

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Salah satu tugas pendidik adalah menyediakan suasana belajar yang menyenangkan. Pendidik harus mencari cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan mengesampingkan ancaman selama proses pembelajaran. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan menggunakan bahan ajar yang menyenangkan pula, yaitu bahan ajar yang dapat membuat peserta didik merasa tertarik dan senang mempelajari bahan ajar tersebut (Rondius, 2021).

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Bahan ajar dapat dibuat dalam bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan (Magdalena et al., 2020). Bahan ajar dalam konteks pembelajaran merupakan salah satu komponen yang harus ada, karena bahan ajar merupakan suatu komponen yang harus dikaji, dicermati, dipelajari dan dijadikan bahan materi yang akan dikuasai oleh siswa dan sekaligus dapat memberikan pedoman untuk mempelajarinya. Tanpa

bahan ajar maka pembelajaran tidak akan menghasilkan apa-apa (Hernawan et al., 2022).

Bahan ajar atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan pendidik dan peserta didik (siswa) dalam proses pembelajaran. Bahan ajar bersifat sistematis artinya disusun secara urut sehingga memudahkan peserta didik belajar (Supardi, 2020). Bahan ajar dapat membantu fasilitator dan warga belajar dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga fasilitator tidak terlalu banyak menyajikan materi.

Di samping itu, bahan ajar dapat menggantikan sebagian peran fasilitator dan mendukung pembelajaran individual maupun kelompok. Hal ini akan memberi dampak positif bagi fasilitator, karena sebagian waktunya dapat dicurahkan untuk membimbing warga belajar (Sofyan et al., 2015). Dengan kata lain bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Pramono, 2020).

Selain itu bahan ajar juga bersifat unik dan spesifik. Unik maksudnya bahan ajar hanya digunakan untuk sasaran atau kalangan tertentu dan dalam proses pembelajaran tertentu. Jika buku, video, atau materi lain yang beredar di pasaran berisi materi pelajaran, namun

tidak disusun secara sistematis, maka buku, video, atau materi lain tersebut tidak dapat dikatakan sebagai bahan ajar. Selain itu, bahan ajar juga memiliki sifat spesifik artinya isi bahan ajar dirancang sedemikian rupa hanya untuk mencapai tujuan akhir dari pembelajaran. Agar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, bahasa dalam bahan ajar harus disesuaikan dengan karakteristik pengguna bahan ajar. Hal ini dimaksudkan, agar pengguna mudah memahami isi materi dalam bahan ajar tersebut. Sehingga, segala sesuatu dapat dikatakan sebagai bahan ajar apabila sengaja dirancang dan disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran dari kegiatan belajar mengajar (Waraulia, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ialah segala bentuk materi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Materi ini dapat berupa teks, visual, audio, atau multimedia yang disusun secara sistematis sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Bahan ajar dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep, melatih keterampilan, dan mengaplikasikan pengetahuan.

2. Macam-Macam Bahan Ajar

Menurut pandangan (Supardi, 2020) bahan ajar dapat dikelompokkan ke dalam 2 macam, yakni:

Menurut pandangan (Supardi, 2020) bahan ajar dapat dikelompokkan ke dalam 2 macam, yakni:

a. Bahan Ajar cetak (*printed*)

Bahan ajar cetak adalah sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran hampir sebagian besar proses pembelajaran berbagai tingkatan, mulai dari tingkat pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun pendidikan tinggi menggunakan bahan ajar cetak.

Kelebihan dari bahan ajar cetak adalah tidak memiliki ketergantungan pada teknologi lainnya karena bersifat *self-sufficient*. Artinya, dapat digunakan langsung, dengan kata lain untuk menggunakannya tidak diperlukan alat lain, mudah dibawa ke mana-mana tanpa ketergantungan pada teknologi lainnya.

Dari sudut pembelajaran, bahan ajar cetak lebih kompetitif atau unggul dibanding bahan ajar jenis lain, karena bahan ajar cetak merupakan media yang dapat menyajikan kata-kata, angka-angka, notasi musik, gambar dua dimensi serta diagram.

Selain itu, apabila biaya tidak menjadi masalah, media cetak juga dapat dipresentasikan dengan dilengkapi ilustrasi yang berwarna. Termasuk di dalamnya buku, *handout*, modul, lembar kerja siswa, *leaflet*, *pamflet*, peta, *charts*, foto, bahan dari majalah dan koran, foto/gambar dan lain sebagainya. Disamping memiliki beberapa kelebihan seperti di atas, bahan ajar cetak pun tak luput

dari kelemahan atau kekurangan. Kekurangannya antara lain adalah tidak mampu mempresentasikan gerakan penyajian materi dalam bentuk animasi tidak mampu mempresentasikan kejadian secara berurutan, karena bahan ajar bersifat linear. Kelemahan lain dari bahan ajar cetak adalah sulit memberikan bimbingan kepada pembaca yang mengalami kesulitan memahami bagian tertentu dari bahan ajar cetak tersebut dan sulit memberikan umpan balik untuk pertanyaan-pertanyaan yang diajukannya terutama pertanyaan yang memiliki banyak alternatif jawaban atau yang membutuhkan jawaban yang kompleks dan mendalam.

Yang termasuk kategori bahan ajar cetak yang dimaksud dalam konteks pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah ini di antaranya sebagai berikut;

1) Modul

Terdiri dari bermacam-macam bahan tertulis yang digunakan untuk belajar mandiri

2) Handout

Merupakan macam-macam bahan cetak yang dapat memberikan informasi kepada siswa. Handout ini biasanya berhubungan dengan materi yang diajarkan. Pada umumnya handout ini terdiri dari catatan (baik lengkap maupun kerangkanya saja), tabel, diagram, peta, dan materi-materi tambahan lainnya.

3) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Termasuk di dalamnya adalah lembar kasus, daftar bacaan, lembar praktikum, lembar pengarahan tentang proyek dan seminar, lembar kerja, dan lain-lain. Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam situasi pembelajaran.

- b. Bahan ajar noncetak adalah realia, bahan ajar yang dikembangkan dari barang sederhana, bahan ajar diam dan *display*, video, audio, dan *overhead transparencies* (OHT).

Pada bagian ini diberikan beberapa contoh deskripsi kategori bahan ajar non cetak untuk memudahkan kita memahami dan membedakannya dengan bahan ajar cetak di antaranya sebagai berikut:

1) Bahan Ajar Display

Jenis bahan ajar *display* agak berbeda sifat dan karakteristiknya dibandingkan dengan jenis bahan ajar cetak maupun noncetak lainnya karena isinya meliputi semua materi tulisan ataupun gambar yang dapat ditampilkan di dalam kelas, kelompok kecil ataupun siswa secara perorangan tanpa menggunakan alat proyeksi. Pada umumnya, bahan ajar jenis *display* ini digunakan oleh guru pada saat ia menyampaikan informasi kepada siswanya di depan kelas. Contoh-contoh jenis

bahan ajar display di antaranya adalah flipchart, adhesive, chart, poster, peta, foto, dan realita.

2) *Overhead Transparencies* (OHT) dan *Overhead Projector* (OHP)

Overhead Transparencies (OHT) merupakan salah satu jenis bahan ajar noncetak yang tidak memasukkan unsur-unsur gerakan dan biasanya berupa imej tekstual dan grafik dalam lembar transparan yang dapat dipresentasikan di depan kelas atau kelompok dengan menggunakan *Overhead Projector* (OHP). OHT saat sekarang kurang populer digunakan guru sebagai media pembelajaran karena satu sisi cukup sulit untuk memproduksinya dan OHP juga sudah kalah canggih dibandingkan dengan LCD dan media lainnya.

3) Program Audio

Program audio adalah semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Dengan kemajuan teknologi komunikasi yang dicapai saat ini telah merubah penggunaan program audio seperti radio ke program multimedia/media audio visual seperti televisi/film. Namun demikian, kontribusi suara, musik, dan kata-kata yang diucapkan dalam proses pembelajaran menggunakan program audio sangat besar sehingga beberapa pembelajaran masih

digunakan suara, musik, dan kata-kata untuk pengajaran langsung, terutama untuk pengajaran bahasa. Salah satu contoh program audio, misalnya siaran radio.

4) Video dan Televisi

Yang termasuk kategori video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contoh program video ini, antara lain adalah kaset video dan siaran televisi. Video dan televisi merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Siswa dapat menemukan gambar di bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi video dapat memberikan gambar bergerak kepada siswa, di samping suara yang menyertainya sehingga siswa merasa, seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video.

5) Bahan ajar berbasis komputer

Penggunaan komputer untuk program pembelajaran terus meningkat akhir-akhir ini, terutama saat musibah pandemic covid 19 pada tahun 2020. Pemanfaatan komputer yang dikoneksikan dengan jaringan internet dapat langsung

dioperasikan oleh pendidik dan peserta didik dari jarak jauh atau pembelajaran Daring (dalam jaringan) melalui berbagai fasilitas media seperti google classroom, zoom, Umeetme, learning management system (LMS), e-learning system dan sebagainya.

Kategori bahan ajar berbasis komputer adalah berbagai jenis bahan ajar noncetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar. Komputer yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran di laboratorium biasanya berbentuk stand alone atau komputer terminal yang terkait dengan komputer utama. Jaringan kerja komputer (lokal, nasional atau pun internasional) dapat memungkinkan siswa untuk akses ke database dari jarak jauh. Selain itu, memungkinkan mereka juga untuk berkomunikasi dengan pengguna komputer lainnya dengan menggunakan e-mail atau computer conferencing. Saat sekarang ini telah banyak tersedia informasi dalam bentuk kata-kata, suara, gambar dan animasi, untuk siswa dalam bentuk CD-ROM yang dihubungkan dengan *personal computer* (PC).

3. Tujuan Bahan Ajar

Tujuan pembuatan bahan ajar adalah sebagai berikut (Djumingin et al., 2022):

- a. Membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu.

Bahan ajar dirancang untuk memberikan panduan yang jelas dan sistematis bagi peserta didik. Dengan adanya bahan ajar, siswa dapat memahami konsep, teori, atau keterampilan tertentu secara bertahap. Misalnya, modul pembelajaran yang menyajikan langkah-langkah menulis cerpen dapat membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik, menyusun keangka cerita, hingga menulis cerpen yang utuh. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih terarah, khususnya bagi siswa yang memerlukan panduan tambahan.

- b. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan peserta didik.

