BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pengembangan

1. Definisi Pengembangan

Pengembangan merupakan sebuah rancangan mengembangkan sesuatu yang sudah ada dalam rangka meningkatkan kualitas lebih maju[1]. Dalam penjelasan tersebut, pengembangan dimaksudkan agar mencapai tujuan yang diharapkan guna meningkatkan fungsi, manfaat serta aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan sesuatu yang baru dirancang dari sebuah desain.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Barbara B. Seels dan Rita C. Richey dalam bukunya yang berjudul Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya yang telah diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia, bahwa pengembangan adalah suatu proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik.[2] Dalam penjelasan tersebut yang dikemukakan oleh Barbara B. Seels dan Rita C. Richey ini terlihat bahwa adanya suatu proses

[1] www.definisi-pengertian.com/pengertiankonseppengembangan (diakses 3 Juni 2016)

[2] Barbara B . Seels & Rita C. Richey. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya.* (Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta,1994), h.38

dalam pengembangan. Makna proses itu sendiri adalah suatu tahapan atau langkah-langkah sistematis berdasarkan sebuah teori dalam menghasilkan bentuk fisik yang merupakan penterjemahan dari sebuah desain. Desain tersebut berguna sebagai acuan untuk menghasilkan sebuah produk yang dapat terlihat dan dapat dirasakan manfaatnya bagi orang lain. Jadi, dalam proses pengembangan tersebut sangat penting untuk menyusun sebuah desain terlebih dahulu.

Dari seluruh penjelasan mengenai definisi pengembangan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu tahapan atau langkah-langkah sistematis berdasarkan pada teori yang merupakan terjemahan dari sebuah desain dalam meningkatkan kualitas produk yang sudah ada atau menghasilkan sebuah produk yang dapat bermanfaat bagi orang lain.

2. Klasifikasi Model Pengembangan

Model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Sebuah model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Model juga dapat dipandang sebagai upaya untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan representasi dari

variabel-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut.[3] Model desain sistem pembelajaran menurut Gustafson dan Branch (2002) dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelompok[4]. Pembagian klasifikasi ini didasarkan pada orientasi penggunaan model, yaitu:

a. Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi kelas (*Classrooms oriented model*)

   Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi kelas ditujukan untuk memenuhi kebutuhan para guru dan siswa akan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Model-model desain sistem pembelajaran yang termasuk klasifikasi ini dapat diaplikasikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Penggunaan model berorientasi kelas ini didasarkan pada asumsi adanya sejumlah aktivitas pembelajaran yang akan diselenggarakan di dalam kelas dengan waktu belajar yang telah ditetapkan sebelumnya.

b. Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi produk (*Product oriented model*)

   Model desain sistem pembelajaran ini menerapkan proses analisis kebutuhan yang sangat ketat. Model-model yang

[3] Benny A. Pribadi. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Dian Rakyat,2009), h.86

[4] Kent L. Gustafson and Robert Maribe Branch. *Survey of Instructional Development*. (New York: ERIC Clearinghouse on Information and Technology, Syracuse University, 2002), h.12

tergolong sebagai model yang berorientasi produk biasanya ditandai dengan empat asumsi pokok, yaitu:

1. Produk atau program pembelajaran memang sangat diperlukan,
2. Produk atau program pembelajaran baru memang perlu diproduksi,
3. Produk atau program pembelajaran memerlukan proses uji coba dan revisi,
4. Produk atau program pembelajaran dapat digunakan walaupun hanya dengan bimbingan dari fasilitator.

c. Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi sistem (*System oriented model*)

Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi pada sistem dilakukan untuk mengembangkan sistem dalam skala besar seperti keseluruhan mata pelajaran atau kurikulum. Model ini didasarkan pada asumsi penggunaan perangkat teknologi untuk mewujudkan sasaran. Model-model yang tergolong berorientasi sistem senantiasa menerapkan proses evaluasi formatif dan proses uji coba yang intensif.

Pengembang dalam penelitiannya akan mengembangkan sumber belajar berupa modul cetak. Karena yang dikembangkan adalah modul cetak maka pengembang

memilih model desain sistem pembelajaran yang berorientasi produk (*Product oriented model*).

3. Model-model Pengembangan

Berikut ini beberapa model pengembangan pembelajaran yang berfokus pada produk (*Product oriented model*), diantaranya:

a. Model Baker and Schutz

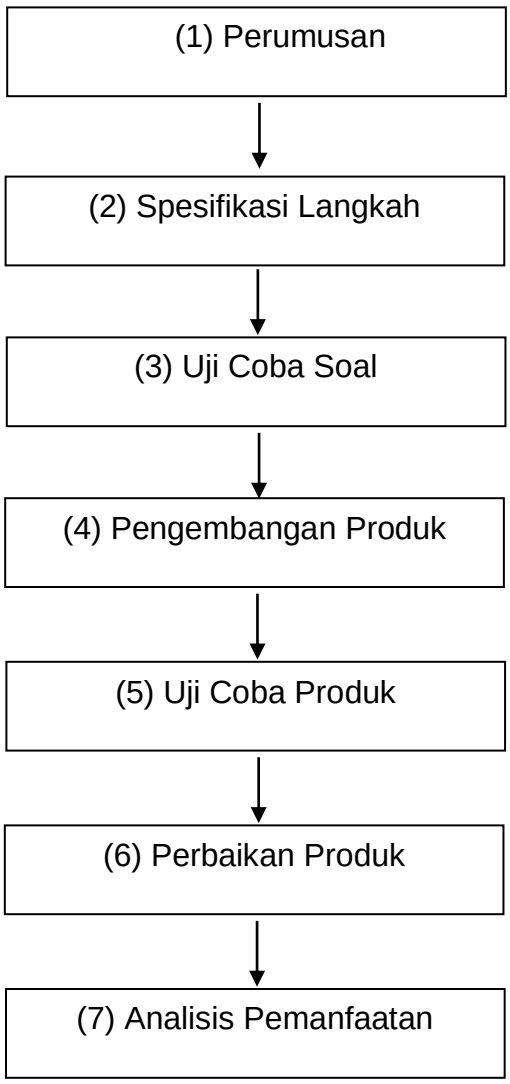
Dalam model ini terdapat tujuh langkah kegiatan dalam mengembangkan produk, diantaranya *formulation, instructional specifications, item tryout, product development, product tryout, product revision, operations analysis.*[5] Secara garis besar langkah-langkah tersebut dapat diperinci sebagai berikut:

1. Formulasi produk, formulasi produk dimaksudkan untuk mempertimbangkan perlu atau tidaknya diproduksi suatu produk.
2. Spesifikasi pembelajaran, pada tahap ini yang dilakukan adalah menentukan tujuan pembelajaran yang soesifik dan operasional.
3. Uji coba prototipe, kegiatan yang dilakukan adalah menyusun instrumen uji coba materi. Dengan uji coba

[5] Robert L. Baker dan Richard E. Schutz, *Instructional Product Development,*. (New York: Van Nostrand Reinhold Co, 1971), h.132

prototipe maka diketahui sejauh mana tingkat pengetahuan yang dimiliki siswa.

4. Pengembangan produk, pada tahap ini adalah kegiatan mengembangkan produk yang telah dirancang.
5. Uji coba produk, uji coba dilakukan untuk memperoleh informasi agar dapat dilakukan revisi yang tepat.
6. Revisi produk, pada tahap ini yang dilakukan adalah memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba.
7. Analisis operasi, analisis operasi harus dapat menyimpulkan sistem pengembangan produk secara sistematis dan menyeluruh.



