangkat pembelajaran itu meliputi, silabus, RPP, materi pembelajaran, evaluasi proses dan hasil, dan lembar kerja siswa. Selanjutnya, penyusunan bahan ajar perlu mengikuti langkah-langkah berikut, (1) merumuskan tujuan, (2) melakukan analisis kompetensi inti, (3) menentukan kompetensi dasar, (4) mendeskripsikan indikator, (5) menyusun kerangka bahan ajar, (6) menyusun skenario penulisan, (7) menyusun/menulis bahan ajar, (8) uji ahli/ uji lapang, (9) revisi, dan (10) digunakan dalam proses belajar mengajar. Atau secara lebih singkat, dapat disebutkan, (1) analisis kebutuhan modul, (2) desain modul, (3) implementasi, (4) penilaian, (5) evaluasi dan validasi, dan (6) jaminan kualitas (Daryanto, 2013: 16-23).

Seperti yang dipaparkan pada latar belakang masalah, bahwa kemampuan siswa dalam menulis kreatif naskah drama masih rendah, dan buku teks yang tidak mengakomodir kebutuhan peserta didik untuk terampil dalam menulis kreatif naskah drama, maka salah satu hal yang dapat diharapkan untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan

menerapkan perangkat pembelajaran berupa bahan ajar (modul) tentang menulis kreatif naskah drama berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual. Pemilihan pembelajaran kontekstual dalam penyusunan modul didasarkan pada keyakinan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru dalam mengkaitkan antara materi yang dipelajarinya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, pembelajarannya tidak hanya berpusat pada guru sebagai satu-satunya sumber informasi melainkan pada siswa sendiri yang harus aktif guru hanya mendampingi dan mengarahkan.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Paryati (2015) tentang Pengembangan Bahan Ajar Menulis Resensi dengan Metode Kuantum Bagi Siswa Kelas IX SMP/ MTs. Penelitiannya menunjukkan bahwa adanya keefektifan dalam pembelajaran sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Johariyah (2015) tentang Pengembangan Bahan Ajar yang Berorientasi pada Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Menulis Narasi untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam meningkatkan pembelajaran prestasi belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Uji Lestari (2014) tentang Pengembangan Bahan Ajar (Modul) Menulis Kreatif naskah drama Berbasis Proyek Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Cerita Pendek di SMA Negeri 1 Purwareja Klampok. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan terhadap kemampuan siswa dalam menulis kreatif naskah drama melalui pembelajaran dengan bahan ajar yang dikembangkan.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Mislan Sasono (2011) tentang Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Memanfaatkan Mainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran IPA (Fisika) pada Pokok Bahasan Energi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Girimulyo. Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam prestasi belajar siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Norma Bastian (2011) tentang Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu Berbasis Keterampilan Proses untuk Meningkatkan Belajar Sains Peserta Didik SMP/MTs Tema Pemanasan Global. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan dalam pembelajarannya.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Wiji Astuti (2010) tentang Pengembangan Modul Pembelajaran Sains Terpadu Berbasis Aktivitas Laboratorium dengan Tema “Wujud Zat dan Kelarutannya” untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Depok, Sleman, Yogyakarta. Penelitiannya menunjukkan bahwa dalam pembelajarannya adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Prayitno (2010) tentang Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Humanistik Berbasis Konstruktivisme Berbantuan E-Learning Materi Segitiga Kelas VII. Penelitiannya menunjukkan bahwa dalam penelitiannya itu menghasilkan pembelajaran yang efektif.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Eni Dewi Kurniawati (2009) tentang Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Dan Sastra Indonesia Dengan Pendekatan Tematis (Studi Pengembangan di SMA Negeri 2 Sambas). Penelitiannya ini juga diperoleh hasil bahwa uji coba bahan ajar menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan menulis siswa melalui pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Merujuk pada hasil penelitian di atas, maka penelitian ini menggunakan satu pendekatan yang sama yaitu penelitian dan pengembangan. Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan atau menyusun sebuah perangkat pembelajaran berupa modul untuk pembelajaran menulis kreatif naskah drama pembelajaran berbasis proyek melalui pendekatan kontekstual.