Bahan ajar yang bervariasi, seperti teks, gambar, video, dan aplikasi digital, memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Variasi ini penting untuk memenuhi kebutuhan gaya belajar yang berbeda di antara siswa. Misalnya, siswa visual lebih mudah memahami materi melalui infografik, sementara siswa kinestetik mungkin lebih menyukai aktivitas berbasis proyek. Dengan pilihan yang beragam, siswa merasa tertantang untuk terus belajar tanpa merasa bosan karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

- c. Memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.
Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik

Bahan ajar yang disusun dengan memperhatikan kebutuhan siswa dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Contohnya, penggunaan video pembelajaran interaktif dapat menjelaskan materi kompleks dengan cara yang mudah dipahami. Selain itu, bahan ajar yang menarik secara visual atau berbasis teknologi cenderung meningkatkan perhatian dan motivasi siswa. Akibatnya, siswa lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

4. Manfaat Bahan Ajar

Manfaat bahan ajar tidak lain adalah untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Berikut manfaat bahan ajar menurut (Jasmine, 2023):

a. Membantu Guru dalam Proses Pembelajaran

Bahan ajar mempermudah guru menyampaikan materi secara sistematis dan terstruktur. Sebab, memberikan panduan yang jelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Serta meminimalkan improvisasi yang tidak terencana sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah.

b. Membantu Peserta Didik dalam Memahami Materi

Bahan ajar dirancang untuk memudahkan peserta didik memahami konsep, teori, atau keterampilan secara bertahap sesuai

dengan tingkat kemampuan siswa. Bahan ajar membantu siswa belajar secara mandiri di luar jam pelajaran.

c. Meningkatkan Motivasi Belajar

Bahan ajar yang menarik secara visual atau berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pilihan bahan ajar yang beragam (teks, audio, video) mencegah kebosanan selama proses kegiatan belajar berlangsung. Ditambah aktivitas dalam bahan ajar seperti proyek membuat siswa lebih aktif.

d. Mengakomodasi Beragam Gaya Belajar

Siswa visual mendapat manfaat dari bahan ajar yang berupa gambar, diagram, atau video. Siswa auditori lebih mudah memahami materi melalui bahan ajar audio atau rekaman suara. Sementara siswa kinestetik dapat belajar melalui bahan ajar berbasis praktik, seperti proyek dan simulasi.

e. Mendukung Pembelajaran Mandiri

Bahan ajar memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja tanpa bergantung sepenuhnya pada guru.

f. Meningkatkan efektivitas dan Efisiensi Pembelajaran

Dengan adanya bahan ajar yang terencana, guru dan siswa dapat mengelola waktu belajar lebih baik dikarenakan proses belajarnya menjadi lebih fokus karena bahan ajar sudah disusun sesuai tujuan pembelajaran.

g. Sebagai Sumber Evaluasi

Bahan ajar dapat digunakan untuk menilai kemampuan siswa, misalnya melalui latihan, tugas, dan soal evaluasi yang sudah terintegrasi. Serta bahan ajar membantu siswa mengukur kemajuan belajar siswa.

h. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Bahan ajar berbasis aktivitas seperti diskusi, eksperimen, atau proyek mendorong siswa untuk lebih aktif. Selain itu, siswa merasa lebih dilibatkan karena bahan ajar dikaitkan dengan pengalaman nyata atau kehidupan sehari-hari siswa.

5. Langkah-Langkah Penulisan Bahan Ajar

Menurut (Adolph, 2020) sekurang-kurangnya ada tiga tahap yang perlu dilalui untuk membuat bahan ajar, yaitu :

a. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Analisis kebutuhan bahan ajar adalah proses awal yang harus ditempuh dalam menyusun bahan ajar. Analisis ini bertujuan agar bahan ajar yang dibuat sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Analisis kebutuhan bahan ajar terdiri dari tiga tahap, yaitu:

1. Analisis kurikulum yang digunakan,
2. Analisis sumber belajar, dan
3. Menentukan sumber belajar serta judul bahan ajar.

Keseluruhan proses tersebut menjadi bagian integral dari suatu proses pembuatan bahan ajar yang tidak bisa dipisahkan.

b. Menyusun Peta Bahan Ajar

Menyusun peta bahan ajar yaitu untuk mengetahui jumlah bahan ajar yang harus ditulis, mengetahui bentuk urutan bahan ajarnya, dan menentukan sifat bahan ajarnya.

c. Membuat Bahan Ajar Berdasarkan Struktur Bentuk Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan susunan bagian-bagian yang kemudian dipadukan, sehingga menjadi sebuah satu kesatuan yang utuh dan fungsional. Susunan bahan ajar inilah yang dimaksud dengan struktur bahan ajar.

Struktur bahan ajar meliputi tujuh komponen yaitu:

1. Judul

Judul merupakan identitas bahan ajar yang menggambarkan isi materi yang berfungsi memberikan gambaran singkat tentang topik yang akan dipelajari.

2. Petunjuk Belajar

Petunjuk belajar adalah panduan bagi siswa dalam menggunakan bahan ajar. Yang berfungsi memberikan arahan agar siswa dapat belajar secara mandiri. Petunjuk belajar menjelaskan cara menggunakan bahann ajar, langkah-langkah belajar, serta tujuan penggunaannya. Petunjuk belajar berisi

langkah-langkah penggunaan bahan ajar, durasi belajar, dan juga kegiatan yang perlu dilakukan oleh siswa.

3. Kompetensi Dasar atau Materi Pokok

Kompetensi dasar (KD) atau materi pokok merupakan bagian utama yang mendasari isi bahan ajar. Yang fungsinya adalah menjelaskan tujuan utama pembelajaran serta memberikan acuan tentang kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa.

4. Informasi Pendukung

Sebagai tambahan yaang relevan untuk memperdalam pemahaman siswa. Yang fungsinya ialah memberikan wawasan tambahan yang memperkaya materi utama. Informasi pendukung membantu siswa memahami konteks atau konsep secara lebih luas. Biasanya informasi pendukung berisi fakta, contoh, atau teori tambahan. Berupa referensi dari artikel, gambar, video, atau sumber lain.

5. Latihan

Latihan adalah sserangkaian soal atau aktivitas yang membantu siswa mengukur pemahaman mereka terkait materi. Latihan berfungsi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan apa yang telah dipelajari. Dan memungkinkan siswa meningkatkan keterampilan mereka melalui pengulangan. Biasanya latihan disusun dari yang mudah ke

sulit dengan beragam bentuk soal mulai dari pilihan ganda, isian, atau analisis.

6. Tugas atau Langkah Kerja

Tugas atau langkah kerja adalah aktivitas terstruktur yang harus diselesaikan siswa untuk mengembangkan keterampilan tertentu. Langkah kerja berfungsi mengarahkan siswa dalam menyelesaikan suatu tugas atau proyek. Melalui langkah kerja siswa dapat memahami materi yang dipelajari secara jelas dan terperinci. Selain itu langkah kerja mendorong siswa untuk bereksplorasi.

7. Penilaian

Penilaian adalah bagian untuk mengevaluasi pencapaian siswa terhadap kompetensi yang telah diajarkan. Fungsinya untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Serta memberikan umpan balik untuk perbaikan dan pengembangan pembelajaran. Penilaian biasanya disertai rubrik atau kriteria penilaian yang berfokus pada tujuan pembelajaran.

B. Model-Model Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan model pada prinsipnya dilakukan untuk memenuhi tuntutan kebutuhan yang terjadi akibat adanya perbedaan karakteristik, situasi, dan kondisi lingkungan. Demikian pula model-model sebelumnya dikembangkan untuk memenuhi tuntutan kebutuhan dan sekaligus memberi solusi pada penyelesaian permasalahan yang ada.

Perubahan zaman yang terjadi secara cepat melahirkan berbagai permasalahan baru. Kondisi itu membuat manusia selalu berhadapan dengan berbagai kebutuhan atau masalah. Tuntutan untuk memenuhi kebutuhan dan menjawab masalah yang terjadi itu, yang mengharuskan pentingnya model dikembangkan secara terus-menerus.

Diketahui bahwa ada banyak ragam model yang dipilih untuk dijadikan alternatif acuan pengembangan bahan ajar atau pengembangan paket pembelajaran menurut (Supardi, 2020) di antaranya: (1) Model Borg and Gall, (2) Model Dick and Carey, (3) Model ASSURE yang dikembangkan oleh Smaldino, dkk., (4) Model Kemp, dkk., (5) Model ADDIE yang dikembangkan oleh Molenda, dkk., (6) Model PPSI, (7) Model MPI yang dikembangkan oleh Suparman, (8) Model 4D (Define, Design, Develop, and Disseminate) yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel, dan (9) Model Hanafin dan Peck.

1. Model Borg and Gall

Pengembangan model Borg and Gall membagi prosedur atau langkah-langkah penelitian dan pengembangan kedalam 10 langkah pokok, yaitu:

- 1) Research and Information Collecting.*
- 2) Planning,*
- 3) Develop preliminary form of product*
- 4) Preliminary field testing*
- 5) Main product revision*

6) *Main field testing*

7) *Operational product revision*

8) *Operational field testing,*

9) *Final revisi products,*

10) *Dissemination and implementation*

Pada tahap *Research and Information Collecting*, mencakup kegiatan studi pustaka dan observasi lapangan sebagai dasar dalam mengembangkan produk model pembelajaran yang akan dihasilkan. Tahap *planning* mencakup kegiatan pendefinisian produk yang akan dikembangkan, perumusan tujuan, perkiraan kebutuhan dana, tenaga dan perkiraan waktu, prosedur kerja dan bentuk partisipasi yang diperlukan selama penelitian, termasuk pengembangan dan perancangan uji kelayakan.

Tahap *develop preliminary form of product*, mencakup kegiatan pengembangan bentuk awal sebuah prototype atau produk model pembelajaran yang akan diuji cobakan, termasuk sarana/fasilitas, bahan/sumber belajar, instrument penilaian, dan lain-lain yang diperlukan untuk uji coba produk. Tahap ini kemudian dilanjutkan dengan *preliminary field testing* yaitu kegiatan uji coba lapangan produk awal yang dilakukan dalam skala terbatas. Pada tahap ini data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan angket, selanjutnya data tersebut dianalisis untuk menemukan berbagai kekurangan atau kelemahannya.

