

HAND OUT TEP PLB

oleh: Ishartiwi

PLB-FIP-UNY

=====

RANCANGAN PEMBELAJARAN

A. Konsep Dasar Ranc. Pembj.

1. Rancangan pembelajaran (*instructional design*) sebagai Inti Bidang Teknologi Pembelajaran, yang merupakan salah satu cara memperbaiki kualitas pembelajaran
2. RP (ID) yang baik dan disusun berdasarkan kebutuhan siswa dapat memprediksi pengalaman belajar dan pencapaian hasil belajar siswa.
3. RP (ID) sebagai suatu proses merupakan pengembangan komponen pembelajaran secara **spesifik dan sistematis** berdasarkan teori-teori belajar dan pengajaran untuk menentukan kualitas pembelajaran (Anglin, 1991; Ibrahim dan Syaodih, 1993).
4. RP (ID) secara konseptual dikembangkan dengan **model pendekatan sistem**. Pengertian pendekatan sistem sebagai berikut:
 - a. Briggs (1977) mendefinisikan pendekatan sistem sebagai rencana terpadu dalam pelaksanaan komponen sistem yang dirancang untuk memecahkan masalah sesuai dengan kebutuhan.
 - b. Glaser (1962) memakai istilah *instructional system* dan mengelaborasi empat komponen utama model desain sistem pengajaran yaitu: *analysis, design, evaluation dan revision*.
 - c. Kauffman (1982) mengemukakan bahwa dalam *system approach* untuk mencapai hasil pemecahan masalah harus diperhatikan kesenjangan antara kondisi sekarang dengan hasil yang diinginkan.
5. Implikasi dari pandangan pendekatan sistem dalam pembelajaran mempersyaratkan **kemampuan awal** sebagai dasar pijak

pengembangan rancangan pembelajaran, untuk menciptakan pengaturan belajar yang efektif.

6. Berdasarkan konsep pendekatan sistem tersebut, guru dalam merancang pembelajaran lebih memfokuskan pada hubungan antar komponen (subsistem) untuk melihat suatu perubahan. Setiap komponen sistem memiliki hubungan sistemik dan hal ini yang merupakan karakteristik pembelajaran.

B. Komponen Rancangan Pembelajaran

1. Davis, Alexander dan Yelon (1974) mengemukakan bahwa dalam rancangan sistem pembelajaran (*learning system design*) setiap komponen sistem saling terkait satu dengan yang lainnya.
2. Ibrahim dan Syaodih (1993) memerikan komponen sistem pembelajaran yang mencakup: **tujuan, bahan ajar, metode, media dan evaluasi.**
3. Dick & Carry (1978) komponen pembelajaran, mencakup dentifikasi kemampuan awal dan karakteristik siswa, analisis instruksional, identifikasi tujuan instruksional umum, menuliskan tujuan instruksional khusus, mengembangkan *creterion referenced test*, mengembangkan strategi instruksional, mengembangkan dan memilih sumber dan alat pembelajaran, serta media instruksional, dan melaksanakan evaluasi formatif dan sumatif.
4. E.Mulyasa (2006) komponen RPP mencakup berbasis KTSP: identitas, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber bahan, dan penilaian
5. **Kesimpulan**, pengembangan rancangan pembelajaran (RPI) adalah penataan seluruh komponen sistem pembelajaran untuk menciptakan aktivitas belajar. Komponen tersebut merupakan rambu-rambu dalam pengembangan rancangan pembelajaran, yang pada tingkat sekolah di Indonesia kemudian diadopsi sebagai rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebagai persiapan guru dan arah kegiatan belajar siswa.

C. Hasil Penelitian Ranc. Pembj.

Sukanto dkk. (2001) hasil penelitian menunjukkan:

- a. komponen identifikasi karakteristik dan kemampuan awal siswa cenderung tidak dilakukan pada saat guru menyusun persiapan mengajar.
- b. Rancangan pembelajaran disebagian besar sekolah, dikembangkan berdasarkan atas prediksi bahwa seluruh kondisi prasyarat belajar (siswa, guru, dan situasi sekolah) sama.
- c. Hasil penelitian pada guru-guru di Sekolah Menengah Umum (SMU), se Indonesia untuk 11 matapelajaran menunjukkan bahwa para guru dalam pengembangan rancangan pembelajaran cenderung berdasarkan pada pengalaman mendidik (intuisi guru) dan prediksi umum tentang kemampuan siswa
- d. Hasil pengalaman Ishartiwi sebagai asesor (2007) para guru TK menulis RPP masih belum memerikan setiap komponen. Hasil obeservasi guru SLB juga menunjukkan fakta sama dengan guru TK, demikian juga guru SD.