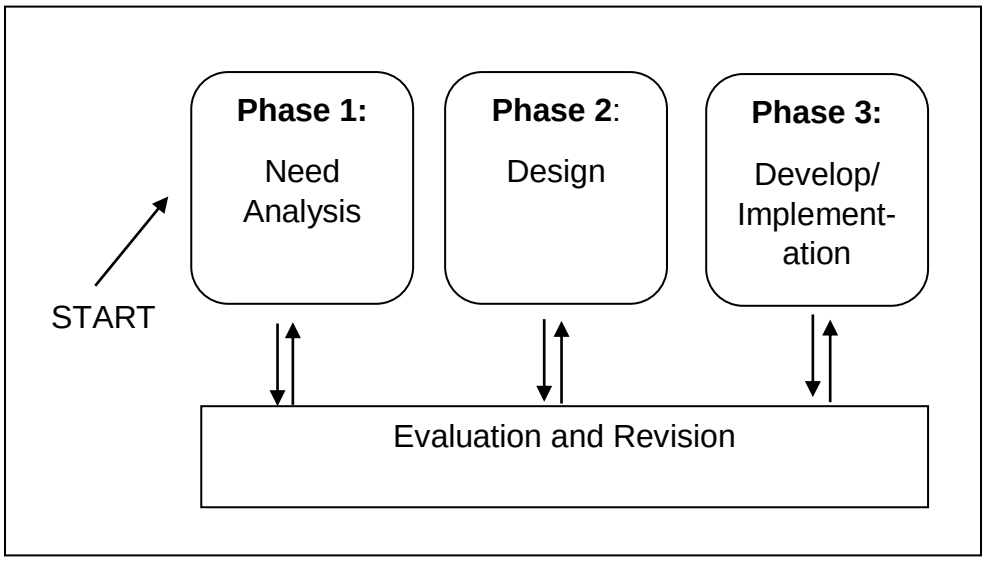
Gambar 2.1
Model Baker dan Schutz

b. Model Hannafin dan Peck

Model Hannafin dan Peck juga merupakan model yang dapat digunakan untuk menghasilkan sebuah produk. Model ini terdiri dari tiga fase yaitu:

1. Fase pertama adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam mengembangkan bahan ajar. Setelah hal ini dilakukan, lakukan evaluasi sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.
2. Fase kedua adalah desain. Pada tahap ini, membuat storyboard yang sesuai dengan aktivitas pembelajaran yang didapatkan pada fase analisis kebutuhan. Lakukan kembali evaluasi sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.
3. Fase ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Pada tahap ini hal yang dilakukan adalah melakukan pengujian, penilaian formatif dan penilaian sumatif terhadap produk yang dihasilkan. Pada tahap ini pun lakukan kembali evaluasi dan revisi.

Dalam model ini, menekankan proses evaluasi dan revisi pada setiap tahapan atau fase yang dilakukan. Hal ini dilakukan agar kualitas bahan ajar yang dihasilkan optimal dan sesuai dengan yang diharapkan.



Gambar 2.2
Model Hannafin dan Peck

c. Model Rowntree

Model ini merupakan model pengembangan yang berorientasi pada produk. Model ini terkonsentrasi pada produksi bahan ajar tertentu sehingga kejelasan pelaksanaan kegiatan desain pembelajaran mudah diikuti setiap langkahnya. Menurut Rowntree, ada tiga langkah yang harus dilakukan untuk memproduksi, diantaranya: tahap perencanaan, tahap persiapan penulisan, serta tahap penulisan dan penyuntingan.[6]

1) Tahap Perencanaan

Dalam tahapan ini terdapat beberapa hal yang harus dilakukan, yaitu sebagai berikut:

a) Profil Peserta Didik

Sebelum memulai pengembangan bahan ajar adalah mengetahui informasi yang berhubungan dengan peserta didik, antara lain:[7]

(1) Faktor Demografi

Informasi mengenai usia, kondisi ekonomi, gender, serta lingkungan sosial dari peserta didik

[6] Derek Rowntree, *Preparing Materials for Open, Distance and Flexible Learning*, (London: Kogan, 1994), h.4

[7] *Ibid*, h.41

(2) Faktor Motivasi

Motivasi merupakan hal yang mendasar bagi para peserta didik mengikuti kegiatan ini dan bagaimana hubungan antara kegiatan belajar mereka dengan pekerjaan dikehidupan mereka serta hal terkait lain dengan motivasi belajar.

(3) Faktor Belajar

Bagaimana gaya belajar mereka dan kemampuan belajar seperti apa yang dimilikinya.

(4) Faktor Latar Belakang Bidang Studi

Pengetahuan apa yang mereka miliki sebelumnya serta apakah mereka memiliki ketertarikan personal dalam kegiatan ini.

(5) Faktor Sumber Belajar

Terkait dengan dimana, kapan dan bagaimana mereka belajar. Sumber belajar apa yang akan digunakan, serta fasilitas apa saja yang bisa digunakan oleh mereka untuk mendukung kegiatan belajar mereka serta apakah ada tutor, mentor, guru, ataupun peserta didik lain yang memiliki pengalaman lebih.

b) Merumuskan Tujuan Umum dan Khusus

Tujuan pembelajaran memegang peranan besar dalam pembelajaran terbuka. Sebab tujuan pembelajaran mengemukakan kepada peserta didik tentang apa yang mungkin akan mereka dapatkan dari bahan ajar yang mereka kembangkan.[8]

(1) Tujuan Pembelajaran Umum

Menggambarkan tentang bahan ajar apa yang akan disampaikan guru dan peserta didik.

(2) Tujuan Pembelajaran Khusus

Pernyataan yang dapat menginformasikan tentang apa yang akan didapatkan setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran khusus pada peserta didik.

c) Menyusun Garis Besar Isi

Langkah berikutnya adalah membuat outline mengenai isi dari produk yang akan dikembangkan. Dalam menyusun garis besar isi dilakukan dua pendekatan, yaitu pendekatan *subject-centered* (teknik analisis materi ajar) dan *learner-centered*

[8] *Ibid,* h.49

(teknik untuk menelusuri kebutuhan siswa, kemudian dikaitkan dengan bahan ajar yang akan disusun).

d) Menentukan Media

Tahapan ini akan memilih media yang tepat untuk digunakan. Dalam memilih media ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan seperti, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, isi materi, biaya, dan lain-lain.

e) Merencanakan Pendukung Belajar

Pendukung belajar ini berupa sumber belajar manusia yang dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

f) Mempertimbangkan bahan ajar yang sudah ada

Dalam mempersiapkan media pembelajaran terbuka ada tiga pilihan utama:[9]

(1) Menggunakan media terbuka yang sudah ada dengan atau tanpa menambahkan media baru.

(2) Mengembangkan media pembelajaran terbuka dengan mengadopsi bahan ajar seperti buku cetak, video, atau pamflet.

[9] *Ibid,* h.77

(3) Merencanakan dan mengembangkan media pembelajaran terbuka sendiri.

2) Tahap Persiapan Penulisan

Pada tahap ini ada beberapa hal yang harus dilakukan, antara lain:

a) Mempertimbangkan sumber daya dan hambatannya

Dalam tahap ini yang harus dilakukan adalah mempertimbangkan sumber daya yang dimiliki serta mengidentifikasi kebutuhan peserta didik agar bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

b) Mengurutkan ide

Membuat urutan materi yang akan dikembangkan serta urutan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga akan terlihat jelas hal-hal apa saja yang akan dilakukan.

c) Mengembangkan aktivitas dan umpan balik

Pengembang merancang aktivitas dan umpan balik dalam bahan ajar yang sesuai dengan tujuan dan isi materi.

d) Menentukan contoh-contoh terkait

Pemberian contoh-contoh yang terkait di dalam materi memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

e) Menentukan grafis

Penggunaan grafis di dalam materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta isi materi pembelajaran dapat menarik minat serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

f) Menentukan peralatan yang dibutuhkan

Menentukan peralatan pendukung yang terdapat dalam bahan ajar untuk membantu peserta didik dalam memahami penggunaan materi ajar. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menyusun daftar isi serta menyertakan peta konsep pada bagian pendahuluan.

g) Menentukan format fisik

Menentukan pengemasan produk ke dalam bentuk fisik

3) Tahap Penulisan dan Penyuntingan

Tahap ini merupakan langkah terakhir dalam pengembangan Rowntree, hal-hal yang harus dilakukan antara lain:

a) Memulai membuat draft

Draft yang dibuat harus berdasarkan dari materi yang sudah ditentukan dalam garis besar isi materi.