Tahap *main product revision*, merupakan tahap penyempurnaan atau perbaikan *prototype* produk yang diujicobakan. Pelaksanaannya dapat dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh produk yang lebih baik, yang disebut produk utama, yang siap diujicobakan kembali pada skala yang lebih luas yang dikenal dengan istilah *main field testing*. Pada tahap *main field testing* kegiatan uji coba lapangan produk utama dilakukan pada skala yang lebih luas. Pada tahap ini, selain data kualitatif tentang proses pelaksanaan uji coba lapangan, data secara kuantitatif dari subyek penelitian (mahasiswa) baik sebelum maupun sesudah proses pengembangan dikumpulkan, hasilnya dievaluasi, dilihat signifikansi peningkatannya dan dibandingkan dengan kelompok lain. Hasil yang diperoleh dari tahap ujicoba pada skala lebih luas kemudian dilakukan revisi (*operational product revision*).

Tahap *operational field testing*, merupakan kegiatan uji coba lapangan operasional atau dikenal juga dengan istilah uji empiris. Kegiatan ini dilakukan untuk menguji validitas produk hipotetis. Uji coba lapangan empiris ini dapat dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Pada tahap ini, baik sebelum maupun sesudah pemberian perlakuan (*treatment*), data dari subyek penelitian pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dikumpulkan secara kuantitatif, hasilnya dievaluasi dan dibandingkan untuk melihat

kelebihan dan kelemahannya serta untuk mengkaji apakah produk atau model pembelajaran yang dikembangkan cukup efektif.

Tahap *final revisi products*, merupakan tahap revisi akhir terhadap produk (model pembelajaran) yang dihasilkan, sehingga diperoleh produk (model pembelajaran) yang siap didesiminasikan dan diimplementasi (*dissemination and implementation*). Penelitian dan pengembangan Model Borg and Gall ini memiliki prosedur yang sistematis sehingga menjadi salah satu model yang cocok atau relevan dalam mengembangkan desain pembelajaran di Perguruan Tinggi. Dikatakan sistematis karena sebelum menetapkan tujuan yang ingin dihasilkan, diawali dengan melakukan *research and information collecting*, meliputi kegiatan studi pustaka dan observasi lapangan sebelum menyusun tujuan umum dan merancang kerangka kerja penelitian dan pengembangan. Penggunaan model Borg and Gall dalam pengembangan dimaksud agar (1) desain pengembangan bahan ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik, (2) adanya pertautan antara tiap komponen dan hasil pembelajaran yang dikehendaki, (3) menerangkan langkahlangkah yang perlu dilakukan dalam melakukan perencanaan desain pembelajaran.

2. Model Dick and Carey,

Model Dick and Carey merupakan salah satu model desain pembelajaran yang termasuk ke dalam model prosedural atau pendekatan sistem. Kemunculan model pembelajaran yang berorientasi

sistem ini, pada prinsipnya dimotivasi oleh usaha untuk memperbaiki mutu pembelajaran melalui penciptaan suasana belajar yang efektif dan kreatif. Pengimplementasian model dilakukan secara menyeluruh yang berarti seluruh langkah berada dalam satu kesatuan sistem. Setiap langkah merupakan subsistem dari langkah lainnya, sehingga salah satu diantaranya yang kurang maksimal dikembangkan akan berpengaruh terhadap langkah lainnya.

Model ini telah dikembangkan dengan sepuluh langkah, yaitu (a) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, (b) menganalisis pembelajaran, (c) menganalisis siswa dan konteks, (d) menuliskan tujuan pembelajaran khusus, (e) mengembangkan instrumen dan alat penilaian, (f) mengembangkan strategi pembelajaran, (g) menyeleksi dan mengembangkan bahan, (h) mendesain pelaksanaan evaluasi formatif, (i) melakukan revisi program pembelajaran, dan (j) mendesain pelaksanaan evaluasi sumatif. Model ini menarik, efektif, dan efisien serta digunakan dalam pembelajaran sejak beberapa puluh tahun yang lalu.

Langkah pertama, mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Identifikasi tujuan dilakukan dengan maksud untuk menentukan apa yang menjadi kebutuhan siswa. Kebutuhan itu kemudian dirumuskan menjadi target yang harus dicapai setelah proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran menurut Dick and Carey adalah pernyataan kompetensi yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Kompetensi itu dirumuskan dari hasil analisis kemampuan, penilaian, dan pengalaman praktis kesulitan belajar siswa.

Langkah kedua, melakukan analisis pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada langkah kedua ini adalah menentukan tiga kompetensi yang harus dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Ketiga kompetensi tersebut meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pengetahuan merefleksikan kemampuan nalar dan daya pikir; sikap merefleksikan perilaku; dan keterampilan merefleksikan kemampuan melakukan sesuatu secara efektif.

Langkah ketiga, menganalisis siswa dan konteks. Kegiatan yang dilakukan pada langkah ini adalah menganalisis karakteristik yang menjadi perilaku belajar siswa. Kemudian secara bersamaan dilakukan analisis konteks pembelajaran yang mencakup bahan dan kondisi-kondisi yang terkait dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa serta tugas-tugas yang dihadapinya.

Langkah keempat, merumuskan tujuan pembelajaran khusus. Tujuan ini bersifat spesifik dan menjadi indikator untuk mengukur pencapaian kebutuhan siswa yang menjadi tujuan pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran khusus, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan: (a) menentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran; (b) situasi dan kondisi yang diperlukan agar siswa dapat melakukan unjuk kemampuan dari apa yang dipelajari; (c) indikator yang dapat

digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Langkah kelima, mengembangkan instrumen atau alat penilaian. Kegiatan yang dilakukan pada langkah ini adalah menyusun tes berdasarkan tujuan pembelajaran khusus. Tes yang dikembangkan diharapkan mampu mengukur hasil pembelajaran siswa. Untuk itu rumusan tes harus benar-benar mencerminkan rumusan tujuan pembelajaran.

Langkah keenam, mengembangkan strategi pembelajaran. Kegiatan pada langkah ini diawali dengan pengumpulan informasi sebagai bahan penentuan strategi pembelajaran. Berbagai bentuk strategi pembelajaran yang dirumuskan dapat dimanfaatkan untuk mengimplementasikan aktivitas sebelum pembelajaran, penyajian bahan, evaluasi, dan aktivitas tindak lanjut kegiatan pembelajaran. Bentuk-bentuk strategi yang dipilih didasarkan pada beberapa faktor, yaitu (a) teori baru yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran; (b) penelitian terbaru tentang hasil belajar; (c) jenis dan karakteristik media pembelajaran; (d) hal yang menjadi substansi dipelajari siswa; (e) karakteristik siswa yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Kelima faktor di atas yang dipilih untuk dirumuskan menjadi tujuan pembelajaran.

Langkah ketujuh, memilih bahan ajar yang digunakan. Kegiatan yang dilakukan pada langkah ini adalah memilih bahan ajar dari

berbagai ragam bahan yang ada sebagai sumber informasi pengetahuan siswa. Istilah bahan ajar dimaksud adalah sumber yang memiliki kemiripan dengan media pembelajaran. Keduanya menjadi sumber informasi yang dapat mengantarkan siswa untuk mengetahui dan memahami sesuatu yang dipelajari.

Langkah kedelapan, mendesain pelaksanaan evaluasi formatif. Kegiatan yang dilakukan adalah menyusun rencana pelaksanaan evaluasi pembelajaran pada setiap pertemuan kemudian melaksanakannya dan hasilnya menjadi data untuk menentukan keberhasilan dan kegagalan proses pembelajaran. Ada tiga jenis evaluasi formatif yang dapat diaplikasikan oleh guru untuk menilai keberhasilan dan kegagalan siswa, yaitu (a) evaluasi perorangan, (b) evaluasi kelompok; (c) evaluasi lapangan. Ketiganya memiliki peran strategis untuk memberi input pada perbaikan pelaksanaan proses pembelajaran.

Langkah kesembilan, melakukan revisi program pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada langkah ini adalah mengumpulkan data-data hasil evaluasi formatif sebagai informasi untuk mengetahui kelemahan-kelemahan desain dan proses pembelajaran. Berbagai kelemahan yang ada disempurnakan untuk dikembangkan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Kegiatan ini merupakan langkah terakhir dari proses model desain yang dikembangkan oleh Dick and Carey.

Langkah kesepuluh, mendesain pelaksanaan evaluasi sumatif. Kegiatan yang dilakukan adalah merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif. Pelaksanaan evaluasi ini berbeda dengan evaluasi formatif karena dilakukan setelah program selesai dievaluasi secara formatif. Evaluasi sumatif dikategorikan tidak tergolong ke dalam proses desain sistem pembelajaran sehingga dalam pelaksanaannya tidak melibatkan perancang program tetapi melibatkan penilai independen.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dirumuskan bahwa model Dick and Carey memiliki kekuatan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Kekuatan model ini adalah (a) dikembangkan dengan pendekatan sistem yang dapat memacu guru memahami semua langkah pembelajaran yang ditetapkan; (b) mendesain dua jenis evaluasi yang menunjukkan keberhasilan proses dan program pembelajaran terukur dengan baik; (c) berorientasi umum sehingga dapat dijadikan sebagai referensi pada setiap model yang dikembangkan. Dick and Carey berpandangan bahwa model dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang besar, yaitu menjadi pedoman guru untuk menyusun langkah-langkah tindakan dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Model Dick and carey selain memiliki kekuatan, juga memiliki kelemahan, yaitu (a) bersifat umum sehingga sulit dijadikan sebagai acuan untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran yang bersifat khusus; (b) terlalu luas sampai pada desain

evaluasi sumatif, dan (c) bagi peneliti pemula lebih sulit diaplikasikan secara utuh karena bersifat umum dan terlalu luas. Ketiga kelemahan yang dikemukakan di atas, menjadi dasar lahirnya model yang berorientasi khusus. Artinya memungkinkan bagi desainer untuk mendesain pembelajaran yang cocok dengan situasi dan kondisi kongkrit di lapangan.

3. Model Kemp, dkk.,

Model Kemp, dkk. dirancang untuk menyelesaikan masalah pembelajaran, meningkatkan prestasi belajar, dan menjadikan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan mudah, efisien, dan efektif. Langkah-langkah pengembangannya tersusun secara fleksibel artinya dapat dimulai dari mana saja.

