

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Evaluasi

2.1.1 Pengertian Evaluasi

Evaluasi memiliki pengertian sebagai bentuk penilaian mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan, dari sudut pandang istilah menurut wandt dan brown dalam sudiyono (2003: 1) :”*evaluation refer to the act or process to determining the value of something*” (evaluasi merupakan suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu). Sementara menurut Cross dalam Sukardi (2009: 1): “*evaluation is a process which determines the extent to which objectives have been achieved*”. Artinya evaluasi merupakan proses yang menentukan kondisi, dimana suatu tujuan telah dapat dicapai.

Sedangkan menurut stufflebeam dalam Daryanto (2005: 2) “*evaluation is the process of delineating obtaining and providing useful information for judging decision alternatives*”. Artinya evaluasi merupakan proses menggambarkan, memperoleh dan menyajikan informasi yang berguna untuk menilai alternatif keputusan. Selain itu dalam suharsimi (2004: 1) menurut suchman bahwa evaluasi dipandang sebagai suatu proses, menentukan hasil yang telah dicapai beberapa kegiatan yang direncanakan, untuk mendukung tercapainya tujuan. Worthen dan Sanders dalam Suharsimi (2004:1) mengemukakan definisi evaluasi merupakan kegiatan mencari sesuatu yang berharga tentang sesuatu. Dalam mencari sesuatu

tersebut juga termasuk mencari informasi yang bermanfaat dalam menilai keberadaan sesuatu program, produksi, prosedur serta alternatif strategi yang diajukan untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka evaluasi merupakan kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan.

Secara umum evaluasi dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, objek, dan yang lain) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. Untuk menentukan nilai sesuatu dengan cara membandingkan dengan kriteria namun dapat pula melakukan pengukuran terhadap sesuatu yang dievaluasi kemudian baru membandingkannya dengan kriteria. Dengan demikian evaluasi tidak selalu melalui proses mengukur (pengukuran) baru melaksanakan proses menilai (penilaian) tetapi dapat pula evaluasi langsung melalui penilaian saja.

2.1.2 Tujuan dan fungsi evaluasi

Tujuan dari diadakannya evaluasi program adalah untuk mengetahui pencapaian tujuan program dengan langkah mengetahui keterlaksanaan kegiatan program, karena evaluator program ini mengetahui bagian mana dari komponen dan subkomponen program yang belum terlaksana dan apa sebabnya (Suharsimi, 2004:18).

Secara umum evaluasi sebagai suatu tindakan atau proses setidaknya memiliki tiga macam fungsi pokok yaitu: (1) mengukur kemajuan, (2) menunjang

penyusunan rencana, dan (3) memperbaiki atau melakukan penyempurnaan kembali. (Sudijono, 2005:8). Adapun secara khusus fungsi evaluasi dalam dunia pendidikan dapat ditilik dari tiga segi, yaitu: (1) segi psikologis, (2) segi didaktik, (3) segi administratif.

Bagi peserta didik, evaluasi pendidikan secara psikologis akan memberikan pedoman atau pegangan batin kepada mereka untuk mengenal kapasitas dan status dirinya masing-masing di tengah-tengah kelompok atau kelasnya. Secara didaktif evaluasi pendidikan akan dapat memberikan dorongan (motivasi) kepada mereka untuk dapat memperbaiki, meningkatkan dan mempertahankan prestasinya.

Adapun secara administratif, evaluasi pendidikan setidaknya memiliki tiga macam fungsi yaitu: (1) memberikan laporan, (2) memberikan bahan-bahan keterangan (data), dan (3) memberikan gambaran.

2.1.3 Model-model Evaluasi

2.1.3.1 Model Evaluasi CIPP

Model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) merupakan hasil kerja keras Phi Delta Kappa National Study Committee selama empat tahun, yang diketuai oleh Daniel Stuffle – Beam. Model ini konsisten dengan definisi evaluasi program pendidikan yang dikeluarkan oleh komite tersebut, yaitu : evaluasi adalah proses menggambarkan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang bermanfaat dalam menilai alternative-alternatif keputusan.

Berkaitan dengan definisi di atas, Stufflebeam (Worthen dan Sanders, 1981 : 129) menyatakan bahwa terdapat beberapa aspek kunci yang perlu di pahami, yaitu :

- 1) *Evaluation is performed in the service of decision-making, hence, it should provide information which is useful to decision-maker.*
- 2) *Evaluation is a cyclic, continuing process and, therefore, must be implemented through a systematic program.*
- 3) *The evaluation process includes the three main steps of delineating, obtaining and providing. These steps provide the basis for methodology of evaluation.*
- 4) *The delineating and providing steps in the evaluation process are interface activities requiring collaboration between evaluator and decision-maker, while the obtaining step is largely a technical activity which is executed mainly by the evaluator.*

Kutipan di atas menjelaskan bahwa : (1) evaluasi dilaksanakan untuk melayani pengambilan keputusan, oleh karena itu evaluasi hendaknya menyediakan informasi yang bermanfaat bagi pengambil keputusan. (2) evaluasi merupakan proses yang bersifat siklis dan berkesinambungan, sehingga harus dilaksanakan melalui sebuah program yang sistematis. (3) proses evaluasi terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu; penggambaran, pemerolehan, dan menyediakan informasi. Tahapan-tahapan ini merupakan dasar bagi metodologi evaluasi. (4) Tahapan penggambaran dan penyediaan informasi dalam proses evaluasi adalah aktivitas yang saling berhubungan yang membutuhkan kerja sama antara evaluator dan pengambil keputusan, sementara tahapan pemerolehan informasi merupakan aktivitas yang bersifat teknis yang sebagian besar dilakukan oleh evaluator.