b) Melengkapi dan menyunting draft pertama

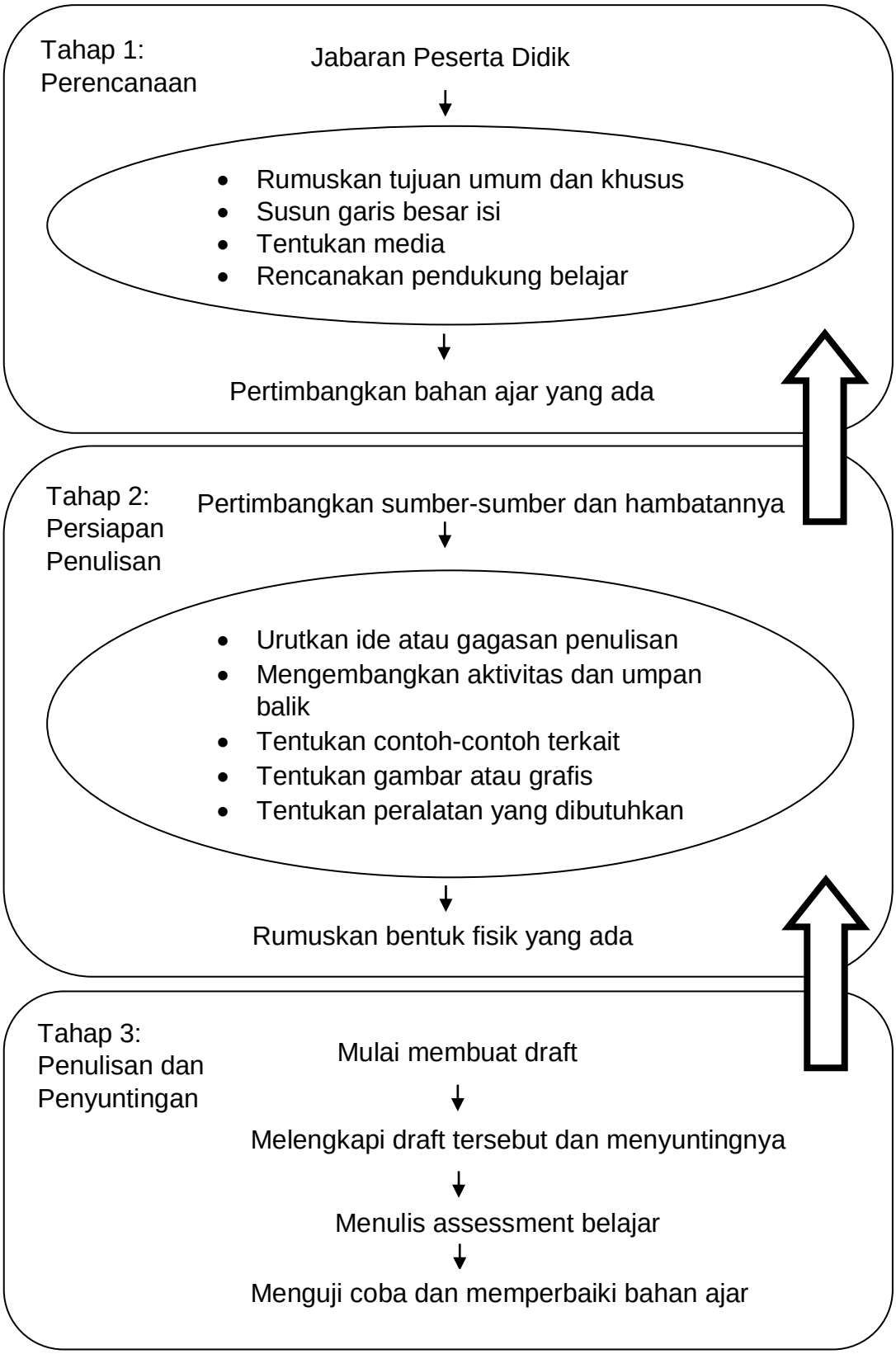
Setelah semua draft telah tersusun, hal yang harus dilakukan adalah melengkapi draft tersebut hingga selesai. Dalam proses penyuntingan, dibutuhkan tenaga ahli materi agar bahan ajar dapat segera dikoreksi dan diperbaiki.

c) Menulis bahan penilaian

Bahan penilaian akan berguna untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik.

d) Mengujicoba dan memperbaiki isi materi pembelajaran

Bahan ajar yang telah selesai dikembangkan harus diujicobakan terlebih dahulu kepada pserta didik untuk mengetahui apakah bahan ajar yang dikembangakan sudah sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Ada tiga tahapan uji coba yang dilakukan, yaitu: *one to one, small group* dan *field test*



Gambar 2.3
Model Rowntree

Dari beberapa model pengembangan yang telah dipaparkan diatas, terlihat setiap model pengembangan mempunyai ciri khasnya masing-masing. Oleh karena itu, dalam mengembangkan modul cetak ini, pengembang memilih model pengembangan Rowntree untuk dijadikan acuan dalam mengembangkan bahan ajar berbentuk modul cetak. Dalam model pengembangan Rowntree dijelaskan secara jelas dan detail setiap tahapan atau langkah-langkah dalam mengembangakan sebuah produk, sehingga dapat memudahkan pengembang untuk mengikuti setiap langkah-langkah yang dipaparkan. Rowntree juga menjelaskan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran terbuka, pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran fleksibel. Oleh karena itu, dirasa sangat cocok untuk menggunakan model pengembangan Rowntree sebagai acuan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa yang dapat belajar kapanpun dan dimanapun secara fleksibel.

B. Kajian Media dan Sumber Belajar

1. Konsep Media

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*". Secara harafiah mempunyai arti perantara atau pengantar. Istilah media muncul lebih dahulu dengan adanya gerakan pembelajaran

visual pada pertengahan abad ke-20, kemudian dengan masuknya teknologi audio, alat visual dilengkapi dengan alat audio sehingga dikenal dengan adanya alat audiovisual atau *audiovisual aids (AVA)*. Pada tahun 1950 teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu visual, sehingga selain alat bantu, media juga berfungsi sebagai penyalur pesan atau perantara menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Association of Education Communication Technology (AECT) mengemukakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi[10]. Istilah media masih terus digunakan, sampai pada tahun 1977 AECT memperkenalkan istilah sumber belajar yang merupakan perluasan dari istilah media. Dengan demikian, istilah media tidak hanya bermakna paralatan atau perangkat keras, namun segala sumber yang dapat mendukung belajar dan dapat digunakan dalam belajar dan pembelajaran. Dengan demikian, istilah media diperluas dengan adanya sumber belajar orang dan lingkungan.

[10] Arief Sukadi Sadiman, dkk, *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*, (Jakarta: PT. Mediyatama Sarana Perkasa),h.166.

2. Konsep Sumber Belajar

Belajar adalah usaha sadar yang dilakukan secara terencana, sistematis dan menggunakan metode tertentu untuk mengubah perilaku yang relatif menetap melalui interaksi dengan sumber belajar. Hal tersebut serupa bahwa proses belajar itu berlangsung dan berkelanjutan apabila terjadi interaksi antara orang sebagai pelaku belajar dengan sumber belajar. Oleh karena itu, sumber belajar dapat memberikan pengalaman belajar.

Association for Educational Communication and Technology (AECT), 1977 mengemukakan bahwa sumber belajar merupakan semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar. Sumber belajar AECT selanjutnya dibedakan menjadi 6 (enam) jenis yaitu: Bahan, Orang, Lingkungan, Alat, Teknik dan Pesan.[11]

Lalu, Percival & Ellington, 1988 dalam Siregar mengemukakan bahwa sumber belajar adalah sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar

[11] *Ibid,* h.141.

memungkinkan siswa belajar sendiri secara individual.[12] Seiring dengan perkembangan waktu dan IPTEK, Januszewski & Molenda, 2008 seperti yang dikutip oleh Azhar Arsyad dalam bukunya Media Pembelajaran, menyebutkan bahwa sumber belajar adalah sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana pembelajar dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasiltasi belajar dan memperbaiki kinerja.[13]

Dari beberapa definisi sumber belajar yang telah dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah semua sumber-sumber yang dapat menunjang atau mendukung belajar yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar peserta didik.

Seperti yang dikatakan sebelumya, bahwa sumber belajar bertujuan untuk memfasilitasi belajar agar menjadi efektif dan efisien. Disamping itu, sumber belajar juga mempunyai manfaat secara rinci yaitu:[14]

1) Memberikan pengalaman belajar secara langsung dan konkret kepada peserta didik.

---

[12] Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Ghalia Indonesia,2014), h.127

[13] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), h.8

[14] Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h.103

2) Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, atau dilihat secara langsung dan konkret.
3) Dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas.
4) Dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru.
5) Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan (instruksional) baik dalam lingkup mikro maupun makro.
6) Dapat memberi motivasi yang positif, apabila diatur dan direncanakan pemanfaatannya secara tepat.
7) Dapat merangsang untuk berpikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut.

Berdasarkan beberapa manfaat yang dipaparkan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber belajar mempunyai peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Sumber belajar dapat memberikan pengalaman-pengalaman belajar kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat termotivasi dalam belajarnya dan dampak yang dihasilkan adalah dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Untuk memperoleh manfaat yang lebih maksimal, maka sebaiknya harus mengetahui ciri-ciri dari sumber belajar tersebut. Siregar dalam bukunya menyebutkan ciri-ciri dari sumber belajar adalah sebagai berikut:[15]

a) Mempunyai daya atau kekuatan yang dapat memberikan sesuatu yang kita perlukan dalam proses pengajaran.
b) Sumber belajar dapat merubah tingkah laku yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan.
c) Sumber belajar dapat dipergunakan secara sendiri-sendiri (terpisah), tetapi juga dapat dipergunakan secara kombinasi (gabungan).
d) Sumber belajar dibedakan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang dirancang (*by design*) dan sumber belajar yang dimanfaatkan (*by utilization*).