Model Kemp, dkk. menilai bahwa ada empat hal yang paling fundamental pada komponen desain pembelajaran, yaitu tujuan, siswa, metode, dan evaluasi. Tujuan dimaksud adalah tujuan khusus yang rumusannya harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Untuk itu siswa menjadi hal yang fundamental karena menjadi sasaran desain. Kemudian metode adalah cara yang dipilih secara tepat untuk menyampaikan pesan dan evaluasi adalah kegiatan untuk menilai ketercapaian proses pada setiap siklus.

Model Kemp, dkk. dikembangkan dengan sembilan langkah, yaitu

- a) Mengidentifikasi masalah pembelajaran,
- b) Menganalisis karakteristik siswa dan konteks

- c) Menganalisis tugas,
- d) Menetapkan tujuan pembelajaran khusus,
- e) Menyusun bahan penyampaian materi secara sistematis dan logis,
- f) Merancang strategi pembelajaran,
- g) Merencanakan penyampaian pesan,
- h) Mengembangkan pembelajaran, dan
- i) melakukan evaluasi berdasarkan instrumen-instrumen yang ditetapkan

4. Model ASSURE

Model ASSURE merupakan suatu model pembelajaran yang berorientasi kelas. Menurut Heinich et. al. model ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu:

- 1) *Analyze learners (Analisis karakteristik peserta didik);*
- 2) *State standards and objectives (menetapkan tujuan pembelajaran);*
- 3) *Select strategies, technology, media and materials (Seleksi media, metode dan bahan);*
- 4) *Utilize technology, media and materials (memanfaatkan bahan ajar);*
- 5) *Require learner participation (melibatkan peserta didik dalam pembelajaran); dan*
- 6) *Evaluate and revise (evaluasi dan revisi).*

Langkah pertama, melakukan analisis karakteristik siswa. Kegiatan yang dikembangkan pada langkah ini adalah mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan terlibat dalam pembelajaran. Karakteristik dimaksud mencakup sikap, situasi kehidupan dalam keluarga, lingkungan tempat tinggal, kompetensi khusus, dan gaya belajar siswa. Situasi itu sangat mempengaruhi perkembangan prestasi belajar siswa.

Langkah kedua, menetapkan tujuan pembelajaran sebagai kompetensi yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Ada dua tujuan yang dirumuskan dalam pembelajaran, yaitu tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus. Tujuan pembelajaran umum, jenis pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang akan dicapai masih bersifat umum sehingga harus dispesifikasi menjadi tujuan khusus.

Langkah ketiga, memilih bahan, metode, dan media. Langkah ini menjadi bagian penting dalam pengembangan strategi pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada pengembangan langkah ini adalah memilih bahan sesuai jenjang, tingkatan, dan lingkungan siswa; metode yang sesuai dengan gaya belajar siswa; dan media yang sesuai dengan situasi bahan yang dikembangkan. Tujuannya adalah untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa agar pengetahuan dan keterampilannya meningkat disertai perubahan sikap kearah yang lebih baik.

Langkah keempat, menggunakan bahan pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada pengembangan langkah ini adalah menstrategi penggunaan bahan pembelajaran dengan metode dan media yang tepat. Cara ini dikembangkan agar siswa lebih mudah memahami bahan yang dipelajari. Secara mental siswa akan aktif melibatkan pikirannya secara utuh dalam proses pembelajaran apabila bahan yang dipilih itu sesuai dengan lingkungan dan tingkatan pengetahuannya.

Langkah kelima, melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dikembangkan pada langkah ini adalah merekayasa tindakan dengan media dan teknologi agar secara individual siswa dapat belajar dengan efektif, efisien, dan menyenangkan. Smaldino, dkk. menilai bahwa kegiatan pembelajaran dapat bermakna, jika siswa terlibat secara penuh mengikuti setiap rangkaian proses pembelajaran. Siswa yang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran akan mudah memahami materi pembelajaran.

Langkah keenam, melakukan evaluasi dan revisi. Kegiatan ini dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran secara lengkap. Berbagai kekurangan yang diperoleh dari hasil evaluasi direvisi. Demikian seterusnya sampai program terlaksana secara tuntas. Keenam langkah di atas, proses pengembangannya mengacu pada pemikiran Gagne tentang peristiwa pembelajaran. Desain pembelajaran yang efektif harus dimulai dari upaya yang dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Pendapat ini menilai motivasi sebagai kekuatan awal yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa kurang bergairah untuk belajar karena tidak ada motivasi yang mendorongnya baik secara internal maupun eksternal. Untuk memotivasi siswa agar dapat belajar, model desain ASSURE menerapkan sistem umpan balik secara terus-menerus dari hasil belajar siswa. Umpan balik dimaksud dilaksanakan dengan tujuan untuk mengevaluasi hasil belajar yang kekurangannya menjadi bahan revisi untuk perbaikan proses pembelajaran.

Model PPSI,

5. Model Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional (PPSI)

Model PPSI merupakan model yang didesain dengan pendekatan satu set bahan dengan strategi. Pengembangannya mudah diterapkan dalam pembelajaran, karena setiap langkah diuraikan dengan indikator-indikator yang jelas dan terukur.

Model Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional (PPSI) dikategorikan sebagai model yang populer berkembang di Indonesia. Kepopuleran itu tidak terlepas dari besarnya perhatian guru, pelatih, pengembang kurikulum terhadap PPSI, sehingga pelaksanaannya sukses diterapkan dilembaga pendidikan. Kesuksesannya ditentukan oleh pemakai produk dan ketertarikan pemakai ditentukan oleh kemudahan dalam memahami langkah-langkah pengembangannya. Kepopuleran tersebut juga tidak terlepas dari komitmen pemerintah untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Pemerintah melalui

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan sangat menaruh perhatian dalam mengembangkan model ini. Perhatian itu ditunjukkan dengan program yang dilaksanakan, yaitu melatih semua guru dari berbagai jenjang dan tingkatan untuk mengembangkan model PPSI dalam kelas melalui penerapan kurikulum 1975.

6. Model Pengembangan Instruksional (MPI)

Model pengembangan intruksional (MPI) merupakan suatu model yang dikembangkan oleh Atwi Supratman. Model MPI didesain untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran, khususnya yang terjadi diperguruan tinggi. Pengembangannya dilaksanakan dengan menggunakan prinsip-prinsip pembelajaran. MPI didesain dengan berorientasi pada kebutuhan. Kebutuhan ini yang kemudian dijadikan sebagai dasar perumusan tujuan pembelajaran.

Model pengembangan intruksional (MPI) dikembangkan ke dalam tiga tahap.

1. Tahap pertama, melakukan identifikasi dengan lima langkah, yaitu; Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan
2. Menulis tujuan pembelajaran umum,
3. Melakukan analisis instruksional,
4. Mengidentifikasi perilaku dan
5. Karakteristik awal mahasiswa.

Tahap kedua adalah tahap pengembangan yang dijabarkan ke dalam empat langkah, yaitu

6. Menulis tujuan pembelajaran umum,
7. Menulis teks acuan patokan,
8. Mengembangkan strategi pembelajaran,
9. Mengembangkan bahan pembelajaran.

Kemudian pada tahap tiga, yaitu melakukan satu langkah yakni:

10. melakukan evaluasi dan revisi.

7. Model Hanafin dan Peck

Menurut Hanafin dan Peck (Afandi dan Badarudin, 2011:26) model desain pembelajaran terdiri dari tiga fase yaitu *Need Assessment* (Fase Analisis Keperluan), *Design* (Fase Desain), dan *Develop/Implement* (Fase Pengembangan dan Implementasi). Dalam model ini disetiap fase akan dilakukan penilaian dan pengulangan

8. Model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*)

Desain Model 4D (*define, design, develop, and disseminate*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel (1974) yang digunakan untuk alur pengembangan perangkat pembelajaran (*instructional development*), pada dasarnya dimaksudkan untuk pelatihan guru (*training teacher*) untuk anak-anak berkebutuhan khusus (*exceptional children*), dan penekanannya pada pengembangan

bahan ajar (*material development*). Anak-anak berkebutuhan khusus tersebut adalah anak-anak cacat (*handicapped children*).

Menurut Triyanto, model pengembangan 4D dapat diadaptasikan menjadi 4P, yaitu;

- a) Pendefinisian
- b) Perancangan
- c) Pengembangan, dan
- d) Penyebaran

9. Model ADDIE

Model desain pembelajaran ADDIE (Analysis-Design-DevelopImplement-Evaluate) merupakan suatu desain model pembelajaran yang sifatnya generic. Model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan dan pengembangan pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung kualitas proses pembelajaran.

Pada awalnya model ini didesain sebagai acuan pelatihan pengembangan profesional guru dan tenaga kependidikan serta pembelajaran secara umum. Dalam perkembangannya kemudian, model ini dapat digunakan menjadi acuan oleh semua organisasi, lembaga, badan, dan sejenisnya yang menyelenggarakan pelatihan untuk meningkatkan sumber daya karyawannya.

Model ADDIE dikembangkan ke dalam lima langkah, yaitu (a) *analysis*, (b) *design*, (c) *development*, (d) *implementation*, (e) *evaluation*.

Langkah pertama, melakukan analisis dengan mengidentifikasi kebutuhan, tujuan, pengetahuan, dan karakteristik siswa. Selain itu dilakukan pula analisis pengalaman belajar siswa dan hal-hal yang menghambat dalam belajar.

Langkah kedua, menyusun desain pembelajaran. Kegiatan pada langkah ini adalah merumuskan tujuan umum dan tujuan khusus pembelajaran secara sistematis berdasarkan analisis kebutuhan. Rumusan tujuan khusus ini yang kemudian menjadi dasar penyusunan bahan pembelajaran.

Langkah ketiga, melakukan pengembangan yang kegiatannya mengembangkan tujuan dan bahan ajar secara kontekstual. Kawasan pengembangan ini mencakup penyediaan bahan dan kebutuhan lainnya yang mendukung proses pembelajaran.

Langkah keempat adalah implementasi, yaitu penyampaian materi atau bahan ajar kepada siswa. Langkah ini merupakan realisasi dari langkah desain dan pengembangan. Untuk itu, implementasi ini sifatnya menerapkan hasil dari apa yang dilakukan sebelumnya. Ketepatan mengembangkan strategi dan menggunakan metode sesuai gaya belajar siswa menjadi kunci utama untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

Langkah kelima, melaksanakan evaluasi. Evaluasi dimaksud adalah evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada akhir setiap pertemuan pembelajaran dan evaluasi sumatif dilakukan pada setiap akhir program pembelajaran. Kedua jenis evaluasi tersebut dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan dan setiap program. Indikator yang dinilai mencakup tiga hal, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh siswa.