Pendapat lain yang mengomentari definisi di atas dikemukakan oleh Isaac dan Michel (1984 : 6), yang menyatakan bahwa definisi tersebut menggabungkan tiga aspek dasar. Pertama, evaluasi merupakan proses yang sistematis dan berkesinambungan. Kedua, proses ini terdiri dari tiga langkah yang sangat penting, yaitu: (1) menyusun pertanyaan dan menentukan informasi yang akan dikumpulkan. (2) mengumpulkan data yang relevan. (3) menyediakan informasi yang diperoleh bagi pengambilan keputusan yang dapat memikirkan dan

menginterpretasi informasi tersebut terkait dengan dampaknya terhadap alternatif-alternatif keputusan yang dapat memperbaiki atau meningkatkan program pendidikan yang sedang berjalan. Ketiga, evaluasi mendukung proses pengambilan keputusan dengan memungkinkan pemilihan sebuah alternatif dan menindaklanjuti sebagai konsekuensi dari sebuah keputusan.

Selanjutnya Isaac dan Michael (1984 : 6) menyatakan bahwa model evaluasi CIPP menyediakan empat tipe keputusan, yaitu (1) *Planning decision*, yang mempengaruhi pemilihan tujuan secara umum maupun secara khusus. (2) *structuring decision*, yang menentukan strategi dan desain procedural yang optimal dalam rangka mencapai tujuan-tujuan yang telah ditentukan oleh keputusan perencanaan. (3) *Implementing decision*, yang memberikan jalan/cara dalam menjalankan dan meningkatkan pelaksanaan desain, metode, atau strategi yang telah dipilih, dan (4) *recycling decision*, yang menentukan apakah sebuah kegiatan atau bahkan sebuah program dilanjutkan, diperbaiki, atau dihentikan.

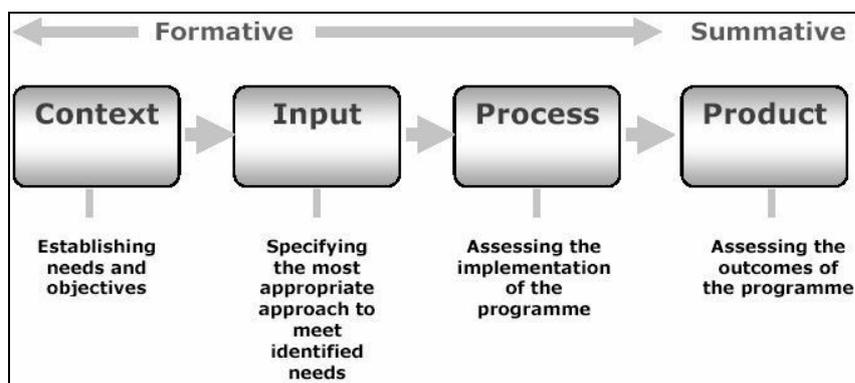
Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan di atas, untuk mewujudkan keempat tipe keputusan ini, maka terdapat empat jenis evaluasi yang masing-masing diperuntukan bagi setiap keputusan. *Context evaluation*, menghasilkan informasi yang berkaitan dengan kebutuhan (yaitu sejauh mana perbedaan yang timbul antara kenyataan yang terjadi dan harapan yang diinginkan, dikaitkan dengan harapan terhadap nilai-nilai tertentu, lingkup perhatian, hambatan dan peluang dalam rangka merumuskan tujuan umum dan tujuan khusus sebuah program. *Input evaluation*, menyediakan informasi tentang kekuatan dan kelemahan dari desain dan strategi alternative dalam rangka mencapai tujuan yang telah

ditetapkan. *Proses evaluation*, menyediakan informasi untuk melakukan pemantauan terhadap pelaksanaan prosedur dan strategi yang telah dipilih, sehingga faktor-faktor yang menjadi kekuatan dapat dipertahankan dan faktor-faktor yang menjadi kelemahan dapat dihilangkan. *Product evaluation*, menyediakan informasi sejauh mana tujuan-tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dapat dicapai dan untuk menentukan apakah strategi, prosedur, atau metode yang telah diimplementasikan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan tersebut harus dihentikan, diperbaiki, atau dilanjutkan dalam bentuknya yang sekarang.