[15] Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Opcit*, h.129

C. Kajian Modul

1. Definisi Modul

Modul adalah salah satu bentuk bahan ajar berbasis cetakan yang dirancang untuk belajar secara mandiri oleh peserta didik, karena itu modul dilengkapi dengan petunjuk untuk belajar sendiri. [16] Dalam hal ini, maksudnya peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar sendiri tanpa kehadiran pembelajar secara langsung. Hal tersebut serupa dengan Sukiman didalam bukunya yang menyatakan bahwa modul merupakan jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana, dirancang untuk membantu peserta didik secara individual dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya.[17] Dari satu paket program modul terdiri dari komponen-komponen yang berisi tujuan belajar, bahan belajar, metode belajar, alat dan sumber belajar dan sistem evaluasi.

Dari beberapa definisi modul yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa modul adalah suatu bahan ajar berbasis cetakan yang dirancang secara terencana dan sistematis berisi petunjuk-petunjuk belajar yang bertujuan untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri.

---

[16] Rayandra Asyhar, *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2011), h.155

[17] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), h.131

2. Karakteristik Modul

Untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi penggunanya, modul harus mencakup beberapa karakteristik tertentu. Berikut karakteristik modul, yaitu:[18]

a) *Self Instructional*. Melalui modul, peserta didik mampu belajar mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakteristik *self instructional*, modul harus:

1) Merumuskan standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan jelas;
2) Mengemas materi pembelajaran ke dalam unit-unit kecil atau spesifik sehingga memudahkan peserta didik belajar secara tuntas;
3) Menyediakan contoh dan ilustrasi pendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran;
4) Menyajikan soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan peserta didik memberikan respons dan mengukur penguasaannya;

[18] *Ibid*, h.133-135

5) Kontekstual, yakni materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan peserta didik;
6) Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif;
7) Menyajikan rangkuman materi pembelajaran;
8) Menyajikan instrumen penilaian (assessment) yang memungkinkan peserta didik melakukan *self assessment;*
9) Menyajikan umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi;
10) Menyediakan informasi tentang rujukan (referensi) yang mendukung materi pembelajaran.

b) *Self Contained*. Seluruh materi pembelajaran dari satu unit standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh.

c) *Stand Alone*. Modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain.

d) *Adaptive*. Modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Pengembangan modul hendaknya tetap *up to date*, artinya isi materi pembelajaran dapat digunakan sampai dengan kurun waktu tertentu.

e) *User Friendly*. Modul hendaknya juga memenuhi kaidah *user friendly* atau mudah digunakan oleh peserta didik. Penggunaan bahasa yang sederhana dan penggunaan istilah yang umum merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

Modul yang akan dikembangkan akan mengacu pada karakteristik modul yang telah dikemukakan diatas karena hal tersebut dilakukan untuk menilai apakah modul yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik yang telah ditetapkan sebelumnya.

3. Fungsi Modul

Sistem pembelajaran modul dikembangkan dengan maksud untuk mengatasi kelemahan-kelemahan sistem pembelajaran tradisional atau konvensional. Berikut fungsi modul

menurut Cece Wijaya, dkk yang dikutip oleh Sukiman, diantaranya[19]:

1) Adanya peningkatan motivasi belajar secara maksimal
2) Adanya peningkatan kreativitas guru dalam mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan pelayanan individual yang lebih mantap
3) Dapatnya mewujudkan prinsip maju berkelanjutan secara tidak terbatas
4) Dapatnya mewujudkan belajar yang lebih berkonsentrasi

4. Komponen Modul

Menurut Sitepu, modul belajar mandiri terdiri atas tiga bagian utama yaitu[20]:

a. Bagian Awal memberikan informasi umum tentang modul. Kegunaan, tujuan pembelajaran umum, susunan dan keterkaitan antar judul modul, bahan pendukung lainnya, dan petunjuk untuk mempelajari modul.

b. Bagian Inti terdiri atas unit-unit pelajaran. Masing-masing unit terdiri atas:

[19] Sukiman, Opcit, h. 133

[20] B.P. Sitepu, *Penyusunan Buku Pelajaran*, (Jakarta: Verbum Publishing), h.110

1) Pendahuluan, berisi cakupan materi (deskripsi singkat), tujuan pembelajaran khusus, perilaku/kemampuan awal, manfaat dan urutan pokok bahasan secara logis dan petunjuk belajar atau cara mempelajari modul.
2) Kegiatan belajar, mencakup uraian bahan pelajaran, contoh-contoh, latihan, rangkuman, tes formatif dan kunci jawaban.
3) Daftar Pustaka, berisi daftar sumber dan bacaan yang dapat dipergunakan peserta didik untuk memperkaya isi pokok bahasan.

c. Bagian Akhir berisi penutup modul, tes sumatif, glosarium dan lampiran-lampiran yang terkait dengan isi modul.

Komponen modul menurut Depdiknas, 2008 yang seperti dikutip oleh Rayandra Ashar sebagai berikut[21]:

a) Bagian Pembuka

1. Judul, judul modul perlu menarik dan memberi gambaran tentang materi yang dibahas.

[21] Rayandra Ashar, *Opcit*, h.165

2. Daftar isi, menyajikan topik-topik yang dibahas, topik-topik diurutkan berdasarkan urutan kemunculan dalam modul.
3. Peta informasi, menyajikan kaitan antar topik-topik dalam modul.
4. Daftar tujuan kompetensi, hal ini membantu peserta didik untuk mengetahui pengetahuan, sikap atau keterampilan apa yang dikuasai setelah menyelesaikan materi pelajaran.
5. Tes awal, hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pre-tes atau tes awal yang bertujuan untuk memeriksa apakah peserta didik telah menguasai materi prasyarat untuk mempelajari materi modul.

b) Bagian Inti

1. Pendahuluan/Tinjauan umum materi. Pendahuluan dalam suatu modul berfungsi untuk, (1) memberikan gambaran umum mengenai isi materi modul, (2) meyakinkan peserta didik bahwa materi yang akan dipelajari dapat bermanfaat bagi mereka, (3) meluruskan harapan peserta didik mengenai materi yang akan dipelajari, (4) mengaitkan materi yang telah dipelajari dengan materi yang akan dipelajari,

(5) memberikan petunjuk bagaimana mempelajari materi yang akan disajikan.

2. Hubungan dengan materi atau pelajaran yang lain. Jika tujuan kompetensi menghendaki peserta didik mempelajari materi untuk memperluas wawasan berdasarkan materi di luar modul maka peserta didik perlu diberi arahan materi apa, bagaimana mengaksesnya, dan lain-lain. Bila materi tersebut tersedia pada buku teks maka arahan tersebut dapat diberikan dengan menuliskan judul dan pengarang buku teks tersebut.
3. Uraian materi. Merupakan penjelasan secara terperinci tentang materi pembelajaran yang disampaikan dalam modul. Organisasikan isi materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Adapun sistematikanya sebagai berikut:

   Kegiatan Belajar 1

   Judul kegiatan belajar

   A. Tujuan/Kompetensi

   B. Uraian Materi

C. Tes Formatif

D. Tugas

E. Rangkuman

Kegiatan Belajar 2

Judul kegiatan belajar

A. Tujuan/Kompetensi

B. Uraian Materi

C. Tes Formatif

D. Tugas

E. Rangkuman

Dan seterusnya….

Di dalam uraian materi setiap kegiatan belajar, baik susunan dan penempatan naskah, gambar, maupun ilustrasi diatur sedemikian rupa sehingga informasi mudah dimengerti.

4. Penugasan. Dalam modul perlu untuk menegaskan kompetensi apa yang diharapkan setelah mempelajari modul. Penugasan juga menunjukkan kepada peserta didik bagian mana dalam modul yang merupakan bagian penting.
5. Rangkuman. Merupakan bagian dalam modul yang menelaah hal-hal pokok dalam modul yang telah dibahas.

c) Bagian Penutup

1. *Glossary* atau daftar istilah. Berisi definisi-definisi konsep yang dibahas dalam modul. Definisi dibuat ringkas dengan tujuan untuk mengingat kembali konsep yang telah dipelajari.
2. Tes Akhir. Merupakan latihan yang dapat peserta didik kerjakan setelah mempelajari suatu bagian dalam modul.
3. Indeks. Memuat istilah-istilah penting dalam modul serta halaman di mana istilah tersebut ditemukan. Indeks perlu mengandung kata kunci yang memungkinkan peserta didik mencarinya.