Deskripsi langkah-langkah pengembangan model di atas menunjukkan adanya kesederhanaan pengembangan dan implementasi model yang mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Implikasi dari kesederhanaan itu membuat guru, instruktur, pengembang organisasi, dan pengelola perusahaan tertarik menggunakannya. Hal ini menjadi keunggulan model ADDIE dibanding dengan model lainnya.

Tabel 2.1
Kelebihan dan Kelemahan Pengembangan Model

No	Nama Model	Kelebihan	Kelemahan
	Model Borg and Gall	1. Mampu mengatasi kebutuhan nyata dan mendesak (real needs in the here-and-now) 2. Mampu menghasilkan	1. Pada prinsipnya memerlukan waktu yang relatif panjang, karena prosedur yang harus ditempuh relatif kompleks. 2. Tidak bisa

		suatu produk/ model yang memiliki nilai validasi tinggi, karena melalui serangkaian uji coba di lapangan dan divalidasi ahli. 3. Mendorong proses inovasi produk/ model yang tiada henti	digenerali-sasikan secara utuh, karena penelitian R&D ditujukan untuk pemecahan masalah “here and now”, dan dibuat berdasar sampel (spesifik), bukan populasi. 3. Memerlukan sumber dana dan sumber daya yang cukup besar.
	Model Dick and Carey	1. Dikembangkan dengan pendekatan sistem yang dapat membantu pengguna memahami semua langkah pembelajaran yang ditetapkan; 2. Mendesain dua jenis evaluasi yang menunjukkan keberhasilan proses dan program pembelajaran terukur dengan baik; 3. Berorientasi umum sehingga dapat dijadikan referensi pada setiap model yang dikembangkan	1. Bersifat umum sehingga sulit dijadikan sebagai acuan untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran yang bersifat khusus 2. terlalu luas sampai pada desain evaluasi sumatif, dan 3. bagi peneliti pemula lebih sulit diaplikasi-kan secara utuh karena bersifat umum dan terlalu luas.

	Model Kemp	1. Pengembangannya bersifat melingkar yang berarti menggunakan sistem siklus 2. Menciptakan proses pembelajaran dalam kelas secara efektif, efisien, dan menarik; 3. Pengembangannya dapat dimulai dari mana saja; dan 4. Menggunakan instrumen dalam pelaksanaan evaluasi.	1. Desainnya yang tidak terstruktur secara sistematis sehingga guru kesulitan untuk menentukan langkah awal; 2. Evaluasi dibuat secara terpisah seolah-olah dinilai bukan menjadi bagian dari proses.
	Model ASSURE	1. Proses dikembangkan dengan menggunakan media teknologi, 2. Siswa terlibat secara langsung 3. Menekankan pada aspek keterampilan 4. Ada produk yang dihasilkan.	1. Hanya dapat dikembangkan pada sekolah/madrasah yang memiliki kelengkapan fasilitas teknologi; 2. Hanya dapat dikembangkan pada sekolah/madrasah yang memiliki tenaga guru keterampilan, 3. Sulit dilakukan di luar kelas.
	Model ADDIE	1. Modelnya bersifat sederhana dalam pengembangannya 2. Implementasi	. Bagi guru yang kurang memiliki kemampuan menyusun desain pembelajaran sehingga sulit

		model yang sederhana mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. 3. Banyak tertarik dari berbagai pihak, terutama guru, instruktur, pengembang organisasi, dan pengelola perusahaan tertarik menggunakannya.	mengadaptasinya pada kondisi tertentu, 2. Tujuan, bahan atau materi, strategi pembelajaran, pemilihan media, dan perangkat penilaian tidak tergambar secara jelas sehingga guru kebingungan untuk menyusunnya menjadi langkah pembelajaran 3. Membutuhkan waktu yang lebih panjang karena melakukan dua jenis analisis
	Model Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional (PPSI)	1. Lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bukan untuk mengembangkan sistem pembelajaran 2. Uraian lengkap dan sistematis.	. Proses belajar masih berpusat pada guru 2. Langkah-langkah pengembangannya tidak bermula dari analisis kebutuhan, dan karakteristik serta lingkungan siswa; 3. Desain pelaksanaannya masih bersifat sentralistik sehingga guru menjadi pusat informasi.

	Model Pengembangan Intruksional (MPI)	1. Menempatkan analisis kebutuhan dengan rumusan tujuan pembelajaran menjadi satu langkah kegiatan, 2. Desain dan evaluasi ditempatkan menjadi satu langkah yang berarti desainnya yang dievaluasi; 3. Menjadikan proses sebagai penentu ketercapaian tujuan	1. Bersifat umum sehingga menyulitkan guru untuk mengadaptasikannya pada situasi dan kondisi tertentu; 2. Desain proses pengembangan hanya sampai pada evaluasi formatif
	Model 4D (define, design, develop, and disseminate)	1. Uraianya tampak cukup lengkap dan sistematis 2. Dalam pengembangannya melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum dilakukan uji coba di lapangan perangkat pembelajaran telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian, saran dan masukan para ahli.	Tidak ada kejelasan mana yang harus didahulukan antara analisis konsep dan analisis tugas
	Model Hanafin	Lebih berorientasi pada suatu produk seperti LKPD (lembar kerja peserta didik) atau LKS	Tidak memiliki alur untuk melakukan proses validasi instrument

		(lembar kerja siswa), atau pengembangan media pembelajaran 2. Sifatnya sangat sederhana pada prosedur pengembangan dibanding dengan model Borg and Gall, Model Dick and Carey, MPI maupun dengan ASSURE.	pengembangan produk dan proses uji coba hasil produk 2. lebih fokus pada kegiatan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan sehingga kurang detail dalam proses pengembangan produk. 3. Kurang dapat direkomendasi untuk pengembangan bahan ajar atau pengembangan paket pembelajaran
--	--	--	---

C. Menulis

1. Pengertian Menulis

Dalam kehidupan sehari-hari, menulis memiliki peranan yang sangat penting sebagai salah satu bentuk komunikasi tertulis. Berbeda dengan berbicara yang memungkinkan komunikasi secara langsung, menulis memungkinkan seseorang untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada orang lain secara tidak langsung. Tulisan yang baik dapat menjadi sarana efektif menyampaikan pesan.

Dalam konteks akademik, menulis menjadi keterampilan yang sangat diperlukan bagi siswa. Kemampuan ini digunakan dalam berbagai tugas akademik, seperti menyusun laporan, esai, makalah hingga karya ilmiah. Melalui kegiatan menulis, siswa tidak hanya belajar mengungkapkan pemikiran mereka secara sistematis, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan analitis. Tidak hanya dalam dunia akademik, menulis juga berperan penting dalam kehidupan nonakademik. Banyak bidang pekerjaan yang menuntut keterampilan menulis, seperti jurnalisme, pemasaran, administrasi dan bidang kreatif lainnya. Dalam dunia profesional, menulis digunakan untuk menyusun laporan, proposal, surat resmi, serta berbagai dokumen penting lainnya.

Selain itu, di era digital seperti sekarang, kemampuan meenulis juga sangat dibutuhkan dalam berbagai platform komunikasi, seperti media sosial, blog, dan website. Lalu dari uraian di atas apa yang dimaksud dengan menulis?

Ada beberapa uraian tentang definisi menulis dari beberapa ahli. Pertama, menulis menurut (Dewi, 2023) adalah bentuk komunikasi yang diciptakan antara penulis dan pembacanya. Melalui tulisan seseorang dapat menyampaikan sejumlah informasi kepada pembaca. Lalu, (Rasyid, 2020) menambahkan dalam kegiatan menulis seseorang juga dituntut proses berpikir agar dapat mengungkapkan ide, pikiran, pengetahuan, ilmu dan pengalaman-pengalamannya secara runtut

dengan isi yang tepat, struktur yang benar sesuai konteksnya agar mudah dipahami oleh pembaca. Makna lain dari kegiatan menulis juga dikemukakan oleh (Berliana Alvionita Pratiwi et al., 2024) yang menyatakan bahwa menulis merupakan proses menghubungkan antar kata, kalimat, paragraf maupun antarbab secara logis dan teratur. Kelogisan dan keteraturan ini bertujuan untuk membuat tulisan menjadi lebih mudah dipahami oleh pembacanya. Proses ini mendorong seorang penulis untuk berpikir secara sistematis, logis sekaligus kreatif.

Lebih jauh (Jufri, 2023) menyebut bahwa menulis merupakan segenap rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan atau buah pikiran dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami. Buah pikiran itu dapat berupa pengalaman, pendapat, pengetahuan, keinginan, perasaan sampai gejolak kalbu seseorang. Buah pikiran ini diungkapkan dan disampaikan kepada pihak lain dengan wahana berupa bahasa tulis, yakni bahasa yang tidak menggunakan peralatan bunyi dan pendengaran melainkan berwujud tanda dan lambang yang harus dibaca. Sementara itu menurut (Aini & Wigatai, 2021) menulis ialah bentuk komunikasi dua arah yang efektif guna melakukan komunikasi mengenai gagasannya meskipun tidak secara langsung tatap muka (berhadapan) dengan lawan bicara.

Pendapat lainnya dari (Soedibyo, 2023) menyebut bahwa menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk mengungkapkan pikiran atau gagasan dan untuk menyampaikan pesan (komunikasi) melalui bahasa tulis sebagai medianya. Lebih jauh (Sudarta, 2022) menyebut keterampilan menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang banyak menuntut kemampuan bidang kebahasaan dan pengetahuan di luar kebahasaan dalam menuangkan gagasan, pikiran, perasaan dan pengalaman ke dalam bentuk tulisan sehingga menjadi sebuah hasil karangan dimana pembaca seolah-olah merasakan atau mengalami sendiri seperti apa yang ia baca.