Pada dasarnya yang paling utama dari sebuah evaluasi adalah adanya saling keterkaitan yang bersifat simultan dari sebuah produk dan evaluasi proses, dimana umpan balik yang diperoleh dari kualitas produk yang dihasilkan, dapat digunakan dalam evaluasi proses untuk meningkatkan kualitas produk di masa yang akan datang dengan mengatasi berbagai kekurangan dan mengadakan perbaikan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung berdasarkan keputusan implementasi. Lebih jauh umpan balik juga dapat digunakan didalam evaluasi *input* untuk mendesain kembali strategi-strategi yang digunakan, sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih sesuai. Dengan demikian, Model evaluasi CIPP memungkinkan untuk menjawab empat pertanyaan, yaitu : (1) tujuan manakah yang akan dicapai? (2) strategi atau prosedur manakah yang harus dijalankan? (3) seberapa baik strategi atau prosedur ini bekerja? (4) seberapa efektif pencapaian tujuan umum dan tujuan-tujuan khusus.

Pada dasarnya, studi evaluasi tidak bersifat statis, karena sangat besar kemungkinannya untuk dipengaruhi oleh faktor kontekstual. Oleh karena itu, penting bagi sebuah evaluator untuk memperhatikan faktor-faktor tersebut ketika mengevaluasi sebuah program.

Stufflebeam juga menekankan pentingnya aspek-aspek deskriptif dari studi program. Dengan menyebutkan variasi tahapan perkembangan program, dan juga menekankan pentingnya seorang evaluator memperhatikan gambaran kondisi detail dari suatu program yang sedang dievaluasi.



Gambar 1. Bagan Evaluasi Model CIPP

Sumber : <http://shareit4us.blogspot.com/2010/06/model-evaluasi-program.html>

2.1.3.2 Model Evaluasi Kesenjangan

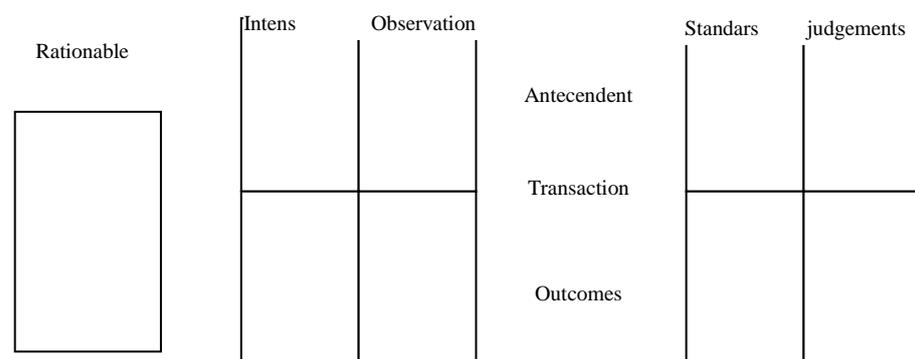
Model penilaian kesenjangan dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kesesuaian antara standar yang sudah ditentukan dalam program dengan penampilan aktual dari program tersebut. Ada beberapa langkah dalam model ini (Fernandes, 1984:9) yaitu: 1) penyusunan desain, 2) pemasangan instalasi, 3) proses, 4) pengukuran tujuan, 5) model komparasi/perbandingan. Kunci dari model ini adalah membandingkan penampilan dengan tujuan yang telah ditetapkan.

2.1.3.3 Model Evaluasi *Center for the study of evaluation (CSE Model of Evaluation)*

Model CSE memfokuskan pada evaluasi itu dilaksanakan. Ada empat model yaitu: 1) menaksir kebutuhan (*need assesment*), 2) perencanaan program (*programme planning*), 3) evaluasi formatif (*formative evaluation*), dan 4) evaluasi sumatif (*summative evaluation*).

2.1.3.4 Model evaluasi Stake (*Stake's Model of Evaluation*)

Model evaluasi stake (*Stake's model of evaluation*) ini, terkonsentrasi pada dua langkah pekerjaan evaluasi yaitu deskripsi dan pertimbangan. Model evaluasi Stake sebenarnya agak mirip dengan CIPP dan CES model, namun Stake memasukan dimensi yang lain yaitu dimensi deskripsi (Kauffman & Thomas,1981:123). Oleh Stake, model evaluasi diajukan dalam bentuk diagram, yang menggambarkan deskripsi dan tahapan sebagai berikut. (Worthen & Sanders, 1973: 113)



Gambar 2. Bagan Evaluasi Model Stake (Worthen & Sanders, 1973: 113)

2.1.3.5 Model evaluasi perlawanan

Model ini memiliki empat tahapan yaitu : 1) melontarkan isu dengan cara mensurvei berbagai group untuk menentukan bahwa pendapat mereka merupakan isu yang relevan, 2) meringkas isu, 3) membentuk dua tim evaluasi yang berlawanan dan memberikan kesempatan pada kedua tim menyiapkan argumentasi mendukung atau melawan program, dan 4) melakukan dengan pendapat masing-masing tim memberikan argumentasi dan bukti sebelum pengambilan keputusan (fernandes, 1984:12).