Sedangkan komponen modul menurut Universitas Terbuka (UT) sebagai berikut:

a) Bagian Awal

Dalam pendahuluan modul terdapat: Pengantar, Deskripsi cakupan materi modul, TIU dan TIK modul, Perilaku awal atau materi prasyarat (*jika ada*), Kegunaan modul, Urutan Kegiatan Belajar, Petunjuk mempelajari modul.

b) Bagian Inti

Pada bagian inti meliputi: Judul kegiatan belajar, Pengantar atau sapaan kepada mahasiswa, Uraian (penjelasan isi materi), Contoh dan noncontoh, Latihan, Rambu-rambu menyelesaikan latihan, Rangkuman, Tes Formatif, Umpan balik dan Tindak lanjut.

c) Bagian Penutup

Bagian penutup terdiri dari Kunci jawaban, tes sumatif, Glosarium dan Daftar Pustaka.

Berdasarkan penjelasan mengenai komponen modul diatas, secara garis besar modul terdiri atas tiga bagian, yaitu:

1) Bagian awal terdiri dari deskripsi singkat, tujuan pembelajaran umum dan khusus, urutan kegiatan belajar dan petunjuk kegiatan belajar.
2) Bagian Inti terdiri dari pendahuluan, uraian materi, contoh-contoh, rangkuman, latihan, tes formatif, tindak lanjut.
3) Bagian penutup terdiri dari kunci jawaban, glosarium dan daftar pustaka.

Dalam pengembangan modul cetak, pengembang menggunakan komponen modul menurut Universitas Terbuka (UT) menjadi acuan dalam mengembangkan modul cetak tersebut. Karena komponen tersebut cocok digunakan untuk pengembangan modul dalam Perguruan Tinggi. Komponen-komponen modul tersebut bertujuan untuk memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi di dalam modul tersebut.

5. Desain Pesan pada Modul

Dalam mengembangkan modul, penerapan prinsip desain pesan dirasa sangat diperlukan karena bertujuan untuk menghasilkan proses komunikasi yang baik antara pengguna dengan modul sebagai pembawa pesan. Oleh karena itu, modul harus didesain sebaik mungkin agar pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh penggunanya. Karena, pada hakikatnya modul didesain untuk belajar mandiri, dimana mahasiswa belajar dengan sedikit bantuan dari pembelajar dalam memahami isi pesan yang terkandung dalam modul.

Berikut akan dijelaskan mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain pesan dalam bahan belajar yaitu[22]:

a. Penggunaan Bahasa

Menurut Sitepu dalam bukunya, agar terjadi komunikasi yang efektif, ada beberapa komponen yang perlu diperhatikan dalam menggunakan bahasa dalam ragam tulisan, yaitu kemampuan berbahasa peserta didik, kaidah bahasa, pilihan kata, dan gaya bahasa.

1) Kemampuan Berbahasa Peserta didik

Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi, bahasa yang dipergunakan dalam bahan belajar hendaknya membantu peserta didik berpikir logis sesuai dengan kemampuan berpikirnya. Susunan kata dan susunan kalimat dalam paragraf hendaknya ditata secara runtut dan logis agar memudahkan peserta didik memahami konsep secara keseluruhan dalam paragraf tersebut.

[22] B.P. Sitepu, *Penulisan Buku Teks Pelajaran*, (Jakarta: Rosdakarya, 2012), h.107

2) Kaidah Bahasa

Kaidah-kaidah atau disebut juga dengan tata bahasa, dalam bahasa ragam tulisan adalah tata kalimat, susunan kata dan ejaan. Kaidah bahasa yang sering terabaikan biasanya mulai dari kelengkapan kalimat sampai penulisan tulisan. Kesalahan pemakaian kaidah bahasa dalam bahan belajar harus dihindari karena peserta didik menggunakan buku itu sebagai sumber utama dan rujukan dalam belajarnya. Berikut kaidah-kaidah bahasa, diantaranya:

- Kelengkapan kalimat
- Susunan kata
- Penulisan ejaan
- Penulisan kata majemuk
- Penulisan kata depan
- Kata berulang

3) Pilihan Kata

Kata merupakan unsur terkecil dalam kalimat, tetapi mengandung makna yang memengaruhi pemahaman keseluruhan kalimat. Jika makna

satu kata tidak dipahami atau salah dipahami dapat mengakibatkan kesalahan memahami keseluruhan isi kalimat. Oleh karena itu, kata-kata yang akan dipakai hendaknya yang sudah biasa dipakai dah dipahami dengan baik oleh peserta didik.

4) Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah teknik berbahasa yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan sehingga pesan itu tepat mencapai sasaran. Dalam mengembangkan bahan belajar pemilihan gaya bahasa bergantung pada isi dan tujuan pesan yang akan disampaikan serta kemampuan berbahasa peserta didik sebagai penerima pesan.

Dalam mengembangkan modul cetak ini, pengembang akan menggunakan bahasa yang sesuai dengan kemampuan membaca peserta didik dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, pengembang harus memperhatikan unsur-unsur dalam aspek verbal, seperti susunan kata dan kalimat, tata cara penulisan kata/ejaan, struktur paragraf dan pilihan kata, karena aspek verbal

dalam modul berperan sangat penting untuk menyampaikan pesan yang terkandung di dalam modul tersebut.

b. Rancangan bahan belajar

Berikut prinsip-prinsip dasar dalam membuat rancangan bahan belajar, diantaranya[23]:

1) Ukuran bahan belajar

Dalam menentukan ukuran bahan belajar, harus memperhatikan faktor-faktor seperti jenis informasi yang disampaikan, sasaran pengguna, dan efisiensi penggunaan bahan produksi bahan belajar.

2) Tata letak

Pertimbangan utama dalam membuat tata letak teks adalah kemudahan bagi pengguna untuk melihat secara cepat keseluruhan isi naskah bahan belajar mulai dari judul, subjudul, tabel, diagram, dan sebagainya.

3) Ukuran huruf dan spasi dalam baris

Dalam memilih ukuran huruf yang harus diperhatikan adalah dapat memuat banyak

[23] *Ibid*, h.127

kata dalam satu baris tanpa melanggar ketentuan jumlah kata dalam satu baris. Ukuran huruf 24 point biasanya dipakai untuk judul, ukuran 22 point untuk subjudul. Kemudian memperhatikan keseimbangan antara spasi kata dengan spasi baris.

4) Jenis huruf

Dalam menentukan jenis huruf yang akan digunakan hendaknya tidak lebih dari 2 jenis huruf. Jika ingin memberikan penekanan suatu konsep dari penjelasan, dapat menggunakan garis bawah, cetak miring dan cetak tebal daripada harus menggunakan berbagai jenis huruf. Hal tersebut dilakukan agar memberikan kenyamanan kepada pengguna saat membaca bahan belajar.

5) Ilustrasi

Ilustrasi dalam bahan belajar mempunyai peranan sebagai berikut:

- Menimbulkan minat dan motivasi
- Menarik dan mengarahkan perhatian

- Membantu peserta didik memahami konsep yang sulit dijelaskan dengan kata-kata
- Membantu peserta didik yang lambat membaca
- Membantu mengingat lebih lama

Penggunaan warna dalam ilustrasi bahan belajar juga memiliki peranan, yaitu berfungsi untuk memberikan makna tertentu atau untuk estetika yang membuat daya tarik dan menimbulkan motivasi.

Dalam mengembangkan modul ini, pengembang berusaha untuk menerapkan kaidah-kaidah dalam mengembangkan bahan belajar ini, agar modul yang dihasilkan dapat memotivasi mahasiswa dan menarik minat belajar mahasiswa karena pesan yang disampaikan dalam modul dapat tersampaikan dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran pun dapat tercapai.

6. Konsep Belajar Mandiri

Konsep dasar sistem belajar mandiri adalah pengaturan program belajar yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga

tiap peserta didik atau pelajar dapat memilih dan atau menentukan bahan dan kemajuan belajar sendiri.[24] Namun, proses belajar seperti ini sebaiknya dianggap sebagai bagian dari kemandirian, bukan mengarahkan peserta didik tersebut menjadi seseorang yang *solitaire* atau penyendiri. Hal tersebut sejalan dengan konsep belajar mandiri menurut Prawiradilaga yang menyatakan bahwa belajar mandiri bertujuan untuk membina kemandirian peserta didik dalam belajar.[25] Belajar mandiri dikembangkan agar peserta didik mampu mengelola proses belajar mereka sendiri. Aspek kemandirian peserta didik menjadi ciri utama dari model belajar ini.