Selanjutnya (Darmawan, 2021) menyatakan bahwa menulis merupakan keterampilan yang bersifat kompleks, aktif, dan dinamis, menulis tidak hanya menuntut pemilihan bahasa yang sesuai, tetapi juga melibatkan proses berpikir dan penalaran yang matang dalam menyampaikan ide serta gagasan secara sistematis. Sejalan dengan pendapat (Andayani, 2022) menulis merupakan kegiatan berbahasa nonlisan yang menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis dapat diartikan sebagai keterampilan, keahlian, serta keseluruhan daya dan usaha yang dilakukan seseorang dalam menghasilkan suatu tulisan yang komunikatif dan terstruktur. Proses

menulis tidak hanya sekadar menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan, tetapi juga membutuhkan keterampilan dalam mengorganisasi ide, memilih diksi yang tepat, serta menyusun kalimat secara efektif agar mudah dipahami oleh pembaca. Kemampuan menulis tidak muncul secara instan, melainkan dapat diperoleh dan ditingkatkan melalui latihan yang konsisten serta bimbingan yang intensif. Selain itu, menulis merupakan keterampilan yang bersifat kompleks karena melibatkan berbagai aspek kebahasaan, seperti tata bahasa, ejaan, dan kohesi serta koherensi dalam penyusunan teks.

2. Langkah-Langkah Menulis

Menulis adalah suatu proses kreatif yang dilakukan melalui langkah-langkah yang harus dikerjakan dengan mengerahkan keterampilan, seni dan kiat sehingga semuanya berjalan dengan efektif. Kegiatan menulis diibaratkan sebagai seorang arsitektur yang akan membangun sebuah gedung. Sebuah sistem kerja yang kreatif memerlukan langkah-langkah yang tersusun secara sistematis.

Langkah-langkah dalam menulis menurut (Ernawati, 2020) yaitu:

1. Tahap Pratulis

Tahap pratulis merupakan tahap paling awal dalam kegiatan menulis. Tahap ini terletak pada sebelum melakukan penulisan. Di dalam pratulis terdapat berbagai kegiatan yang dilakukan oleh penulis. Mulai dari menentukan topik yang akan ditulis. Penulis

mempertimbangkan pemilihan topik dari segi menarik atau tidaknya terhadap pembaca.

2. Tahap Pembuatan

Draf yang dimaksud adalah tulisan yang disusun secara kasar. Pada kegiatan ini penulis lebih mengutamakan isi tulisan dari pada tata tulisnya sehingga semua pikiran, gagasan, dan perasaan dapat dituangkan ke dalam tulisan.

3. Tahap Revisi

Merevisi berarti memperbaiki, dapat berupa menambah yang kurang atau mengurangi yang lebih, menambah informasi yang mendukung, mempertajam perumusan penulisan, mengubah urutan penulisan pokok-pokok pikiran, menghilangkan informasi yang kurang relevan, dan lain sebagainya. Penulis berusaha untuk menyempurnakan draf yang telah selesai agar tulisan tetap fokus pada tujuan.

4. Tahap Penyuntingan

Pada tahap penyuntingan, penulis mengulang kembali kegiatan membaca draf. Tulisan ada draf kasar masih memerlukan beberapa perubahan. Kegiatan selama tahap penyuntingan adalah meneliti kembali kesalahan dan kelemahan pada draf kasar dengan melihat kembali ketepatannya dengan gagasan utama, tujuan penulisan, calon pembaca, dan kriteria penerbitan.

5. Tahap Publikasi

Tahap publikasi merupakan tahap paling akhir dalam proses menulis. Dalam tahap ini yang dilakukan adalah mempublikasikan tulisannya melalui berbagai kemungkinan misalnya mengirimkan kepada penerbit, redaksi majalah, dan sebagainya. Dapat pula dengan berbagi tulisan dengan berbagai pembaca.

3. Prinsip-Prinsip Menulis

Menulis bukan sekedar aktivitas menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan, tetapi juga memerlukan pemahaman terhadap berbagai prinsip agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh pembaca. Prinsip-prinsip menulis membantu penulis dalam menghasilkan tulisan yang jelas, efektif, dan sesuai tujuan komunikasi yang ingin dicapai.

Beberapa prinsip menulis menurut (Helaluddin, 2020) antara lain:

1. Keterpaduan (*Cohesion*)

Prinsip keterpaduan dalam menulis mengacu pada bagaimana bagian-bagian dalam sebuah tulisan saling terhubung secara logis. Tulisan yang baik harus memiliki kesinambungan antara satu kalimat dengan kalimat lainnya serta antara paragraf yang satu dengan yang lain. Penggunaan konjungsi atau kata penghubung yang tepat, seperti “selain itu,” “dengan demikian,”

atau “akan tetapi,” membantu menciptakan keterpaduan dalam teks. Dengan adanya keterpaduan, pembaca dapat memahami isi tulisan tanpa merasa ada lompatan pemikiran yang membingungkan.

2. Koherensi (*Coherence*)

Koherensi berkaitan erat dengan keterpaduan, tetapi lebih menekankan pada kesinambungan ide dalam sebuah tulisan. Tulisan yang koheren memiliki alur pemikiran yang runtut dan logis, sehingga pembaca dapat dengan mudah mengikuti isi tulisan tanpa merasa kehilangan arah. Untuk mencapai koherensi, seorang penulis harus menyusun ide-ide secara sistematis, misalnya dari yang paling umum ke yang lebih khusus atau dari sebab ke akibat. Penggunaan topik yang jelas dalam setiap paragraf juga menjadi kunci utama dalam membangun koherensi dalam sebuah tulisan.

3. Kejelasan (*Clarity*)

Prinsip kejelasan dalam menulis sangat penting agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami tanpa menimbulkan ambiguitas atau kesalahpahaman. Untuk mencapai kejelasan, penulis harus menggunakan bahasa yang lugas dan tidak berbelit-belit. Selain itu, pemilihan kata yang tepat dan kalimat yang tidak terlalu panjang akan membantu pembaca memahami isi tulisan dengan lebih mudah. Penggunaan contoh atau ilustrasi dalam

tulisan juga dapat meningkatkan kejelasan sebuah teks, terutama dalam menjelaskan konsep yang abstrak atau kompleks.

4. Ketepatan (*Accuracy*)

Ketepatan dalam menulis mencakup berbagai aspek, seperti penggunaan tata bahasa yang benar, pemilihan kata yang sesuai dengan konteks, serta kesesuaian informasi yang disampaikan. Sebuah tulisan yang baik harus bebas dari kesalahan ejaan, tanda baca, serta struktur kalimat yang tidak sesuai dengan kaidah kebahasaan. Selain itu, ketepatan juga berkaitan dengan kredibilitas informasi yang disajikan dalam tulisan. Oleh karena itu, sebelum menulis, penulis harus melakukan riset atau verifikasi terhadap fakta yang akan disampaikan agar tidak terjadi kesalahan dalam penulisan.

5. Keringkasan (*Conciseness*)

Tulisan yang efektif adalah tulisan yang tidak bertele-tele dan langsung pada inti permasalahan. Prinsip keringkasan menekankan bahwa tulisan harus disusun dengan kata-kata yang tepat dan tidak berlebihan. Penggunaan kata atau frasa yang tidak perlu akan membuat tulisan menjadi panjang dan sulit dipahami. Oleh karena itu, seorang penulis perlu menyunting kembali tulisannya untuk menghilangkan bagian-bagian yang tidak relevan dan memastikan bahwa setiap kata yang digunakan memiliki

fungsi yang jelas dalam memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

Dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip menulis ini, seorang penulis dapat menghasilkan tulisan yang berkualitas karena sesuai dengan pedoman penulisan.

4. Macam-Macam Teks

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, teks memiliki berbagai jenis berdasarkan tujuan, struktur, dan kaidah kebahasaannya. Setiap jenis teks memiliki karakteristik yang membedakannya dengan teks lainnya. Berikut adalah beberapa macam teks menurut (Damayantie, Augustia & Teguh, 2020):

1. Teks Deskripsi

Kata deskripsi berasal dari kata Latin *describere* yang berarti menggambarkan. Dari segi istilah, deskripsi adalah suatu bentuk karangan yang melukiskan dan menggambarkan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya, sehingga pembaca dapat mencitra (mendengar, melihat, mencium, dan merasakan) apa yang dilukiskan itu sesuai dengan citra penulisnya. Maksudnya, penulis ingin menyampaikan kesan-kesan tentang sesuatu, dengan sifat dan gerak-geriknya (Badriyah, 2020). Seperti menggambarkan suatu objek, tempat, atau peristiwa secara rinci sehingga pembaca dapat

membayangkan atau merasakan apa yang coba digambarkan (dideskripsikan) oleh penulis (Nuzulia, 2022), misalnya:

“Pantai itu memiliki pasir putih yang halus, air lautnya jernih kebiruan, dengan ombak yang tenang berkejaran di tepi pantai. Angin sepo-sepoi membawa aroma khas laut yang menenangkan.”

2. Teks Narasi

Teks narasi adalah teks yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa secara berurutan berdasarkan alur tertentu. Teks ini biasanya mengandung tokoh, latar, serta konflik yang berkembang hingga mencapai klimaks dan penyelesaian. Menurut (Stiarahayu, 2023) teks narasi menyajikan serangkaian peristiwa dan disusun secara kronologis dengan urutan waktu yang berurutan terdiri dari awal, pertengahan dan akhir. Adapun turunan dari teks ini antara lain, teks cerita fantasi, teks fabel, teks cerita sejarah, cerpen, novel, hikayat, hingga biografi.

3. Teks Eksposisi

Teks eksposisi adalah teks yang menyajikan pendapat seseorang untuk menginformasikan sesuatu hal yang memperluas wawasan bertujuan untuk menjelaskan atau memberikan informasi mengenai suatu topik secara objektif yang terdapat fakta di

dalamnya (Apriliani; Wicaksana, 2020). Teks ini sering digunakan dalam artikel, jurnal, atau karya ilmiah.

Contoh: *“Sampah plastik menjadi salah satu penyebab utama pencemaran lingkungan. Plastik membutuhkan waktu ratusan tahun untuk terurai secara alami. Oleh karena itu, penggunaan plastik sekali pakai perlu dikurangi untuk menjaga kelestarian lingkungan.”*

4. Teks Argumentasi

Teks argumentasi adalah teks yang bertujuan untuk meyakinkan pembaca terhadap suatu pendapat dengan didukung oleh alasan dan fakta. Menurut (Gronroos, 2020) teks argumentasi dapat membuat si pembaca merasa percaya dengan argumen penulisnya. Itulah mengapa syarat utama untuk menulis karangan argumentasi adalah penulisnya harus terampil dalam bernalar dan menyusun ide yang logis.