D. SKENARIO PEMBELAJARAN

Skenario pembelajaran, Afandi (2002) mengemukakan empat langkah, yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan pengkajian, kegiatan pemantapan hasil belajar, dan tahap evaluasi kemajuan belajar.

1. Tahap kegiatan pendahuluan

merupakan tahap memotivasi dan mempersiapkan siswa untuk belajar. Aktivitas yang dilakukan melalui mengenalkan, mendemonstrasikan, memperagakan, mengajukan pertanyaan, dan bernyanyi. Substansi pada tahap pendahuluan dikaitkan dengan bahan ajar yang sudah dikenal.

2. Tahap pengkajian,

- a. Tahap pengkajian merupakan tahap siswa melakukan aktivitas belajar melalui pengamatan, pembuktian, simulasi, melakukan aktivitas nyata dengan potensi pikir dan tenaga (potensi yang dimiliki) melalui bimbingan guru.
- b. *Pada tahap ini terkait erat dengan metode dan media yang dipilih untuk digunakan guru dalam pembelajaran. Artinya seluruh aktivitas pembelajaran merupakan uraian gambaran tentang penerapan metode dan menggunakan media yang telah ditetapkan. (ini yang sering dilupakan guru dlm menguraikan kegiatan inti pembelajaran)*
- c. Pada tahap ini setiap siswa diberi kesempatan untuk memilih aktivitas dan material pembelajaran yang disenangi. Siswa dapat belajar sesuai dengan urutan langkah mempelajari kompetensi/subkompetensi.
- d. Dalam melaksanakan pembelajaran, perlu memperhatikan prinsip-prinsip: 1) menggunakan perintah dan cara kerja yang konsisten; 2) cakupan materi jangan terlalu banyak, jangan berganti materi baru sebelum anak mencapai kemajuan; dan 3) bantuan tangan dan bahasa (bicara) sangat dibutuhkan anak (Crews, 1992).

3. Tahap pemantapan hasil belajar,

- a. Tahap pemantapan hasil merupakan kegiatan pendalaman konsep yang telah dimiliki anak sebagai hasil belajar.
- b. Pada tahap ini anak diminta untuk mengulang kegiatan awal sampai yang telah dipelajari. Pengulangan dapat dengan bahan yang sama, cara yang sama, dan langkah kerja yang sama.
- c. Bagi anak dengan kemampuan menyelesaikan tugas lebih cepat dan mudah memahami, perlu ditingkatkan kesulitannya dengan melatih kemampuan generalisasi. Kemampuan generalisasi dapat

dilatih dengan cara mengulang pekerjaan yang sama dengan bahan yang berbeda atau mengulang aktivitas yang berbeda pada tempat yang sama.

- d. Pada tahap pemantapan hasil anak dilatih untuk dapat adaptasi dengan lingkungan, bahan-bahan, dan suatu cara kerja baru, meskipun pada taraf sederhana. Tahap pemantapan hasil belajar juga dapat dilakukan dengan penugasan di rumah. Tugas yang diberikan dapat mengulang tugas dari sekolah atau tugas baru yang sama jenisnya. Prinsip kontinuitas belajar perlu diterapkan dalam tahap pemantapan ini (Amin, 1995).

4. Tahap evaluasi kemajuan belajar

- a. Tahap evaluasi merupakan tahap mengobservasi hasil belajar siswa. Evaluasi dilakukan secara proses dan hasil untuk setiap tahap pekerjaan. Perkembangan kemampuan anak dapat dilihat dari perubahan kemampuan awal dan saat pelaksanaan pembelajaran.
- b. Penilaian ini dapat melalui *display* hasil kerja siswa di ruangan kelas, dan siswa saling memberikan penilaian antar siswa. Cara ini juga merupakan cara untuk melatih keberanian siswa untuk tampil dan melatih kompetensi menilai situasi.