2.1.3.6 Model *Goal Oriented Evaluation by Tyler*

Model evaluasi yang dikemukakan oleh Tyler, yaitu *goal oriented evaluation* atau evaluasi yang berorientasi pada tujuan, yaitu sebuah model evaluasi yang menekankan peninjauan pada tujuan sejak awal kegiatan dan berlangsung secara berkesinambungan. Program pembelajaran yang mewakili jenis program pembrosesan ini merupakan sebuah proses pengalihan ilmu dan pembimbingan sebelum para pendidik mulai melakukan kegiatan, harus membuat persiapan mengajar yang diarahkan pada pencapaian tujuan. Para evaluator dapat mengecek apakah rencana pembelajaran yang dibuat oleh pendidik betul-betul sudah benar, mengarahkan kegiatannya pada tujuan? Selanjutnya rencana tersebut diimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui langkah-langkah yang berkesinambungan. Berdasarkan penjelasan diatas maka model evaluasi yang berorientasi pada tujuan ini cocok diterapkan untuk mengavulasi program yang jenisnya pemrosesan dalam bentuk pembelajaran. Peninjauan atas keterlaksanaan tujuan, dilakukan secara terus-menerus dan berkesinambungan.

Model Tyler ini secara konsep menekankan adanya proses evaluasi secara langsung didasarkan atas tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan bersamaan dengan persiapan mengajar, ketika seorang pendidik berinteraksi dengan para peserta didiknya menjadi sasaran pokok dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dikatakan berhasil menurut para pendukung Tyler, apabila para peserta didik dalam proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran. Tujuan sebagai pedoman untuk dievaluasi secara konsep diajukan oleh Tyler dalam monograf, *Basic Principles of Curriculum and Instruction* (1950), ia menyatakan bahwa proses evaluasi esensinya adalah suatu proses dan kegiatan yang dilakukan oleh seorang evaluator.

Usaha memahami tujuan hidup seorang peserta didik dalam proses pembelajaran tidaklah mudah. Hal ini karena pada diri seorang peserta didik pada prinsipnya akan selalu terjadi perubahan, seiring dengan umur, hasil belajar dan tingkat pengalaman hidup seorang anak manusia. Dalam proses pembelajaran, tujuan perlu direncanakan oleh seorang pendidik, dengan prinsip bahwa untuk menentukan hasil perubahan yang diinginkan dalam bentuk perilaku peserta didik, seorang pendidik dapat menentukan derajat tingkat perubahan perilaku peserta didik yang terjadi, sebagai akibat perncanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada para peserta didik.

Jika dibandingkan dengan beberapa macam pendekatan lain, diantaranya pendekatan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (pupil-centered), pendekatan pengukuran secara langsung (measurement directed approach). Pendekatan tyler

memiliki model yang berbeda. Pendekatan tyler pada prinsipnya menekankan perlunya suatu tujuan dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini merupakan pendekatan sistematis, elegan, akurasi dan secara internal memiliki rasional yang logis. Dibandingkan dengan model evaluasi lainnya kesederhanaan model tyler merupakan kelebihan tersendiri dan merupakan kekuatan yang elegan serta mencakup evaluasi kontingensi.

Dalam implementasinya, model tyler juga menggunakan unsur pengukuran dengan usaha secara konstan, paralel, dengan inkuiri ilmiah dan melengkapi legitimasi untuk mengangkat pemahaman tentang evaluasi. Pada model tyler sangat membedakan antara konsep pengukuran dan evaluasi. Menurut tyler, pengetahuan pengukuran dan pengetahuan evaluasi terpisah dan merupakan proses dimana pengukuran hanya satu dari beberapa kemungkinan salah satu cara dalam mendukung tercapainya evaluasi.

Dilingkungan pembelajaran, model tyler masih sangat luas penggunaannya. Karena beberapa kelebihan seperti yang telah disebutkan diatas. Disamping itu, pada lingkup yang sangat luas, misalnya bidang kurikulum, secara rasional tyler telah menggambarkan selangkah lebih maju, dimana evaluasi berfokus pada penyaringan kurikulum dan program sebagai sentral kepercayaan evaluasi. Fokus model tyler pada prinsipnya adalah lebih menekankan perhatian pada sebelumnya dan sesudah perencanaan kurikulum. Disamping itu, model tyler juga menekankan bahwa perilaku yang diperlukan diukur minimal dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan (treatment) dicapai oleh pengembang kurikulum.

2.2 Teori Desain Pembelajaran

Reigeluth (1999: 5) mengatakan, “*An instructional-design theory is a theory that offers explicit guidance on how to better help people learn and develop*”. Sebuah teori desain pembelajaran adalah sebuah teori yang menawarkan tuntunan yang tegas bagaimana membantu orang-orang belajar dan berkembang menjadi lebih baik.

