

**MEDIA PEMBELAJARAN MATA KULIAH  
PERENCANAAN PEMBELAJARAN EKONOMI**



**Oleh:  
Barkah Lestari, M.Pd.  
Mustofa, S.Pd.**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281  
Telepon: (0274) 586168**

2009

# TUGAS PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MATA KULIAH PERENCANAAN PEMBELAJARAN EKONOMI

## TEMA

Menumbuhkan kultur pembelajaran inovatif dan kreatif

## TUJUAN

1. Memotivasi warga sekolah membuat media pembelajaran SMP/MTs, SMA/MA, SMK berbasis TIK
2. Memasyarakatkan media pembelajaran berbasis TIK sebagai penunjang proses pembelajaran
3. Menumbuhkembangkan kultur pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui pembuatan media pembelajaran

## HASIL YANG DIHARAPKAN

1. Meningkatnya media pembelajaran SMP/MTs, SMA/MA, SMK berbasis TIK yang berkualitas dan dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran SMA/MA
2. Meningkatnya kesadaran warga sekolah akan pentingnya media pembelajaran berbasis TIK sebagai penunjang proses pembelajaran
3. Terbentuknya kultur pembelajaran yang inovatif dan kreatif bagi seluruh warga sekolah melalui media pembelajaran berbasis TIK

## KATEGORI MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media Presentasi Pembelajaran (MPP)  
adalah alat bantu guru dalam menunjang proses pembelajaran di kelas. Media ini berisi pokok-pokok materi yang diajarkan. Dalam penggunaannya diperlukan improvisasi dari guru dalam transformasi materi ke siswa. Supaya media ini dapat dipelajari oleh pengguna lain, perlu disertakan bahan/uraian materi yang disajikan secara terpisah dari karya MPP.
2. VCD Media Pembelajaran (VMP)  
adalah materi pelajaran yang dikemas secara audio-visual yang merupakan hasil proses kreatif (shooting).
3. Software Pembelajaran Mandiri (SPM)  
adalah bahan belajar yang dimanfaatkan oleh siswa dalam proses pembelajaran secara mandiri sehingga peran guru tidak dominan. Dalam media ini kedalaman materi dan interaktivitas media diharapkan mampu memunculkan stimulus dan respon siswa.

## PERSYARATAN KARYA

1. Mencantumkan identifikasi program pembelajaran mencakup: sasaran kelas/semester, standar kompetensi, kompetensi dasar, petunjuk belajar, sajian materi, dan nomor topik/pokok bahasan IPS SMP/MTs dan SMK, Ekonomi SMA/MA, serta Kewirausahaan SMK
2. Materi lomba merupakan satu topik dari standar kompetensi dan/atau kompetensi dasar matapelajaran IPS SMP/MTs dan SMK, Ekonomi SMA/MA, serta Kewirausahaan SMK
3. Substansi materi kategori MPP dilengkapi dengan file uraian materi lengkap dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam Bahasa Indonesia dan disertakan *hardcopy* (cetak/hardcopy)
4. Karya SPM dilengkapi dengan evaluasi (latihan, test, kunci jawaban/pembahasan)
5. Mencantumkan referensi dan sumber bahan cuplikan (gambar, animasi, dll)
6. Karya tidak diproteksi secara *software* maupun *hardware*
7. Karya harus original (bukan bajakan/produk orang lain) dalam ide dan kreasi
8. Setiap karya beserta file dokumen dikemas dalam media CD, rangkap 2

## PILIHAN TOPIK/POKOK BAHASAN

### 1. Ekonomi

- 11.1. Tarik menarik permintaan dan penawaran menentukan harga keseimbangan → MPP/SPM
  - Wacana permintaan dan penawaran
  - Kurva permintaan dan penawaran
  - Kurva permintaan dan penawaran membentuk harga keseimbangan
  - Kesimpulan = harga keseimbangan
- 11.2. Peranan uang dan perbankan → MPP/SPM
  - Sejarah uang dan jenis-jenis uang perbankan
  - Mekanisme kerja perbankan
  - Kebijakan pemerintah dalam bidang moneter
- 11.3. Pasar Modal → MPP/SPM
  - Tampilan tentang pasar modal
  - Mengenal jenis produk dalam pasar modal
  - Mekanisme kerja pasar modal
- 11.4. Perekonomian terbuka → MPP/SPM
  - Gambaran tentang perdagangan internasional
  - Kurs valuta asing dan neraca pembayaran