Hamiyah dan Jauhar mengemukakan bahwa belajar mandiri merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian dan peningkatan diri. Fokusnya adalah pada perencanaan belajar mandiri oleh peserta didik dengan bantuan guru.[26]

---

[24] Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, (*Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h.251.

[25] Dewi Salma Prawiradilaga, *Opcit,* h.75.

[26] Nur Hamiyah dan Mohammad Jauhar, *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2014), h.142.

Miarso juga mengemukakan komponen-komponen dalam sistem belajar mandiri, diantaranya:[27]

1) Falsafah dan teori

   Falsafah atau teori adalah suatu pemikiran dasar yang mempengaruhi tindakan-tindakan kita. Setiap pengetahuan mempunyai tiga komponen yang merupakan tiang penyangga tubuh pengetahuan yang didukungnya, yaitu: **landasan ontologi** (apa hakikat gejala tersebut), **landasan epistemologi** (bagaimana atau cara penggarapan gejala tersebut) dan **landasan aksiologi** (apa manfaat pembahasan gejala tersebut). **Kerangka teori.** Salah satu bentuk teori yang perlu dijadikan landasan sistem belajar mandiri adalah teori instruksional yang bersifat preskriptif, artinya teori yang memberikan "resep" untuk mengatasi masalah.

2) Kebutuhan

   Yang pertama perlu diidentifikasikan adalah kebutuhan belajar dan berkarya bagi para calon peserta. Kebutuhan ini dapat diketahui dengan

[27] Yusufhadi Miarso, *Opcit*, h.251

mengadakan pengkajian lapangan yang biasa disebut dengan "*training/learning needs assessment*"

3) Peserta

Peserta sistem belajar mandiri tidak dapat dikontrol kegiatan belajar kesehariannya. Pengawasan, yang pada sistem konvensional dilakukan oleh penatar, dalam belajar mandiri harus dilakukan oleh peserta sendiri. Maka sebelum suatu program sistem belajar mandiri dimulai perlu dilakukan pengkajian konteks, dan karakteristik para peserta.

4) Program

Perencanaan program mempunyai arti yang sangat penting, karena dari rencana inilah digerakkan seluruh kegiatan lain.

5) Strategi

Strategi ini ditetapkan untuk mencapai tujuan umum, diantaranya: Tujuan belajar, jenis dan jenjangnya, Cara penyajian bahan pelajaran, Media yang digunakan, Biaya yang diperlukan, Waktu yang diberikan dan jadwalnya, Prosedur kegiatan belajar, Instrumen dan prosedur penilaian.

6) Materi Pelajaran

Meskipun peserta sistem belajar mandiri dapat memilih dan menentukan materi pelajarannya, namun materi yang telah disediakan perlu diolah sedemikian rupa dengan memerhatikan strategi serta sifat materi itu sendiri.

7) Produksi dan Pengadaan Bahan Belajar

Kegiatan produksi dapat dipandang sebagai suatu subsistem, yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa paket belajar.

8) Distribusi atau Penyebaran

Distribusi bahan pelajaran perlu memerhatikan strategi, kesiapan produksi, serta sarana dan prasarana, karena masalah distribusi ini menyebabkan keterlambatan kegiatan belajar atau terbatasnya waktu yang diberikan untuk belajar.

9) Kegiatan Belajar

Puncak kegiatan sistem belajar mandiri adalah terjadinya kegiatan belajar oleh peserta. Namun, hal ini tergantung pada kondisi dan karakteristik peserta, serta kualitas bahan pelajaran.

10) Organisasi Penyelenggara

Dalam menyelenggarakan sistem belajar mandiri, seharusnya dituntut memiliki organisasi penyelenggara khusus.

11) Tenaga

Tenaga yang diperlukan dalam penyelenggaraan sistem belajar mandiri meliputi bidang manajerial, akademik, fungsional, dan teknis.

12) Sarana dan Prasarana

Pengadaan sarana dan prasarana dalam sistem belajar mandiri merupakan hal yang menjadi perhatian sejak awal, meliputi ketentuan tentang persyaratan dan seleksi peserta, ketentuan tentang persyaratan dan status akademik, dan sebagainya.

13) Bantuan dan Pengawasan

Untuk menunjang kelancaran kegiatan belajar, dalam sistem belajar mandiri juga diperlukan sejumlah bantuan dan pengawasan, meliputi: (1) Informasi tentang program dan persyaratannya, (2) tata cara pendaftaran atau keikutsertaan, (3) pengadministrasian kegiatan akademik dan (4) pemberian umpan balik serta saran dan tanggapan.

14) Penelitian dan Penilaian

Hal ini bertujuan untuk menghasilkan program sistem belajar mandiri yang bermakna dan bermutu.

Agar sistem belajar mandiri dapat terselenggara dengan baik dan lancar, maka sebaiknya dikelola tersendiri dengan memerhatikan seluruh komponen yang termasuk didalamnya.

Dari beberapa pengertian tentang konsep belajar mandiri yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa belajar mandiri merupakan suatu strategi pembelajaran yang diorganisasikan sedemikian rupa yang bertujuan membangun kemandirian peserta didik dalam belajarnya untuk dapat memilih bahan ajarnya serta menentukan kemajuan belajarnya sendiri. Agar sistem belajar mandiri dapat terselenggara dengan baik, sebaiknya memerhatikan seluruh komponen yang ada didalamnya.

Modul cetak yang akan dikembangkan oleh pengembang dirasa cocok untuk belajar mandiri, karena modul yang akan dikembangkan disusun secara sistematis dengan tahapan-tahapan belajar yang akan dilalui oleh peserta didik, sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan modul ini. Oleh karena itu, modul cocok digunakan dalam belajar mandiri.

D. Kajian Mata Kuliah Pemanfaatan Sumber Belajar

1. Konsep Mata Kuliah Pemanfaatan Sumber Belajar

Mata kuliah Pemanfaatan Sumber Belajar membahas mengenai landasan teori dan prinsip yang diperlukan dalam memanfaatkan sumber belajar. Secara khusus mahasiswa harus menguasai konsep media dan sumber belajar, ragam sumber belajar dan karakteristiknya masing-masing. Dalam memanfaatkan sumber belajar harus dipahami pula landasan teori pemanfaatan sumber belajar serta prosedur pemanfaatan sumber belajar. Mata kuliah ini juga membahas pemanfaatan sumber belajar dengan berlandaskan pada teori dan prinsip yang benar untuk beragam media seperti media cetak, media grafis, media tiga dimensi, media audio, media video, komputer dan multimedia dan media berbasis jaringan.

Dalam proses pembelajarannya, mata kuliah pemanfaatan sumber belajar ini memanfaatkan berbagai sumber belajar seperti buku-buku referensi, skripsi, jurnal, makalah, dan sebagainya. Namun, dari segi kualitas sumber-sumber belajar tersebut belum memadai sebagai sebuah sumber belajar yang dapat dijadikan acuan untuk mendalami tentang konsep pemanfaatan sumber belajar. Hal ini dikarenakan bahwa sumber

belajar untuk mata kuliah pemanfaatan sumber belajar belum mencukupi kebutuhan belajar mahasiswanya.

2. Tujuan Mata Kuliah Pemanfaatan Sumber Belajar

Mata kuliah pemanfaatan sumber belajar memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Berdasarkan Garis Besar Program Pembelajaran (GBPP), mata kuliah pemanfaatan sumber belajar memiliki tujuan umum yaitu mahasiswa dapat memiliki kemampuan dalam menerapkan teori dan prinsip yang tepat dalam memanfaatkan sumber belajar.

Sedangkan ditinjau dari tujuan pembelajaran khusus, mata kuliah Pemanfaatan Sumber Belajar memiliki tujuan setiap mahasiswa mampu:

a. Menjelaskan konsep media dan sumber belajar dalam pembelajaran.
b. Mendeskripsikan ragam dan klasifikasi sumber belajar.
c. Menganalisis landasan teori pemanfaatan sumber belajar.
d. Menguraikan prosedur pemanfaatan sumber belajar.
e. Menjelaskan teori dan prinsip pemanfaatan berbagai media, seperti media cetak, media grafis, media tiga

dimensi, media audio, media video, media multimedia, media komputer dan jaringan.

f. Menjelaskan prinsip-prinsip penilaian pemanfaatan sumber belajar.

Dari tujuan yang dikemukakan, modul pemanfaatan sumber belajar memiliki tujuan agar mahasiswanya memiliki kompetensi yang diharapkan.