Contoh: *“Merokok dapat menyebabkan berbagai penyakit serius seperti kanker paru-paru dan gangguan pernapasan. Berdasarkan penelitian WHO, lebih dari 8 juta orang meninggal setiap tahunnya akibat kebiasaan merokok. Oleh karena itu, upaya pengurangan konsumsi rokok harus terus dilakukan untuk meningkatkan kesehatan masyarakat.”*

5. Teks Persuasi

Teks persuasi merupakan teks yang sifatnya meyakinkan seseorang dengan cara membujuk karena dalam teks persuasi didukung dengan fakta. Tujuan teks persuasi yaitu untuk mengajak pembaca agar melakukan sesuatu sesuai dengan yang dikehendaki penulis pada waktu sekarang maupun yang akan datang (Beno et al., 2022).

Contoh: *“Mari kita bersama-sama menjaga kebersihan lingkungan dengan mengurangi penggunaan plastik dan membuang sampah pada tempatnya.”*

6. Teks Prosedur

Teks prosedur ialah teks yang memuat langkah-langkah atau tata cara mengoperasikan sesuatu yang bertujuan untuk mengarahkan atau mengajarkan seseorang dalam membuat, merangkai dan menjalankan sesuatu secara berurutan (Hasanatussaidah, 2023). Contohnya cara membuat teh manis, cara menggunakan microwave dan lain sebagainya.

7. Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi adalah jenis teks yang menjelaskan bagaimana proses suatu fenomena atau peristiwa bisa terjadi secara rinci dan logis. Tujuan utama dari teks eksplanasi adalah memberikan pemahaman tentang bagaimana suatu fenomena bisa terjadi secara kausalitas mulai dari penyebab hingga dampak yang ditimbulkan (Natasya, 2024).

Contoh: *“Hujan terjadi akibat proses penguapan air dari permukaan bumi. Uap air naik ke atmosfer dan mengalami kondensasi, membentuk awan. Ketika awan mencapai titik jenuh, butiran air akan jatuh ke permukaan bumi dalam bentuk hujan.”*

8. Teks Anekdote

Teks anekdot adalah teks yang berisi cerita lucu atau sindiran mengenai suatu kejadian, biasanya berkaitan dengan kehidupan sosial atau politik (Rifai, 2019).

9. Teks Laporan Hasil Observasi

Teks laporan hasil observasi adalah jenis teks yang berisi hasil pengamatan terhadap suatu objek, peristiwa, atau fenomena secara objektif (Nilasari et al., 2020)

D. Teks Laporan Hasil Observasi

1. Pengertian Teks Laporan Hasil Observasi

Teks laporan hasil observasi adalah teks yang berisi penjabaran umum atau melaporkan sesuatu berupa hasil dari pengamatan (observasi). Teks laporan observasi juga disebut teks klasifikasi, karena memuat klasifikasi mengenai jenis-jenis sesuatu berdasarkan kriteria tertentu (Mutiarra, 2021). Teks laporan hasil observasi termasuk jenis teks yang berisi penggambaran sifat-sifat umum, ciri, atau bentuk berdasarkan pengamatan langsung. Contohnya seperti manusia, hewan, tumbuhan, berbagai jenis benda, dan termasuk juga berbagai peristiwa

yang terjadi di lingkungan sekitar atau yang terjadi di seluruh alam semesta ini (Ningrum; Sihombing et al., 2022).

Dengan kata lain teks laporan hasil observasi adalah teks yang memberikan informasi terkait suatu topik setelah diadakannya investigasi atau penelitian secara sistematis. Teks laporan hasil hasil observasi menghadirkan informasi tentang suatu hal secara apa adanya lalu dikelompokkan dan dianalisis secara sistematis sehingga dapat menjelaskan suatu hal secara rinci dari sudut pandang keilmuan (Meilani, 2021).

Jadi dapat disimpulkan bahwa teks laporan hasil observasi ialah teks yang berisi informasi faktual mengenai suatu objek, tanpa disertai interpretasi subjektif dari penulis. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, teks laporan hasil observasi diajarkan agar siswa dapat menyusun laporan yang sistematis dan berbasis data empiris.

2. Struktur Teks Laporan Hasil Observasi

Dalam menulis teks laporan hasil observasi siswa harus mampu memahami isi, struktur, dan ciri kebahasaan teks laporan hasil observasi. Isi teks laporan hasil observasi berisi informasi hasil pengamatan tentang suatu hal atau konsep secara umum berdasarkan fakta-fakta dan data-data yang sebenarnya (Tarida et al., 2020).

Struktur teks laporan hasil observasi terdiri dari: 1) pernyataan umum, 2) aspek yang dilaporkan, dan 3) deskripsi manfaat

(Permatasari, 2020). Untuk lebih jelasnya simak penjelasannya di bawah ini:

1. Pernyataan Umum (Klasifikasi)

Pernyataan umum berisi tentang informasi atau pengertian mengenai sesuatu yang dibahas hasil dari pengamatan yang telah dilakukan. Bagian ini dapat diartikan juga sebagai pembuka karangan secara umum dengan menjelaskan tentang objek yang hendak dilaporkan, seperti: benda, tumbuhan, organisme, hewan, fenomena sosial, fenomena alam dan lain sebagainya. Pada bagian ini objek akan diklasifikasikan berdasarkan atas persamaan dan perbedaannya. Kemudian kriteria tersebut digunakan untuk membedakan kelas, subkelas, dan rincian yang lebih mendetail lagi (Mutiarra, 2021) .

2. Aspek yang dilaporkan (Deskripsi per Bagian)

Pada bagian ini, berisi penjelasan secara rinci mengenai informasi yang akan disampaikan berdasarkan hasil pengamatan. Pada bagian ini, akan diuraikan klasifikasi secara runtut dari kelas yang besar hingga menjadi yang kecil (subkelas). Misalnya penggolongan diikuti rincian dari aspek perilaku, genetik, lingkungan, fungsi, peran, fisik, atau kepribadiannya.

3. Deskripsi Manfaat

Deskripsi manfaat berisi fungsi atau manfaat dari setiap objek yang diamati. Bagian ini juga bisa berisi ringkasan dari hasil

observasi atau pernyataan akhir mengenai suatu objek yang diamati berdasarkan data yang telah ddikumpulkan tanpa mengandung opini pribadi (Fahrizan, 2022).

3. Ciri Kebahasaan Laporan Hasil Observasi

Teks laporan hasil observasi berkaitan erat dengan ilmu pengetahuan dan penelitian. Karena itu, teks laporan ini harus disusun menggunakan bahasa yang baku alias sesuai kaidah bahasa Indonesia yang benar dan mudah dipahami.

Berikut kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi (Ardianto, 2023):

1. Menggunakan kalimat definisi dan deskripsi.
2. Menggunakan frasa nomina yang diikuti oleh satuan dan nama material.
3. Menggunakan kalimat sederhana maupun kompleks.
4. Menggunakan istilah keilmuan alias teknis sesuai bidang observasi, seperti: karnivora, degeneratif, mutualisme, dan lain-lain.
5. Menggunakan verba relasional, seperti: adalah, ialah, merupakan, yakni, yaitu, digolongkan, meliputi, terdairi atas, termasuk, disebut, dan lain-lain. Verba ini dimaksudkan untuk menyatakan definisi dari setiap istilah teknis seperti yang dijelaskan di poin kedua, agar mudah dipahami pembaca.

6. Menggunakan verba aktif dalam menjelaskan perilaku, seperti: hidup, bertelur, membuat, tidur, makan, dan lain sebagainya.
7. Menggunakan kata penghubung untuk menyatakan:
 - a. Pertentangan: tetapi, namun, padahal, sedangkan, melainkan, dan sementara itu.
 - b. Pilihan: atau.
 - c. Tambahan: dan, serta.
 - d. Perbedaan: berbeda dengan.
 - e. Persamaan: demikian pula, sebagai, sebagaimana, seperti halnya, haal yang sama, demikian halnya, dan lain-lain.

4. Langkah-Langkah Penulisan Teks Laporan Hasil Observasi

Langkah-langkah menyusun teks laporan hasil observasi adalah (Sihombing et al., 2022):

1. Dimulai dari menentukan tema atau judul,
2. Lalu tentukan objek yang akan diamati.
3. Selanjutnya menyusun jadwal observasi yang akan dilakukan, apakah secara mandiri atau berkelompok. Jika berkelompok pastikan semua anggota memiliki andil yang sama dalam proses observasi di lapangan.
4. Setelah itu baru melakukan kegiatan observasi terhadap objek tersebut dengan menyiapkan pertanyaan atau poin-poin pengamatan terlebih dahulu.

5. Selanjutnya mencatat hasil observasi berupa dokumentasi kegiatan.
6. Menyusun teks laporan hasil observasi dengan memerhatikan ketepatan isi, struktur, dan kaidah kebahasaan
7. Mempublikasikan teks laporan hasil observasi.

E. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

1. Pengertian *Project Based Learning*

Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat terutama dalam proses pembelajaran. Pendidik dituntut kreatif dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Maka dari itu dibutuhkan model pembelajaran yang efektif salah satunya model pembelajaran project based learning.

Menurut (Darma, 2020) model pembelajaran project based learning merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan, membuat keputusan, melakukan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri. Sejalan dengan pendapat (Lestari & Yuwono, 2022) bahwa project based learning dapat memfasilitasi siswa untuk berkarya baik secara individual maupun kelompok. Pendapat lainnya menyebut

penerapan model project based learning dapat memberikan pengalaman otentik bagi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari melalui kerja sama dan komunikasi antar anggota (peserta didik) (Rahman, 2022).

Selanjutnya (Raini, 2021) menyatakan project based learning adalah model pembelajaran yang berorientasi pada proyek sebagai inti dari proses pembelajaran. Sementara (Zulkhi et al., 2024) beranggapan bahwa project based learning mendorong peserta didik lebih aktif, dan mampu berkolaborasi dalam menuntaskan proyek yang ditetapkan dalam proses pembelajaran.

2. Karakteristik *Project Based Learning*

Beberapa karakteristik project based learning menurut Kemdikbud dalam (Darma, 2020) adalah sebagai berikut:

1. Pada PjBl, proyek merupakan inti strategi mengajar. Peserta didik mempelajari konsep dan inti materi melalui proyek sesuai dengan acuan kurikulum yang digunakan.
2. Proyek PjBL difokuskan pada pertanyaan (masalah) yang mendorong peserta didik mempelajari konsep-konsep dari materi pelajaran. Sehingga terjalin hubungan antara kativitas dan pengetahuan konseptual yang melatarbelakangi proyek. Proyek biasanya dilakukan dengan pengajuan pertanyaan-pertanyaan yang belum bisa dipastikan jawabannya.