## ACUAN PENILAIAN KARYA

### 1. Umum

- a. Karya bersifat kreatif dan inovatif (baru, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda)
- b. Penggunaan bahasa yang baik dan benar (sesuai kaidah serta menggunakan bahasa efektif dan komunikatif)
- c. Unggul dibanding media pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional

### 2. Aspek Subtansi Materi

- a. Kesesuaian topik/pokok bahasan dengan panduan lomba
- b. Kesesuaian topik/pokok bahasan dengan isi materi
- c. Kebenaran teori dan konsep materi
- d. Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan
- e. Kedalaman materi
- f. Aktualitas

### 3. Aspek Desain Pembelajaran

- a. Kejelasan tujuan pembelajaran (realistis dan terukur)
- b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan Kurikulum/SK/KD
- c. Ketepatan penggunaan media yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran
- d. Kesesuaian materi, pemilihan media dan evaluasi (latihan, test, kunci jawaban) dengan tujuan pembelajaran
- e. Sistematika yang runut, logis, dan jelas
- f. Interaktivitas
- g. Penumbuhan motivasi belajar
- h. Kontekstualitas
- i. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- j. Kejelasan uraian materi, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
- k. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
- l. Relevansi dan konsistensi alat evaluasi
- m. Pemberian umpan balik terhadap latihan dan hasil evaluasi

#### 4. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- a. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
- b. Reliabilitas (kehandalan)
- c. Maintainabilitas (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
- d. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- e. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan
- f. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada)
- g. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
- h. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas dan menggambarkan alur kerja program)
- i. Reusabilitas (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)

#### 5. Aspek Komunikasi Visual

- a. Komunikatif: visualisasi mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa
- b. Kreatif: visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian
- c. Sederhana: visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat
- d. *Unity*: menggunakan bahasa visual yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif)
- e. Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) yang representatif
- f. Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih
- g. Tipografi (font dan susunan huruf), untuk memvisualisasikan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya
- h. Tata letak (*lay-out*): peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut
- i. Unsur visual bergerak (animasi dan/atau movie), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan video untuk mengilustrasikan materi secara nyata
- j. Navigasi (*icon*) yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya

#### BATAS WAKTU

Karya diterima oleh panitia paling lambat tanggal 16 April 2009

#### INFORMASI TAMBAHAN

Karya media pembelajaran dikirimkan kepada:

Ibu Barkah Lestari, M.Pd.  
Bapak Mustofa, S.Pd.  
Prodi / Jurusan Pendidikan Ekonomi FISE  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Telp. / HP. 0852 9212 6258  
Email: tofa\_uny@yahoo.co.id.

# MATERI KULIAH PERENCANAAN PEMBELAJARAN EKONOMI

Oleh: Mustofa, S.Pd.

Dosen Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Ekonomi

## A. Beda Strategi, Model, Pendekatan, Metode, dan Teknik Pembelajaran

**Model pembelajaran** adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Dalam model pembelajaran terdapat **strategi** pencapaian kompetensi siswa dengan **pendekatan, metode, dan teknik** pembelajaran.

**Pendekatan** adalah konsep dasar yang mawadahi, menginsipi rasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu.

**Metode pembelajaran** adalah prosedur, urutan, langkah- langkah, dan cara yang digunakan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran merupakan jabaran dari pendekatan. Satu pendekatan dapat dijabarkan ke dalam berbagai metode pembelajaran. Dapat pula dikatakan bahwa metode adalah prosedur pembelajaran yang difokuskan ke pencapaian tujuan.

Dari metode, teknik pembelajaran diturunkan secara aplikatif, nyata, dan praktis di kelas saat pembelajaran berlangsung. **Teknik** adalah cara kongkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat berganti- ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama. Satu metode dapat diaplikasikan melalui berbagai teknik pembelajaran.

Bungkus dari penerapan **pendekatan, metode, dan teknik** pembelajaran tersebut dinamakan **model pembelajaran**.