3. Ruang Lingkup Mata Kuliah Pemanfaatan Sumber Belajar

Berikut cakupan materi yang dibahas pada mata kuliah pemanfaatan sumber belajar:

Tabel 2.1 Cakupan Materi Pemanfaatan Sumber Belajar

Materi	Cakupan Materi
Konsep Media	• Pengertian Media • Pembelalajaran dalam kontinum konkrit-abstrak • Kedudukan media dalam proses belajar • Fungsi media dalam pembelajaran (Bretz)

Konsep Sumber Belajar	• Pengertian sumber belajar dan perkembangannya • Kegunaan sumber belajar • Jenis-jenis sumber belajar AECT
Kedudukan sumber belajar dalam pembelajaran	• Prinsip pembelajaran efektif • Sumber belajar, Informasi dan pembelajaran
Ragam dan Klasifikasi Media Pembelajaran	• Pengelompokan media pembelajaran menurut beberapa ahli • Kelompok media (cetak dan non cetak)
Landasan Teori Pemanfaatan Sumber Belajar	• Teori belajar Behavioristik, Kognitivistik, Konstruktivistik, Sosial • Teori Komunikasi • Teori Edgar Dale (konkrit-abstrak)
Prosedur Pemanfaatan Sumber Belajar	• Pengertian pemanfaatan sumber belajar menurut konsep TP • Stategi dalam mengintegrasikan sumber belajar ke dalam pembelajaran • Model ASSURE • Model Arief Sadiman • Model Lever-Duffy
Teori dan Prinsip Pemanfaatan Media Cetak	• Pengertian media cetak • Ragam media cetak

	• Kelebihan dan keterbatasan • Memanfaatkan media cetak dalam pembelajaran
Teori dan Prinsip Pemanfaatan Media Grafis	• Pengertian media grafis • Ragam media grafis • Kelebihan dan keterbatasan • Memanfaatkan media grafis dalam pembelajaran
Teori dan Prinsip Pemanfaatan Media Tiga Dimensi	• Pengertian media tiga dimensi • Ragam media tiga dimensi • Kelebihan dan keterbatasan • Memanfaatkan media tga dimensi dalam pembelajaran
Teori dan Prinsip Pemanfaatan Media Audio	• Pengertian media audio • Ragam media audio • Kelebihan dan keterbatasan • Memanfaatkan media audio dalam pembelajaran
Teori dan Prinsip Pemanfaatan Media Video	• Pengertian media video • Ragam media video • Kelebihan dan keterbatasan • Memanfaatkan media video dalam pembelajaran
Teori dan Prinsip	• Pengertian komputer dan

Pemanfaatan Komputer dan Multimedia	multimedia • Ragam komputer dan multimedia • Kelebihan dan keterbatasan • Memanfaatkan kompuer dan multimedia dalam pembelajaran
Teori dan Prinsip Pemanfaatan Media Berbasis Jaringan	• Pengertian media bebasis jaringan • Ragam media berbasis jaringan • Kelebihan dan keterbatasan • Memanfaatkan media berbasis jaringan dalam pembelajaran
Prinsip-prinsip Penilaian Pemanfaatan Sumber Belajar	• Pengertian evaluasi media • Jenis evaluasi media • Prinsip-prinsip mengintegraskan media ke dalam pembelajaran • Mengevaluasi pemanfaatan media dalam pembelajaran

Materi yang akan dikembangkan menjadi modul adalah materi mengenai konsep media, konsep sumber belajar, kedudukan sumber belajar dalam pembelajaran dan ragam dan klasifikasi media pembelajaran. Materi tersebut dipilih untuk

dikembangkan dalam modul cetak karena materi-materi tersebut merupakan materi awal atau pembuka dalam mata kuliah pemanfaatan sumber belajar. Mahasiswa perlu diberikan pengetahuan awal tentang konsep media dan sumber belajar yang dituangkan dalam sebuah modul cetak agar mahasiswa dapat mempelajarinya dengan mandiri dan sesuai dengan laju belajarnya masing-masing.

4. Kajian Ragam Pengetahuan Materi Konsep Media dan Sumber Belajar

Ilmu atau pengetahuan berdasarkan teori informasi dapat dipilah dan dikaji karakteristiknya. Analisis pengetahuan dilaksanakan melalui mengelompokkan jenis ilmu berdasarkan struktur di dalamnya serta jenjang atau tingkat pemahamannya bagi proses belajar seseorang.[28]

Merrill menyatakan bahwa isi pelajaran terdiri atas **fakta**, **konsep**, **prosedur** dan **prinsip**. Pendapat Merrill ini merupakan konsep tertua untuk kategorisasi ilmu. Ia memfokuskan pada pembentukan kognitif peserta didik. Desain pembelajaran yang

[28] Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h.81

dikembangkannya khusus untuk ranah belajar kognitif. Konsep Merrill ini berorientasi pada struktur informasi pada umumnya.[29]

a. Fakta

Adalah sifat dari suatu gejala, peristiwa, benda, yang wujudnya dapat ditangkap panca indera. Fakta merupakan pengetahuan yang berhubungan dengan data-data spesifik (tunggal) baik yang telah maupun yang sedang terjadi dan dapat diuji atau diobservasi.[30]

b. Konsep

Merrill berpendapat bahwa konsep adalah kelompok objek atau kebendaan, kejadian, simbol, yang memiliki kesamaan atau kemiripan karakteristik serta nama atau julukan. Kesamaan ciri-ciri atau gagasan di antara struktur atau komponennya diperlukan sebagai persyaratan membangun konsep, klasifikasi atau kategori.

c. Prinsip

Menurut Merrill, prinsip berupa penjelasan atau ramalan atau suatu kejadian di dunia ini. Prinsip menyangkut hukum sebab-akibat dengan sifat hubungan korelasi untuk menginterpretasi

---

[29] *ibid*

[30] Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h.142

kejadian khusus. Merrill juga menyatakan bahwa prinsip adalah prediksi atau alasan mengapa sesuatu hal terjadi, berdasarkan dalil atau rumus tertentu.

d. Prosedur

Prosedur merupakan isi atau materi tentang pelaksanaan suatu pekerjaan atau tugas yang berurutan. Merrill berpendapat bahwa prosedur adalah rangkaian langkah pelaksanaan pekerjaan yang harus dilaksanakan secara bertahap untuk mencapai tujuan tertentu, atau untuk menyelesaikan suatu masalah atau produk. Misalnya, langkah-langkah memanaskan mesin mobil, mengoperasikan komputer dikategorikan sebagai prosedur.

Dalam pengembangan modul ini, ragam pengetahuan yang digunakan terdiri dari konsep, karena sebagian besar isi materi bersifat konsep. Ragam pengetahuan konsep yang digunakan tertuang di dalam materi yang akan dikembangkan untuk modul cetak ini.

E. Program Studi Teknologi Pendidikan

1. Profil Program Studi Teknologi Pendidikan

Hasil akreditasi yang dilakukan oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN PT) atas program studi Teknologi Pendidikan tahun 2015 memperoleh peringkat A. Keputusan ini dinyatakan dalam Surat Keputusan 972/SK/BAN-PT/Akred/S/IX/2015.

Tujuan program studi Teknologi Pendidikan sebagai sub sistem Fakultas Ilmu Pendidikan dan berada di lingkungan DKI Jakarta sebagai berikut:

1) Memiliki kemampuan merancang, melaksanakan dan mengolah hasil penelitian di bidang belajar dan pembelajaran baik yang bersifat konvensional, inovatif, dan berbasis sumber berteknologi.
2) Memiliki kemampuan untuk mensosialisasikan hasil penelitian melalui media komunikasi ilmiah.
3) Memiliki kemampuan memecahkan masalah belajar dan pembelajaran mulai dari yang bersifat konvensional, inovatif dan berbasis sumber berteknologi.
4) Memiliki kemampuan menyebarluaskan atau mensosialisasikan hasil temuan dan modifikasi solusi

belajar dan pembelajaran yang bersifat konvensional sampai dengan berbasis sumber berteknologi.

Gelar lulusan mahasiswa yang telah lulus dari program studi Teknologi Pendidikan akan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Profil lulusan program studi Teknologi Pendidikan adalah sebagai berikut:

1) Pengelola Pembelajaran: Mengelola kegiatan belajar pada berbagai satuan pendidikan, menganalisis kurikulum.
2) Agen Perubahan: Menyebarluaskan pemanfaatan sumber belajar, menganalisis kebutuhan belajar peserta didik.
3) Pengelola Sumber Belajar: Mengembangkan dan mengelola media pembelajaran dan sumber belajar.
4) Pengelola Teknologi Kinerja: Mengelola peningkatan kinerja Sumber Daya Manusia (SDM) pada organisasi belajar, mengelola pengetahuan (*Knowledge Management*).