E. Guru PLB Dalam Menyusun RPP

1. Memahami ABK dan Kebutuhan Belajar
2. Memahami Kurikulum ABK
3. Memahami dan memaknai standar isi
4. Memahami dan menjabarkan standar kompetensi lulusan ABK
5. Memahami KTSP dan pengembangannya
6. Memahami silabus dan Pengembangannya bagi ABK
7. Memahami Rencana pelaksanaan pembelajaran dan pengemabanannya bagi ABK
8. Mampu melaksanakan pembelajaran dan penilaian berbasis KTSP bagi ABK

F. Contoh RPP (terlampir)

KULIAH PROYEK MAHASISWA PLB SEMESTER IV

A. Identitas:

1. Nama matakuliah : Teknologi Pendidikan-PLB
2. Mahasiswa : PLB- Kelas A dan B
3. Waktu : Minggu I bulan Mei 2009
4. Sifat tugas : Kelompok (3 mahasiswa)

B. Sasaran Kegiatan Belajar:

1. Bentuk kegiatan: Pengamatan di sekolah Luar Biasa – Sesuai pilihan kekhususan
2. Obyek pengamatan mengkaji tentang:
 - a. Kurikulum SLB: Kompetensi dasar, indikator, Rancangan pembelajaran yang dibuat oleh guru (minimal 2 mata pelajaran)
 - b. Jenis teknologi adaptif yang telah digunakan di sekolah untuk memberi layanan siswa (teknologi dalam pembelajaran, terapi dll)
 - d. Pelaksanaan pembelajaran di kelas, mencakup: metode, media, dan proses pembelajaran (apakah pembelajaran terpaku di kelas atau ada pembelajaran di luar kelas/luar sekolah, bagaimana guru mengelolanya?)
 - e. Permasalahan-permasalahan pembelajaran apa saja yang terjadi di sekolah dilihat dari komponen pembelajaran (tujuan, metode, media, evaluasi, guru, siswa, kebijakan sekolah dll)

C. Pelaporan hasil

1. Susunlah laporan kegiatan kuliah proyek dengan singkat, jelas dan menyeluruh (paling banyak 12 halaman)
2. Sisitematika laporan:
 - a. Halaman sampul dan identitas mahasiswa
 - b. bagian isi memuat:
 - 1) judul kegiatan,
 - 2) lokasi kegiatan (deskripsikan tempat proyek di laksanakan),
 - 3) waktu pelaksanaan (uraikan langkah-langkah setiap kegiatan),
 - 4) Hasil kegiatan (uraikan hasil yang dicapai untuk masing-masing obyek amatan, lihat point B-2)
 - c. Analisis kritis mahasiswa tentang kondisi fakta dilapangan (SLB) dan prediksi alternatif pemecahan permasalahan pembelajaran (uraikan kritik anda tentang pembelajaran yang anda pandang belum sesuai dengan prinsip dan konsep pembelajaran ABK, serta kemukakanlah saran pemecahanya).
 - d. Refleksi hasil belajar (kemukakan pengalaman belajar yang anda peroleh dari kegiatan kuliah proyek ini dan manfaatnya bagi anda sebagai mahasiswa PLB yang sedang belajar TEP-PLB)
 - e. Kira-kira dari pengamatan anda apakah tema permasalahan penelitaian yang dapat diangkat sebgaaai skripsi mahasiswa PLB (kemukakan 3 masalah yang terkait dengan pembelajaran).
3. Pengumpulan laporan kegiatan pada hari Kamis, tanggal 7 Mei 2009.
4. Kelengkapan administrasi, lampirkan surat keterangan observasi dari kepala sekolah atau guru tempat kegiatan dilakukan. Sertakan pula foto-foto dan dokumen laiinya sebgai bukti fakta amatan.

Catatan: mahasiswa harap mengurus kelengkapan administrasi observasi.

Yogyakarta, 23 April 2009,
Dosen: Dr. Ishartiwi, NIP.: 131569336