### A. Pengertian Metode dan Pendekatan

Metode dibedakan dari pendekatan. **Pendekatan** lebih menekankan pada **strategi dalam perencanaan**, sedangkan **metode** lebih menekankan pada **teknik pelaksanaannya**. Satu pendekatan yang direncanakan untuk satu pembelajaran mungkin dalam pelaksanaan proses tersebut digunakan beberapa metode.

### B. Beberapa Pendekatan Pada Pembelajaran

Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut :

#### 1. Pendekatan tujuan pembelajaran

Pendekatan ini berorientasi pada tujuan akhir yang akan dicapai. Sebenarnya pendekatan ini tercakup juga ketika seorang guru merencanakan pendekatan lainnya, karena suatu pendekatan itu dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Semua pendekatan dirancang untuk keberhasilan suatu tujuan. Sebagai contoh : Apabila dalam tujuan pembelajaran tertera bahwa siswa dapat mengelompokkan makhluk hidup, maka guru harus merancang pembelajaran, yang pada akhir pembelajaran tersebut siswa sudah dapat mengelompokkan makhluk hidup. Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut dapat berupa metode tugas atau karyawisata.

#### 2. Pendekatan konsep

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konsep berarti siswa dibimbing memahami suatu bahasan melalui pemahaman konsep yang terkandung di dalamnya. Dalam proses pembelajaran tersebut penguasaan konsep dan subkonsep yang menjadi fokus. Dengan beberapa metode siswa dibimbing untuk memahami konsep.

#### 3. Pendekatan lingkungan

Penggunaan pendekatan lingkungan berarti mengaitkan lingkungan dalam suatu proses belajar mengajar. Lingkungan digunakan sebagai sumber belajar. Untuk memahami materi yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari – hari sering digunakan pendekatan lingkungan.

#### **4. Pendekatan inkuiri**

Penggunaan pendekatan inkuiri berarti membelajarkan siswa untuk mengendalikan situasi yang dihadapi ketika berhubungan dengan dunia fisik yaitu dengan menggunakan teknik yang digunakan oleh para ahli peneliti ( Dettrick, G.W., 2001 ). Pendekatan inkuiri dibedakan menjadi inkuiri terpimpin dan inkuiri bebas atau inkuiri terbuka. Perbedaan antara keduanya terletak pada siapa yang mengajukan pertanyaan dan apa tujuan dari kegiatannya.

#### **5. Pendekatan penemuan**

Penggunaan pendekatan penemuan berarti dalam kegiatan belajar mengajar siswa diberi kesempatan untuk menemukan sendiri fakta dan konsep tentang fenomena ilmiah. Penemuan tidak terbatas pada menemukan sesuatu yang benar – benar baru. Pada umumnya materi yang akan dipelajari sudah ditentukan oleh guru, demikian pula situasi yang menunjang proses pemahaman tersebut. Siswa akan melakukan kegiatan yang secara langsung berhubungan dengan hal yang akan ditemukan.

#### **6. Pendekatan proses**

Pada pendekatan proses, tujuan utama pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam keterampilan proses seperti mengamati, berhipotesa, merencanakan, menafsirkan, dan mengkomunikasikan. Pendekatan keterampilan proses digunakan dan dikembangkan sejak kurikulum 1984. Penggunaan pendekatan proses menuntut keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan belajar.

#### **7. Pendekatan interaktif ( pendekatan pertanyaan anak )**

Pendekatan ini memberi kesempatan pada siswa untuk mengajukan pertanyaan untuk kemudian melakukan penyelidikan yang berkaitan dengan pertanyaan yang mereka ajukan ( Faire & Cosgrove, 1988 dalam Herlen W, 1996 ). Pertanyaan yang diajukan siswa sangat bervariasi sehingga guru perlu melakukan langkah – langkah mengumpulkan, memilih, dan mengubah pertanyaan tersebut menjadi suatu kegiatan yang spesifik.

#### **8. Pendekatan pemecahan masalah**

Pendekatan pemecahan masalah berangkat dari masalah yang harus dipecahkan melalui praktikum atau pengamatan. Dalam pendekatan ini ada dua versi. Versi pertama siswa dapat menerima saran tentang prosedur yang digunakan, cara mengumpulkan data, menyusun data, dan menyusun serangkaian pertanyaan yang mengarah ke pemecahan masalah. Versi kedua, hanya masalah yang dimunculkan, siswa yang merancang pemecahannya sendiri. Guru berperan hanya dalam menyediakan bahan dan membantu memberi petunjuk.