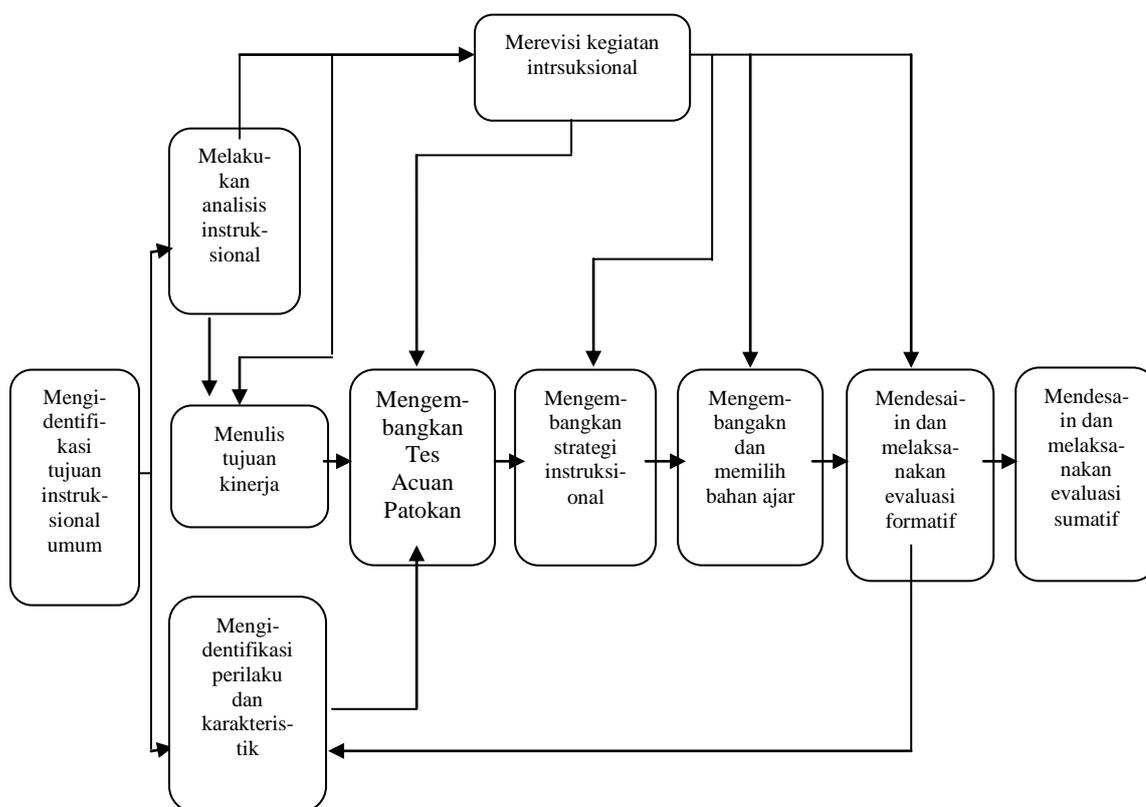
Dick and Carey (2005: 4) mengatakan bahwa Desain Pembelajaran mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada pendekatan sistem, sedangkan teori belajar; teori evaluasi dan teori pembelajaran merupakan teori-teori yang melandasi desain pembelajaran.

Model desain sistem pembelajaran ini telah lama digunakan untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Model yang mereka kembangkan didasarkan pada penggunaan sistem terhadap komponen-komponen dasar dari sistem pembelajaran yang meliputi; analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model desain sistem pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas beberapa komponen dan sub komponen yang perlu dilakukan untuk membuat rancangan aktivitas pembelajaran yang lebih besar.

Pada penelitian ini penulis menggunakan model desain pembelajaran Dick and Carey, karena berbagai alasan yaitu: (a) Desain ini memiliki pandangan khusus pada awal proses pembelajaran dengan lebih dahulu menetapkan tujuan kompetensi peserta didik yang harus tahu atau mampu dilakukan peserta didik pada waktu berakhirnya program pembelajaran. (b) Desain ini memiliki keterikatan yang runtut antar komponen-komponennya, dimana terdapat

hubungan antara siasat pembelajaran dan hasil belajar yang diinginkan. (c) Desain ini merupakan proses yang sifatnya empirik dan dapat dilakukan secara berulang-ulang, karena pembelajaran tidak dirancang untuk satu kali kegiatan saja, namun disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Langkah-langkah dari model desain tersebut adalah: 1) mengidentifikasi tujuan instruksional umum; 2) melakukan analisis instruksional; 3) mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik; 4) merumuskan tujuan performasi; 5) mengembangkan butir-butir tes acuan patokan; 6) mengembangkan strategi instruksional; 7) mengembangkan dan memilih bahan instruksional; 8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif; 9) melakukan revisi pembelajaran; 10) melaksanakan evaluasi sumatif, (Dick and Carey 2005: 5).



Gambar 3. Bagan Desain Instruksional Dick and Carey

Sumber: Desain Instruksional (Dick and Carey: 2005:5)

Model *Dick and Carey* yang terdiri dari 10 langkah ini pada tiap-tiap langkahnya sangat jelas maksud dan tujuannya, sehingga bagi perancang pemula sangat cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain yang lain.