Salah satu kompetensi lulusan program studi Teknologi Pendidikan yaitu mampu menerapkan keahlian dan memberikan layanan belajar kepada warga masyarakat dengan memanfaatkan

dan mengembangkan berbagai aneka sumber belajar agar kinerjanya meningkat dengan rincian sebagai berikut:

- Mengelola kegiatan belajar pada berbagai satuan pendidikan.
- Menyebarluaskan inovasi dan pemanfaatan aneka sumber belajar.
- Mengembangkan dan mengelola media pembelajaran dan sumber belajar.
- Mengelola peningkatan kinerja Sumber Daya Manusia pada organisasi belajar.

Untuk mendukung pencapaian profil lulusan S1 Program Studi Teknologi Pendidikan, maka terdapat tiga konsentrasi didalamnya, yaitu:

1) Pengembang Pembelajaran, yaitu pembinaan kompetensi yang mengacu kepada kebutuhan sekolah atau *school-oriented*. Konsentrasi ini menyiapkan lulusan untuk mengembangkan kurikulum sekolah, mengelola sumber, media, bahan belajar, serta pemanfaatan TIK di sekolah.
2) Pengembang Media dan Sumber Belajar yaitu pembinaan kompetensi yang mengacu kepada

kemampuan untuk mengembangkan media atau sumber belajar, dari yang bersifat konvensional hingga pemanfaatan TIK bagi suatu lembaga pendidikan secara mandiri.

3) Pengelola Teknologi Kinerja, yaitu pembinaan kompetensi yang mengacu kepada kebutuhan organisasi untuk peningkatan mutu kinerja SDM melalui berbagai upaya belajar dan pembelajaran atau pelatihan dan penerapan TIK (*organization-oriented*).[31]

2. Visi dan Misi Program Studi Teknologi Pendidikan

Program studi Teknologi Pendidikan mempunyai visi dan misi, sebagai berikut:

A. Visi

Pada tahun 2017 menjadi salah satu Program Studi Teknologi Pendidikan yang unggul untuk menghasilkan tenaga pendidik dan kependidikan dalam bidang perekayasaan pembelajaran yang kompetitif pada berbagai lembaga pendidikan,

[31] Profil Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNJ www.fip.unj.ac.id/tp/content/teknologi-pendidikan diakses 14 September 2016 Pukul 19.30 WIB

berdasarkan kaidah dan etika akademik dan mampu menghadapi globalisasi.

B. Misi

1) Menyelenggarakan perkuliahan untuk menghasilkan tenaga kependidikan yang unggul dan kompetitif.
2) Melaksanakan penelitian yang bermanfaat untuk memecahkan masalah belajar dan pembelajaran.
3) Memberikan layanan jasa dalam memecahkan masalah belajar dan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan sistem berbasis sumber-sumber berteknologi.
4) Membangun budaya mutu, menerapkan prinsip organisasi yang belajar.
5) Menghasilkan lulusan yang kreatif, berjiwa wirausaha, terbuka terhadap perubahan dan perbedaan, meningkatkan potensi diri terus menerus melalui berbagai macam interaksi baik di dalam kelas maupun di luar kelas dan dengan masyarakat.
6) Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika akademik dan profesi.

Lulusan program studi Teknologi Pendidikan disebut Teknolog Pendidikan. Berdasarkan salah satu kompetensi lulusan Teknologi Pendidikan, yaitu dapat mengembangkan dan mengelola media pembelajaran dan sumber belajar. Untuk dapat mencapai profil lulusan tersebut, maka terdapat salah satu konsentrasi yaitu pengembang media dan sumber belajar. Konsentrasi tersebut untuk membina kompetensi yang mengacu kepada kemampuan untuk mengembangkan serta mengelola media atau sumber belajar yang tepat. Oleh karena itu, pengembang akan mengembangkan bahan ajar cetak berupa modul untuk memfasilitasi mahasiswa dalam mempelajari konsep media dan sumber belajar, sehingga mahasiswa dapat memahami konsep media dan sumber belajar dan dapat menjadi calon Teknolog Pendidikan yang dapat mengembangkan serta mengelola media dan sumber belajar yang tepat.

3. Karakteristik Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Berdasarkan usia, mahasiswa Teknologi Pendidikan rata-rata berusia 19 tahun. Pada usia ini dilihat dari aspek psikologi perkembangan, dapat dikatakan sebagai remaja akhir. Masa ini ditandai oleh persiapan akhir untuk memasuki peran-peran orang dewasa. Selama periode ini remaja berusaha memantapkan tujuan vokasional dan mengembangkan *sense of personal identity*.

Keinginan yang kuat untuk menjadi matang dan diterima dalam kelompok teman sebaya dan orang dewasa, juga menjadi ciri dari tahap ini[32]. Berikut merupakan aspek-aspek perkembangan pada masa remaja akhir, diantaranya

- Perkembangan aspek intelektual

  Perkembangan intelektual (kognitif) pada remaja bermula pada umur 11 atau 12 tahun. Remaja akhir tidak lagi terikat pada realitas fisik yang konkret. Pada masa remaja akhir mampu mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal disertai kemampuan membuat generalisasi yang lebih bersifat konklusif dan komprehensif. Kemampuan berpikir yang baru ini memungkinkan mereka untuk berpikir secara abstrak, hipotesis, dan kontrafaktual yang akan memberikan peluang pada individu untuk mengimajinasikan kemungkinan lain untuk segala hal.[33]

- Perkembangan aspek bahasa

  Perkembangan bahasa adalah meningkatnya kemampuan penguasaan alat komunikasi, baik lisan,

[32] Hendriati Agustiani, *Psikologi Perkembangan (Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri pada Remaja)*, (Bandung: 2009), h.29.

[33] U. Saefullah, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2012), h.267

> tulisan maupun tanda-tanda isyarat. Penggunaan bahasa lebih sempurna dan perbendaharaan kata lebih banyak. Pada umumnya, remaja akhir lebih memantapkan diri pada bahasa asing tertentu yang dipilihnya, menggemari literature yang mengandung nilai-nilai filosofis, etnis, dan religius. Kemampuan menggunakan bahasa ilmiah mulai tumbuh dan mampu diajak berdialog seperti ilmuwan.[34]

Dalam usia ini dibutuhkan metode pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik atau mahasiswa (*Student centered*), sehingga dibutuhkan suatu bahan belajar yang mampu memfasilitasi mahasiswa dalam proses belajarnya agar terciptanya pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik. Program studi Teknologi Pendidikan memiliki kompetensi yang mampu mengelola, mengembangkan serta memanfaatkan media dan sumber belajar.

Guna mendukung kompetensi tersebut, maka dibutuhkan keterampilan dalam memanfaatkan media dan sumber belajar yang sesuai dengan teori-teori pemanfaatan yang tepat. Oleh karena itu, terdapat mata kuliah pemanfaatan sumber belajar sebagai mata

[34] *Ibid,* h. 270

kuliah wajib guna memberi bekal kepada mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan untuk memahami tentang pemanfaatan sumber belajar. Dengan adanya Modul Cetak pada Mata Kuliah Pemanfaatan Sumber Belajar diharapkan proses pembelajaran menjadi efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

F. Penelitian Relevan

Gioveny Astaning Permana (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Bahan Belajar Cetak sebagai Sumber Belajar pada Mata Kuliah Pengelolaan Pusat Sumber Belajar di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan” Gioveny melakukan penelitian dengan bertujuan untuk mengembangkan sebuah bahan belajar sebagai salah satu sumber belajar yang terorganisasi secara utuh untuk mendukung proses belajar mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah Pengelolaan Pusat Sumber Belajar.

Pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Rowntree yang terdiri dari tiga tahapan yaitu: Perencanaan, Persiapan penulisan serta penulisan dan penyuntingan. Hasil pengembangannya merupakan sebuah bahan belajar untuk menunjang mata kuliah Pengelolaan Pusat Sumber Belajar.

Penelitiannya dilaksanakan di program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Sampel pada penelitian ini adalah dosen pengampu mata kuliah pengelolaan pusat sumber belajar, serta mahasiswanya jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNJ sejumlah 26 orang.

Berdasarkan review kepada para ahli diperoleh rata-rata sebesar 2,6. Berdasarkan uji coba kepada sasaran pengguna bahan belajar, pada tahap one to one diperoleh rata-rata yaitu 3,3, small group 3,45 dan field test 3,17. Dari hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa bahan belajar memiliki kualitas sedang atau rata-rata serta bahan belajar ini cukup sebagai salah satu sumber belajar yang dimanfaatkan untuk memperdalam Pengelolaan PSB, namun masih memerlukan pengembangan selanjutnya, sehingga dapat menjadi satu kesatuan utuh dan lengkap untuk memperdalam konsep Pengelolaan PSB.