#### **9. Pendekatan sains teknologi dan masyarakat ( STM )**

Hasil penelitian dari National Science Teacher Association ( NSTA ) ( dalam Poedjiadi, 2000 ) menunjukkan bahwa pembelajaran sains dengan menggunakan pendekatan STM mempunyai beberapa perbedaan jika dibandingkan dengan cara biasa. Perbedaan tersebut ada pada aspek : kaitan dan aplikasi bahan pelajaran, kreativitas, sikap, proses, dan konsep pengetahuan. Melalui pendekatan STM ini guru dianggap sebagai fasilitator dan informasi yang diterima siswa akan lebih lama diingat. Sebenarnya dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STM ini tercakup juga adanya pemecahan masalah, tetapi masalah itu lebih ditekankan pada masalah yang ditemukan sehari – hari, yang dalam pemecahannya menggunakan langkah – langkah ilmiah

#### **10. Pendekatan terpadu**

Pendekatan ini merupakan pendekatan yang intinya memadukan dua unsur atau lebih dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pemaduan dilakukan dengan menekankan pada prinsip keterkaitan antar satu unsur dengan unsur lain, sehingga diharapkan terjadi peningkatan pemahaman yang lebih bermakna dan peningkatan wawasan karena satu pembelajaran melibatkan lebih dari satu cara pandang. Pendekatan terpadu dapat diimplementasikan dalam berbagai model pembelajaran. Di Indonesia, khususnya di tingkat pendidikan dasar terdapat tiga model pendekatan terpadu yang sedang berkembang yaitu model keterhubungan, model jaring laba – laba, model keterpaduan.

## **C. Beberapa Metode Pada Pembelajaran**

Beberapa metode yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah :

### **1. Metode ceramah**

Metode ceramah adalah metode penyampaian bahan pelajaran secara lisan. Metode ini banyak dipilih guru karena mudah dilaksanakan dan tidak membutuhkan alat bantu khusus serta tidak perlu merancang kegiatan siswa. Dalam pengajaran yang menggunakan metode ceramah terdapat unsur paksaan. Dalam hal ini siswa hanya diharuskan melihat dan mendengar serta mencatat tanpa komentar informasi penting dari guru yang selalu dianggap benar itu. Padahal dalam diri siswa terdapat mekanisme psikologis yang memungkinkannya untuk menolak disamping menerima informasi dari guru. Inilah yang disebut kemampuan untuk mengatur dan mengarahkan diri.

### **2. Metode tanya jawab**

Metode tanya jawab dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa. Dengan mengajukan pertanyaan yang terarah, siswa akan tertarik dalam mengembangkan daya pikir. Kemampuan berpikir siswa dan keruntutan dalam mengemukakan pokok – pokok pikirannya dapat terdeteksi ketika menjawab pertanyaan. Metode ini dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk mengadakan penelusuran lebih lanjut pada berbagai sumber belajar. Metode ini akan lebih efektif dalam mencapai tujuan apabila sebelum proses pembelajaran siswa ditugasi membaca materi yang akan dibahas.

### **3. Metode diskusi**

Metode diskusi adalah cara pembelajaran dengan memunculkan masalah. Dalam diskusi terjadi tukar menukar gagasan atau pendapat untuk memperoleh kesamaan pendapat. Dengan metode diskusi keberanian dan kreativitas siswa dalam mengemukakan gagasan menjadi terangsang, siswa terbiasa bertukar pikiran dengan teman, menghargai dan menerima pendapat orang lain, dan yang lebih penting melalui diskusi mereka akan belajar bertanggung jawab terhadap hasil pemikiran bersama.

### **4. Metode belajar kooperatif**

Dalam metode ini terjadi interaksi antar anggota kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang. Semua anggota harus turut terlibat karena keberhasilan kelompok ditunjang oleh aktivitas anggotanya, sehingga anggota kelompok saling membantu. Model belajar kooperatif yang sering diperbincangkan yaitu belajar kooperatif model jigsaw yakni tiap anggota kelompok mempelajari materi yang berbeda untuk disampaikan atau diajarkan pada teman sekelompoknya.