Kesepuluh langkah pada model Dick and Carey menunjukkan hubungan yang sangat jelas, dan tidak terputus antara langkah yang satu dengan yang lainnya. Dengan kata lain, sistem yang terdapat pada Dick and Carey sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya. Model desain Dick and Carey yang menjadi dasar penulis menyusun rencana pembelajaran dalam penelitian ini.

Dalam merancang desain pembelajaran penulis menggunakan langkah langkah model desain pembelajaran Dick and Carey yaitu sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Tujuan Instruksional

Langkah pertama yang dilakukan dalam menerapkan model desain pembelajaran ini adalah menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh pembelajaran. Hal ini disebut dengan istilah tujuan pembelajaran atau *instruksional goal*. Identifikasi tujuan pembelajaran dikembangkan dari kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat dalam Silabus.

2. Melakukan Analisis Instruksional

Setelah melakukan identifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis instruksional, yaitu proses menjabarkan perilaku umum menjadi perilaku khusus yang tersusun secara logis dan sistematis. Kegiatan tersebut dimaksudkan untuk mengidentifikasi perilaku-perilaku khusus yang dapat

menggambarkan perilaku umum secara lebih terperinci. Analisis instruksional adalah sebuah prosedur yang digunakan untuk menentukan keterampilan dan pengetahuan yang relevan dan diperlukan oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran.

3. Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Peserta Didik

Selain melakukan analisis tujuan pembelajaran, hal penting yang perlu dilakukan adalah analisis terhadap karakteristik peserta didik. Kedua langkah ini dapat dilakukan secara bersamaan. Karakteristik peserta didik yang beda, baik dari segi kemampuan, suku, jenis kelamin dan agama akan membuat peserta didik tersebut cenderung belajar secara individu dan penuh dengan persaingan baik antar individu itu sendiri maupun antar kelompok-kelompok tertentu.

4. Merumuskan Tujuan Performansi

Dari hasil analisis instruksional, perlu kiranya pendidik mengembangkan tujuan pembelajaran secara spesifik (*Instructional Objectives*) yang harus dikuasai oleh peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat umum (*Instructional Goal*).

5. Mengembangkan Alat Penilaian

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan alat atau instrumen penilaian. Alat atau instrument penilaian ini digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Alat atau Instrumen penilaian ini dapat berbentuk tes maupun lembar observasi. Alat penilaian ini sering dikenal dengan evaluasi hasil belajar.

6. Mengembangkan Strategi Instruksional

Berdasarkan analisis perilaku dan karakteristik awal peserta didik dan empat langkah yang terdahulu maka diperlukan sebuah strategi yang akan digunakan untuk mencapai tujuan akhir pembelajaran. Bagi seorang pendidik kemampuan memulai, menyajikan dan menutup kelas akan menjadi modal utama dalam merencanakan kegiatan instruksional secara sistematis, relevan dengan tujuan instruksional mata pelajaran tersebut, kegiatannya juga harus menarik dan dapat meningkatkan aktifitas peserta didik. Strategi pembelajaran yang akan dikembangkan meliputi silabus, RPP (termasuk di dalamnya metode, media yang tepat, waktu dan sumber belajar yang akan digunakan).

7. Mengembangkan dan Memilih Bahan Pembelajaran

Langkah berikutnya adalah mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini bahan pembelajaran yang digunakan pada silus 1 adalah *Going to the Beach*, pada siklus II adalah subtema *Going to the Zoo* dan pada siklus III adalah *Going Camping*.

8. Mendesain dan Melaksanakan Evaluasi Formatif

Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif adalah sebuah proses yang digunakan oleh desainer untuk memperoleh data yang akan digunakan untuk merevisi pembelajaran sehingga pembelajarannya menjadi lebih efektif dan efisien. Penekanan dalam evaluasi formatif adalah pada pengumpulan dan analisis data dan revisi pada pembelajaran. Dalam penelitian ini evaluasi formatif dilaksanakan pada siklus 1, kemudian dianalisis dan direvisi untuk perbaikan pada siklus II dan seterusnya.

9. Revisi Materi Pembelajaran

Dari data yang diperoleh dari sumber hasil tes formatif, maka dapat disimpulkan dan digunakan untuk mengidentifikasi bahan pembelajaran mana yang harus direvisi. Pada sebuah penelitian setelah data pada siklus 1 yang diperoleh dianalisis, maka akan diketahui bagian-bagian mana yang harus direvisi apakah dalam penyusunan RPP, penggunaan media yang kurang dapat menstimulus peserta didik, pengolahan waktu yang kurang tepat, atau ruangan kelas yang kurang memadai.

10. Melaksanakan Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif didefinisikan sebagai sebuah desain evaluasi kumpulan data untuk mengukuhkan efektivitas materi-materi pembelajaran bagi peserta didik. Tujuan evaluasi formatif adalah untuk menempatkan kelemahan dan kelebihan dalam sebuah pembelajaran dan menyimpan penemuan-penemuan tersebut bagi pengambil keputusan untuk menentukan materi mana yang akan terus digunakan dan mana yang tidak.