C. Kerangka Pikir

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan karena adanya suatu permasalahan dalam pembelajaran menulis kreatif naskah drama. Hal ini dapat diketahui dari kebutuhan guru dan siswa tentang bahan ajar, penyesuaian bahan ajar terhadap kurikulum yang mendesak, bentuk tugas/ latihan yang monoton,

materi bahan ajar yang kurang kontekstual, yang tentu akan berdampak pada hasil belajar menulis yang masih rendah. Belum lagi ketergantungan guru terhadap buku/LKS sebagai acuan dalam mengajar sangat tinggi.

Kemudian dengan melihat kondisi nyata di sekolah kurang tersedianya buku panduan (modul) di perpustakaan sekolah. Kalaupun ada bagian yang membahas tentang menulis kreatif naskah drama maka pembahasan itu lebih bersifat pengetahuan atau teori. Kondisi ini tentu saja belum sejalan dengan tuntutan kurikulum yang mana agar siswa aktif, kreatif, dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu memilih bahan ajar atau menyusun bahan ajar yang lebih sesuai dan lebih mampu membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran.

Pengumpulan bahan dilakukan berdasarkan kajian teori, identifikasi kebutuhan, dan analisis bahan ajar yang ada, dilakukan perencanaan penyusunan bahan ajar. Realisasi untuk mengatasi identifikasi dan kondisi nyata di atas, dilakukan pengembangan bahan ajar yang diupayakan lengkap, menarik, dan sistematis. Karena akan dijadikan sebagai sumber pembelajaran utama dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Permasalahan tersebut melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar berupa modul untuk pembelajaran menulis kreatif naskah drama berbasis proyek dengan pendekatan kontekstual. Melalui modul ini diharapkan siswa menjadi lebih mudah dalam mengekspresikan ide menulis kreatif naskah drama sehingga hasil belajar dapat memenuhi KKM (hasil belajar meningkat). Keterampilan menulis kreatif naskah drama dan peningkatan hasil belajar

menulis kreatif naskah drama merupakan output yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Selain itu hasil uji coba pengujian modul dibahas juga keunggulan dan kelemahan bahan ajar/ modul menulis kreatif naskah drama tersebut. Modul diujicobakan dalam pembelajaran menulis kreatif naskah drama di kelas VIII, untuk mendapatkan validitas bahan ajar modul.

Untuk itu kegiatan ini dapat ditempuh dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan sebagai berikut. Tahap pertama, *Research and Information Collecting*, yaitu studi pendahuluan yang meliputi kegiatan; studi lapangan dan studi literatur, identifikasi dan penentuan model yang akan dikembangkan. Tahap kedua, *Develop Preliminary Form of Product*, yaitu pengembangan produk atau model awal (model konseptual) yang telah dibentuk. Tahap ketiga, *Field Testing*, yaitu mengujilapangkan model awal (model konseptual) yang meliputi, (a) uji lapangan pada kelompok terbatas dan dilanjutkan dengan analisis dan revisi model, (b) uji lapangan pada kelompok lebih banyak dan dilanjutkan dengan analisis dan revisi. Tahap keempat, *Final Product Revision*, yaitu revisi hasil akhir hingga diperoleh model empiris. Tahap kelima, *Dissemination and Distribution*, yaitu pen-diseminasi-an dan penyebarluasan model kepada para pengguna dan orang-orang yang berkepentingan (Borg dalam Dedi, 2014: 67-68).

Sehingga menghasilkan produk pengembangan bahan ajar seperti yang diinginkan guru dan siswa yaitu, (1) sesuai dengan Kurikulum, (2) materi pelajaran disesuaikan dengan tujuan berbahasa, perkembangan zaman, kebutuhan siswa, sekolah, dan daerah, (3) menggunakan tema-tema yang dekat dengan siswa, dan sedang hangat dibicarakan di lingkungan siswa agar

menarik minat serta dapat menumbuhkan daya kreativitas siswa, (4) bentuk tugas/latihan dapat mengaktifkan siswa dalam belajar, (5) penyajian materi diupayakan menarik dan sistematis, serta dapat meningkatkan keterampilan berbahasa dan bersastra, dan (6) siap pakai dan disesuaikan dengan kondisi disekolah.