### **5. Metode demonstrasi**

Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memeragakan suatu proses kejadian. Metode demonstrasi biasanya diaplikasikan dengan menggunakan alat – alat bantu pengajaran seperti benda – benda miniatur, gambar, perangkat alat – alat laboratorium dan lain – lain. Akan tetapi, alat demonstrasi yang paling pokok adalah papan tulis dan white board, mengingat fungsinya yang multi proses. Dengan menggunakan papan tulis guru dan siswa dapat menggambarkan objek, membuat skema, membuat hitungan matematika, dan lain – lain peragaan konsep serta fakta yang memungkinkan.

### **6. Metode ekspositori atau pameran**

Metode ekspositori adalah suatu penyajian visual dengan menggunakan benda dua dimensi atau tiga dimensi, dengan maksud mengemukakan gagasan atau sebagai alat untuk membantu menyampaikan informasi yang diperlukan.

### **7. Metode karyawisata/widyawisata**

Metode karyawisata/widyawisata adalah cara penyajian dengan membawa siswa mempelajari materi pelajaran di luar kelas. Karyawisata memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, dapat merangsang kreativitas siswa, informasi dapat lebih luas dan aktual, siswa dapat mencari dan mengolah sendiri informasi. Tetapi karyawisata memerlukan waktu yang panjang dan biaya, memerlukan perencanaan dan persiapan yang tidak sebentar.

## 8. Metode penugasan

Metode ini berarti guru memberi tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Metode ini dapat mengembangkan kemandirian siswa, merangsang untuk belajar lebih banyak, membina disiplin dan tanggung jawab siswa, dan membina kebiasaan mencari dan mengolah sendiri informasi. Tetapi dalam metode ini sulit mengawasi mengenai kemungkinan siswa tidak bekerja secara mandiri.

## 9. Metode eksperimen

Metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran dengan menggunakan percobaan. Dengan melakukan eksperimen, siswa menjadi akan lebih yakin atas suatu hal daripada hanya menerima dari guru dan buku, dapat memperkaya pengalaman, mengembangkan sikap ilmiah, dan hasil belajar akan bertahan lebih lama dalam ingatan siswa. Metode ini paling tepat apabila digunakan untuk merealisasikan pembelajaran dengan pendekatan inkuiri atau pendekatan penemuan.

## 10. Metode bermain peran

Pembelajaran dengan metode bermain peran adalah pembelajaran dengan cara seolah – olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. Dalam metode ini siswa berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat, tetapi memerlukan waktu lama.

Pendekatan dan metode yang dipilih guru dalam memberikan suatu materi pelajaran sangat menentukan terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Tidak pernah ada satu pendekatan dan metode yang cocok untuk semua materi pelajaran, dan pada umumnya untuk merealisasikan satu pendekatan dalam mencapai tujuan digunakan multi metode.

Ada lima hal yang perlu diperhatikan guru dalam memilih suatu metode mengajar yaitu :

- Kemampuan guru dalam menggunakan metode.
- Tujuan pengajaran yang akan dicapai.
- Bahan pengajaran yang perlu dipelajari siswa.
- Perbedaan individual dalam memanfaatkan inderanya.
- Sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

## Disain Pembelajaran

Komponen dasar dari desain pembelajaran adalah:

- Pebelajar ( pihak yang menjadi fokus ) yang perlu diketahui meliputi, karakteristik mereka, kemampuan awal dan pra syarat.
- Tujuan Pembelajaran ( umum dan khusus ) Adalah penjabaran kompetensi yang akan dikuasai oleh pebelajar.
- Analisis Pembelajaran, merupakan proses menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari
- Strategi Pembelajaran, dapat dilakukan secara makro = dalam kurun satu tahun atau mikro = dalam kurun satu kegiatan belajar mengajar.
- Bahan Ajar, adalah format materi yang akan diberikan kepada pebelajar
- Penilaian Belajar, tentang pengukuran kemampuan atau kompetensi yang sudah dikuasai atau belum.