2.3 Teori Belajar dan Pembelajaran

Hakekat belajar dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa teori yang berhubungan dengan penggunaan media serta hubungannya antara pesertan didik dengan media yang digunakan

2.3.1 Belajar Menurut Skinner

Skinner memandang belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Dengan demikian ini mamaknai

belajar sebagai suatu perilaku dan karena belajar responnya menjadi lebih baik. Demikian sebaliknya apabila orang tidak belajar maka responnya akan menurun. Sehingga dengan belajar terjadi perubahan respon. Skinner memandang anak belajar karena mengejar hadiah atau pujian (*operant conditioning*) atau penguatan (*reinforcement*) yang dapat berupa nilai yang baik atau hadiah berupa barang atau lainnya.

Dengan demikian dalam belajar dapat ditemukan hal-hal sebagai berikut:

1. Kesempatan terjadinya peristiwa yang memungkinkan terjadinya respon belajar
2. Respon orang yang belajar
3. Akibat yang bersifat menggunakan respon tersebut baik berupa hadiah maupun teguran atau hukuman.

Dengan demikian jika digunakan teori Skinner maka pendidik ataupun media yang digunakan harus memperhatikan dua hal penting berikut:

1. Pemilihan stimulus yang diskriminatif
2. Penggunaan penguatan

Langkah-langkah pembelajaran menurut teori conditioning operant Skinner adalah

1. Mempelajari keadaan kelas yang berkaitan dengan perilaku peserta didik
2. Membuat daftar penguat positif
3. Memilih dan menentukan urutan tingkah laku yang dipelajari serta jenis penguatnya.
4. Membuat program pembelajaran yang berisi urutan tingkah laku yang dikehendaki, penguatan, waktu mempelajari perilaku dan evaluasi

2.3.2 Teori Behaviorisme

Menurut Behavioristik belajar merupakan perubahan tingkah laku, khususnya kapasitas peserta didik untuk perilaku yang baru sebagai hasil belajar. Selain itu dijelaskan bahwa perubahan tingkah laku manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang akan memberikan berbagai pengalaman kepada seseorang. Lingkungan merupakan stimulan yang dapat mempengaruhi atau merubah kapasitas untuk merespon. Sehingga secara tidak langsung dikatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku hasil interaksi antara stimulus-respon yaitu proses manusia untuk memberikan respon tertentu berdasarkan stimulus yang datang dari luar.

Proses belajar terdiri dan beberapa unsur yaitu dorongan (*drive*), stimulus, respon dan penguatan (*reir forcement*). Unsur dorongan tampak jika seseorang merasakan kebutuhan akan sesuatu dan terdorong untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Selanjutnya dorongan tersebut berinteraksi dengan lingkungan yang dalam lingkungan tersebut terdapat berbagai macam stimulus yang dapat menyebabkan berbagai macam respon dari orang tersebut. Sedangkan unsur penguatan akan memberikan tanda kepada seseorang tentang kualitas respon yang diberikan dan mendorong orang tersebut memberikan respon lagi.

2.4 Sumber Belajar

Menurut AECT, sumber belajar meliputi setiap pesan, orang, alat, teknik dan latar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mempelajari pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Hal tersebut sesuai pendapat Sanjaya

(2008:174). Beberapa sumber yang dapat dimanfaatkan adalah manusia sumber, alat dan bahan, aktifitas atau kegiatan dan lingkungan atau *setting*. Belajar sebagai proses pembelajaran yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreatifitas yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Belajar mempunyai dua karakteristik yaitu:

1. Proses belajar melibatkan proses mental peserta didik secara maksimal, bukan hanya menuntut peserta didik sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas peserta didik dalam proses berfikir.
2. Belajar membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Pendidik harus dapat melakukan berbagai upaya mewujudkan masyarakat belajar sepanjang hayat untuk menghadapi era informasi, para pendidik harus berupaya menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik atau warga belajar memiliki pengalaman belajar melalui berbagai media belajar, baik media yang dirancang maupun media yang dimanfaatkan. Untuk itu laboratorium, bengkel, studio, perpustakaan dan pusat sumber belajar yang ada di sekolah maupun di perguruan tinggi perlu dilengkapi dengan peralatan dan bahan yang diperlukan, sehingga optimal dalam memberikan pengalaman belajar sehingga memudahkan

peserta didik menguasai kompetensi yang dibutuhkannya. Di sisi lain, keaktifan dan kreatifitas pendidik pun diperlukan untuk dapat menggali potensi di masyarakat dan lingkungan sekitar agar dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar.

Sumber belajar adalah alat yang digunakan untuk mendukung terjadinya belajar, termasuk sistem pelayanan, bahan belajar dan lingkungan. Sumber belajar adalah material belajar (*learning materials*), termasuk: video, buku, kaset audio dan program *interactive video (IV)*, paket pembelajaran yang mengkombinasikan lebih dari satu media. Jadi sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai tempat belajar peserta didik baik di dalam kelas maupun di luar kelas, perpustakaan, laboratorium, media massa, media elektronik, toko buku, teman sekolah, tokoh masyarakat, peristiwa dan kejadian tertentu. Di pihak lain dinyatakan bahwa sumber belajar adalah lingkungan yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah sebagai sumber belajar, yang dapat berupa manusia atau bukan.