3. Proyek melibatkan siswa pada penyelidikan konstruktivisme. Sebuah penyelidikan dapat berupa perancangan proses, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, penemuan, atau proses pengembangan model. Dalam proses penyelidikan ini siswa dituntut agar bisa berkolaborasi untuk menyelesaikan proyek.
4. Berpusat pada siswa dengan kata lain pembelajaran difokuskan pada kebutuhan, minat, dan gaya belajar individu siswa.
5. Proyek PjBL harus realistis, dimana siswa diajak untuk menyelesaikan tantangan atau masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

3. Langkah-Langkah Implementasi *Project Based Learning*

Langkah-langkah implementasi project based learning menurut (Lestari & Yuwono, 2022) adalah sebagai berikut:

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan yang esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam dan topik yang diangkat relevan untuk para siswa.

2. Mendesain Perencanaan Proyek

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa

“memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan penting, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu menyelesaikan proyek.

3. Menyusun Jadwal

Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: 1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, 2) membuat deadline penyelesaian proyek, 3) membawa siswa agar merencanakan cara yang baru, 4) membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan 5) meminta siswa untuk membuat penjelasan tentang pemilihan suatu cara.

4. Monitoring

Penididik bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain pendidik berperan sebagai mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

5. Menguji hasil

Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6. Evaluasi pengalaman

Pada akhir proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pendidik dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

F. Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi di SMA

Keterampilan menulis penting untuk dikuasai oleh siswa dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia tingkat SMA/MA (Dani et al., 2022). Salah satu bentuk tulisan yang diajarkan di jenjang SMA adalah teks laporan hasil observasi.

Teks ini bertujuan untuk menyajikan informasi faktual berdasarkan pengamatan atau penelitian terhadap suatu objek, fenomena, atau peristiwa. Oleh karena itu, kemampuan siswa dalam menulis teks laporan hasil observasi menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik dengan kompetensi dasar: tujuan instruksional, merupakan aspek yang penting dalam merencanakan pembelajaran karena gejala sesuatu pembelajaran bermuara pada tujuan pembelajaran menggambarkan hasil belajar spesifik yang ingin dicapai siswa dalam satu atau beberapa kegiatan pembelajaran. TP bersifat lebih operasional daripada CP (Yuberti, 2018).

Ciri Tujuan Pembelajaran:

1. Spesifik dan terukur,
2. Berfokus pada kompetensi yang ingin dikembangkan,
3. Relevan dengan capaian pembelajaran.

TP Bahasa Indonesia pada materi Teks Laporan Hasil Observasi:

1. Siswa mampu menyelesaikan proyek menulis teks laporan hasil observasi berdasarkan struktur teks dan kaidah kebahasaan.

2. Siswa mampu menyajikan hasil tulisan teks laporan hasil observasi sederhana berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan di depan kelas.

a. Fase Pembelajaran

Fase E pada elemen menulis, pada akhir fase peserta didik memiliki kemampuan menulis serta mempresentasikan dan menanggapi teks laporan hasil observasi secara kritis.

b. Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran di samping sudah memuat target kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa, juga memuat lingkup materi. Dengan demikian, rumusan capaian pembelajaran akan mempermudah guru untuk menemukan bahan ajar yang harus dijangkau, sedangkan kontrol bobotnya ditentukan oleh target capaian pembelajaran yang telah dirumuskan. (Sujinah et al., 2022)

Capaian pembelajaran adalah deskripsi kompetensi yang harus dicapai siswa pada akhir suatu fase tertentu. CP mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

CP Bahasa Indonesia Fase E- SMA

1. Sikap: Siswa menunjukkan rasa ingin tahu dan tanggung jawab dalam pembelajaran.
2. Pengetahuan: Siswa memahami struktur teks dan kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi.

3. Keterampilan: Siswa mampu menulis teks laporan hasil observasi berdasarkan tema tertentu dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang benar.

c. Alur Tujuan Pembelajaran

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) adalah rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan runtut untuk mencapai capaian pembelajaran (CP) pada akhir fase. ATP menjelaskan perjalanan pembelajaran dari awal hingga akhir fase.

Penyusunan ATP:

1. Analisis CP: Memahami capaian pembelajaran sebagai panduan.
2. Menentukan Kompetensi Dasar: Menentukan kompetensi spesifik yang dibutuhkan.
3. Menyusun Rangkaian TP: TP disusun secara logis dari tingkat pemahaman sederhana hingga kompleks.

ATP Bahasa Indonesia Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Fase E.

1. Selama proses pembelajaran, peserta didik akan memperoleh pengetahuan tentang langkah-langkah merangkum teks laporan hasil observasi dalam *project based learning* dengan tepat.
2. Setelah proses pembelajaran peserta didik akan memperoleh keterampilan tentang merencanakan menulis teks laporan hasil observasi dalam *project based learning* dengan baik.

3. Setelah proses pembelajaran peserta didik akan memperoleh pengetahuan tentang langkah-langkah menulis teks laporan hasil observasi dalam *project based learning*.
4. Setelah mempelajari teks laporan hasil peserta didik akan dapat menulis teks laporan hasil observasi dengan memperhatikan struktur, penggunaan ciri kebahasaan, kata istilah, menggunakan ejaan, dan tanda baca dengan benar.

d. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks laporan hasil dengan memperhatikan struktur, kebahasaan baik secara lisan maupun tulis.

G. Penelitian Relevan

Sebelumnya sudah ada beberapa penelitian yang mengangkat isu model project based learning dan juga materi teks laporan hasil observasi yakni:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Tarida et al., 2020) dengan judul “Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VII SMPN 21 Solok Selatan”. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan struktur teks laporan hasil observasi siswa kelas VII SMP Negeri 12 Solok Selatan (2) menggambarkan ciri kebahasaan teks laporan hasil observasi siswa kelas VII SMP Negeri 12 Solok Selatan. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, dalam menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas VII SMP Negeri 12

Solok Selatan telah menggunakan tiga struktur teks laporan hasil observasi. Struktur teks laporan hasil observasi tersebut adalah definisi umum, deskripsi bagian, dan deskripsi manfaat. Hal ini terlihat dari 20 teks laporan hasil observasi yang telah dianalisis seluruhnya menggunakan definisi umum, deskripsi bagian, dan deskripsi manfaat. Kedua, dalam menulis teks laporan hasil observasi secara umum siswa kelas VII SMP Negeri 12 Solok Selatan telah menggunakan empat struktur teks laporan hasil observasi. Keempat ciri kebahasaan teks laporan hasil observasi tersebut adalah repetisi, pronomina, konjungsi, dan kalimat deskripsi. Hal ini terlihat dari 20 teks laporan hasil observasi yang telah dianalisis, terdapat 16 teks laporan hasil observasi yang lengkap dengan menggunakan ciri kebahasaan repetisi, kata ganti, konjungsi, dan definisi kalimat.

2. Selanjutnya penelitian oleh (Ermawati et al., 2022) yang berjudul *“Project Based Learning (PjBL) as Approach in Scientific Writing”*. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pendekatan PjBL dalam penulisan ilmiah. Jenis penelitian ini menggunakan analisis kritis yang mencakup 5 unsur teori Harold D. Lasswell, yaitu: who, states what, for whom, what media, dan pengaruhnya. Selanjutnya, 5 unsur tersebut dijabarkan untuk mengkaji konsep PjBL dalam penulisan ilmiah. PjBL diringkas sebagai pembelajaran mendalam, berkonsentrasi pada isu dan tantangan dunia nyata. Siswa bekerja dalam kelompok melalui beberapa langkah kegiatan yang bermakna dan menghasilkan suatu

produk akhir. Pembelajaran PjBL cocok digunakan dalam penulisan ilmiah karena manfaat PjBL mendukung sikap-sikap yang dibutuhkan dalam proses penulisan, meliputi: aktif, reflektif, kolaboratif, solutif, prediktif, afektif, bertanggung jawab, intelektual, sosial, dan komunikatif.

3. Lalu ada juga penelitian yang berjudul “Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Integrasi TPACK dan Pendekatan Saintifik melalui Project Based Learning Pada Teks Tanggapan Untuk Siswa Kelas 9.” (Handayani & Saputra, 2023). Artikel ini menjelaskan upaya optimalisasi pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa SMP kelas 9 melalui integrasi pengetahuan pedagogi konten teknologi (TPACK) dan pendekatan saintifik. Implementasi dilakukan melalui model pembelajaran berbasis proyek (PBL) pada teks respons, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan literasi siswa. Penelitian ini mengadopsi desain penelitian eksperimen dengan mengintegrasikan dua pendekatan utama, yaitu pengetahuan pedagogi konten teknologi (TPACK) dan pendekatan saintifik, melalui model pembelajaran berbasis proyek (PBL). Desain eksperimen ini dipilih untuk memungkinkan evaluasi dampak penggabungan kedua pendekatan tersebut terhadap pemahaman dan keterampilan literasi siswa. Hasil evaluasi pembelajaran dengan metode Project Based Learning (PBL) menunjukkan capaian yang sangat memuaskan. Dari 31 siswa yang terlibat dalam penelitian, 26 siswa di antaranya berhasil

mencapai atau bahkan melampaui Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata kelas 95. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi PBL berhasil memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap Materi bahasa Indonesia pada jenjang ini. Kelas 9 SMP. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang memperoleh nilai di atas KKM telah melampaui persentase 85% yaitu sebanyak 26 siswa. Keberhasilan penerapan TPACK dan pendekatan saintifik melalui PBL dalam pembelajaran bahasa Indonesia tergantung pada dukungan semua pihak, perencanaan yang matang, pemilihan yang tepat, dan strategi pendukung seperti ice breaking.

Dari tiga penelitian di atas, memiliki persamaan dan perbedaan baik dari segi jenjang pendidikan, model pembelajaran maupun materi pelajaran yang diajarkan. Untuk mengisi kekosongan tersebut maka penulis mengembangkan bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis project based learning. Topik ini dipilih karena relevansinya dengan kebutuhan pembelajaran di era modern yang menuntut keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan bahan ajar berbasis PjBL yang dapat digunakan oleh guru Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi di kelas X MAN 2 Kepahiang.