Dalam disain pembelajaran dikenal beberapa disain pembelajaran diantaranya adalah:

1. Model berbasis sistem, mengembangkan teori sistem atau pendekatan sistem dalam pelaksanaannya. Memiliki ciri:
  - ◆ Jumlah komponen relatif banyak
  - ◆ Seringkali diawali dengan analisis kebutuhan
  - ◆ Memisahkan penilaian proses belajar dan penilaian terhadap program belajar

- ◆ Merupakan prosedur pengembangan, karena adanya alur feedback dan komponen revisi
2. Model materi ajar atau pengetahuan ( content based ), menitikberatkan bagaimana suatu topik yang menjadi bagian dari suatu materi atau mata ajaran disampaikan kepada pebelajar. Memiliki ciri:
    - ◆ Komponen yang ada tidak banyak dan cenderung tidak lengkap
    - ◆ Strategi penyampaian cenderung memberikan masukan bagaimana cara menjelaskan atau menyajikan materi di kelas.
    - ◆ Kebanyakan mengacu kepada materi bersifat kognitif
    - ◆ Lingkupnya sempit
    - ◆ Tidak mencerminkan upaya pebelajar untuk menguasai kompetensi yang harus dicapai
  3. Model Produk, ditandai dengan pekerjaan yang harus dilaksanakan untuk memproduksi suatu bahan ajar. Memiliki Ciri:
    - ◆ Memiliki beberapa tahapan, yakni; tahap perancangan (rumusan tujuan dan analisis kebutuhan), tahap pengembangan (pengembangan topik, penyusunan draft, produksi prototipe ), tahap penilaian ( ujicoba prototipe produk dan perbaikannya)
    - ◆ Terkonsentrasi atas produksi bahan ajar tertentu
    - ◆ Model dan cara kerja relatif sederhana
    - ◆ Tidak ada kejelasan secara langsung tentang pelaksanaan kbm
  4. Model Kegiatan belajar mengajar (Classroom oriented), memandu seorang instruktur bagaimana mengelola atau menciptakan interaksi belajar mengajar yang tepat. Memiliki ciri:
    - ◆ Relatif lebih banyak komponennya
    - ◆ Tidak jarang aspek perbaikan juga dicantumkan di dalamnya
    - ◆ Sangat memperhatikan pebelajar
    - ◆ Mengisyaratkan ada aspek pengelolaan kelas
    - ◆ Menyiratkan peran guru dalam menyampaikan materi
    - ◆ Dapat diterapkan oleh instruktur sendiri tanpa tim khusus.
    - ◆ Tidak mencakup suatu mata pelajaran tertentu
  5. Model ASSURE, yang merupakan:
    - ◆ Analyze Learner ( menganalisa pebelajar )
    - ◆ State Objective (merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi)
    - ◆ Select Method, media, and materials ( memilih metode, media dan bahan ajar)
    - ◆ Utilize media and materials ( menggunakan media dan bahan ajar)
    - ◆ Require Learner participacion (mengembangkan peran serta pebelajar)
    - ◆ Evaluate and Revise (menilai dan memperbaiki)

Desain pembelajaran merupakan bagian integral dari kinerja mengajar seorang instruktur. Untuk mendukung desain yang tepat seorang instruktur diharapkan mengenali sifat dan kategori keilmuan yang dibinanya.

### Komponen Strategi Pembelajaran

Dalam menerapkan strategi pembelajaran ada beberapa komponen yang harus diperhatikan agar dalam kegiatan pembelajaran tercapai suatu tujuan yang telah ditentukan. Menurut Dick and Carey menyebutkan adanya 5 komponen strategi pembelajaran yakni :

- 1) Kegiatan pembelajaran pendahuluan.
- 2) Penyampaian informasi.
- 3) Partisipasi siswa
- 4) Tes, dan
- 5) Kegiatan lanjutan

Berbeda dengan yang dikemukakan oleh Gagne and Briggs, komponen dalam strategi pembelajaran adalah :

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian.
- 2) Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa.
- 3) Mengingatnkan kompetensi prasyarat.
- 4) Memberi stimulus (masalah, topic, konsep).
- 5) Memberi petunjuk belajar (cara mempelajari).
- 6) Menimbulkan penampilan siswa
- 7) Memberi umpan balik
- 8) Menilai penampilan
- 9) Menyimpulkan.

Berdasarkan rumusan komponen strategi pembelajaran yang dikemukakan ahli secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi :

### **1. Komponen pertama yaitu urutan kegiatan pembelajaran**

mengurutkan kegiatan pembelajaran dapat memudahkan guru dalam pelaksanaan kegiatan mengajarnya, guru dapat mengetahui bagaimana ia harus memulainya, menyajikannya dan menutup pelajaran.

- a) Sub komponen pendahuluan, merupakan kegiatan awal dalam pembelajaran. Kegiatan ini mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada siswa, memusatkan perhatian siswa agar siswa bisa mempersiapkan dirinya untuk menerima pelajaran dan juga mengetahui kemampuan siswa atau apa yang telah dikuasai siswa sebelumnya dan berkaitan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini adalah memberikan gambaran singkat tentang isi pelajaran, penjelasan relevansi isi pelajaran baru, dan penjelasan tentang tujuan pembelajaran.
- b) Sub komponen penyajian, kegiatan ini merupakan inti dari kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan ini peserta didik akan ditanamkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang telah dimiliki dikembangkan pada tahap ini. Tahap-tahapnya adalah menguraikan materi pelajaran, memberikan contoh dan memberikan latihan yang disesuaikan dengan materi pelajaran.
- c) Sub komponen penutup, merupakan kegiatan akhir dalam urutan kegiatan pembelajaran. Dilaksanakan untuk memberikan penegasan atau kesimpulan dan penilaian terhadap penguasaan materi pelajaran yang telah diberikan.

### **2. Komponen kedua yaitu metode pembelajaran**

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengajar atau guru harus dapat memilih metode yang tepat yang disesuaikan dengan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode pembelajaran mungkin dapat dikatakan tepat untuk suatu pelajaran tetapi belum tentu tepat untuk pelajaran yang lainnya, untuk itu guru haruslah pandai dalam memilih dan menggunakan metode-metode pembelajaran mana yang akan digunakan dan disesuaikan dengan materi yang akan diberikan dan karakteristik siswa.

Macam-macam metode pembelajaran adalah :

- |                         |                                   |
|-------------------------|-----------------------------------|
| a) Metode ceramah       | g) Metode pembelajaran terprogram |
| b) Metode demonstrasi   | h) Metode discovery               |
| c) Metode simulasi      | i) Metode do-look-learn           |
| d) Metode diskusi       | j) Metode praktikum               |
| e) Metode studi mandiri | k) Metode bermain peran           |
| f) Metode studi kasus   | l) dll.                           |

### **3. Komponen ketiga yaitu media yang digunakan.**

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media dapat berbentuk orang/guru, alat-alat elektronik, media cetak, dsb. Hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih media adalah :

- a) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran
- b) Dukungan terhadap isi pelajaran
- c) Kemudahan memperoleh media
- d) Keterampilan guru dalam menggunakannya
- e) Ketersediaan waktu menggunakannya
- f) Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

### **4. Komponen keempat adalah waktu tatap muka.**

Pengajar harus tahu alokasi waktu yang diperlukan dalam menyelesaikan pembelajaran dan waktu yang digunakan pengajar dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran berjalan sesuai dengan target yang ingin dicapai.

### **5. Komponen kelima adalah pengelolaan kelas.**

Kelas adalah ruangan belajar (lingkungan fisik) dan lingkungan sosio-emosional. Lingkungan fisik meliputi: ruangan kelas, keindahan kelas, pengaturan tempat duduk, pengaturan sarana atau alat-alat lain, dan ventilasi dan pengaturan cahaya. Sedangkan lingkungan sosio-emosional meliputi tipe kepemimpinan guru, sikap guru, suara guru, pembinaan hubungan baik, dsb. Pengelolaan kelas menyiapkan kondisi yang optimal agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara lancar

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Dirdjosoemarto dkk. 2004. Strategi Belajar Mengajar Biologi. Bandung : FPMIPA UPI dan JICA IMSTEP.
- Roestiyah. 1991. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Syah Muhibbin. 1995. Psikologi Pendidikan suatu Pendekatan Baru. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- [www.klubguru.com](http://www.klubguru.com)