Sejalan dengan hal tersebut Mulyasa (2002:48) secara garis besar sumber belajar dapat digolongkan menjadi 5 katagori yaitu: 1) Manusia yaitu orang yang menyampaikan pesan seperti pendidik, konselor, administrator, teman sejawat atau orang yang tidak disengaja seperti penyuluh kesehatan, pemimpin perusahaan, pengurus koperasi atau orang yang bergerak dibidang yang ditekuninya misalnya pedagang; 2) Bahan yaitu sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran seperti film pendidikan, peta, grafik, buku paket, yang sering disebut media pembelajaran atau film-film lainnyayang dapat dipergunakan untuk pembelajaran; 3) Lingkungan yaitu ruang dimana sumber-sumber dapat berinteraksi dengan peserta

didik, perpustakaan, ruang kelas, laboratorium, ruang *mikroteachin*, dapat juga berupa museum, kebun binatang dan tempat-tempat beribadat; 4) Alat dan peralatan yaitu alat yang dipergunakan untuk peralatan misalnya foto, radio tape, atau berupa sumber lain seperti, proyektor film, TV dan radio, internet; 5) Aktivitas yaitu sumber lain berupa kombinasi antara teknik, misalnyaceramah dengan sumber lain contoh simulasi atau dapat berupa karyawisata.

Secara sederhana merumuskan sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan peserta didik memperoleh informasi, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan dalam proses pembelajaran. Dari berbagai sumber yang mungkin dikembangkan adalah manusia, bahan dan lingkungan, alat dan peralatan dan aktivitas. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwawa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan belajar.

2.4.1 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerimapesan (Arsyad, 2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Menurut Nasution (2006:195), beberapa media yang dapat dipergunakan untuk belajar antara lain; benda-benda, demonstrasi, manusia sebagai model, komunikasi

lisan, media tertulis, gambar-gambar hidup atau televisi, mesin belajar. Benda-benda dapat berupa mainan, perabot, binatang, tanaman. Kemudian demonstrasi seperti batu tenggelam, air mendidih, lilin mencair, manusia sebagai model mencontoh orang lain seperti batu tenggelam, air mendidih, lilin mencair, manusia sebagai model moncontoh orang lain seperti kelakuan orang tua atau orang disekitarnya. Komunkasi lisan seperti bimbingan, situasi belajar. Media tertulis meliputi buku, majalah, diktat, sedangkan gambar atau gambar hidup seperti gambar proses terjadinya reaksi baik dua dimensi atau melalui film.

2.4.2 Keuntungan Media atau Sumber Belajar

Belajar berbasis aneka sumber memberikan berbagai keuntungan, beberapa diantaranya yang dikemukakan oleh para ahli (Nasution, 2006:194) sumber-sumber belajar selain pendidik adalah papan tulis, buku, proyektor, fil, rekaman, laboratorium dapat melatih peserta didik berpikir secara bebas dan kreatif untuk mengembangkan segala kemampuan imajenasinya.

Sanjaya (2006:16) media atau sumber belajar berupa suatu alat atau bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan alat yang diprogram untuk kepentingan pendidikan dengan tujuan: 1) pengumpulan informasi yang terjadi pada kegiatan berfikir, yang pada gilirannya akan menimbulkan pemahaman yang mendalam dalam hal untuk belajar; 2) mendorong terjadinya pemusatan perhatian terhadap topik sehingga membuat peserta didik menggali lebih banyak informasi dan menghasilkan produk belajar yang telah bermutu; 3) Meningkatkan pembentukan keterampilan berpikir seperti keterampilan memecahkan masalah, memberikan pertimbangan-pertimbangan dan

melakukan evaluasi melalui penggunaan informasi dan penelitian secara mandiri; 4) Meningkatkan perolehan keterampilan memproses informasi secara efektif dan keberagamannya memungkinkan pengumpulan informasi sebagai proses yang berkesinambungan sehingga terbentuknya pengetahuan pada setiap fase berikutnya; 5) Meningkatkan sikap murid dan pendidik terhadap materi belajar dan hasil akademik; 6) Membuat orang antusias belajar dan terinspirasi untuk berpartisipasi aktif; 7) Meningkatkan hasil akademik dalam penguasaan materi, sikap berfikir kritis.

Mulyasa (2002:49) berpendapat dengan belajar berbasis aneka sumber dapat melengkapi, memelihara, memperkaya, mampu meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar dan memungkinkan dapat menggali berbagai jenis pengetahuan yang berkembang.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan sumber belajar adalah kemampuan seseorang mengikuti akselerasi teknologi yang senantiasa berubah dan beberapa fungsi dan tujuan lain seperti: 1) Meningkatkan kemampuan belajar, 2) Meningkatkan motivasi belajar, 3) Menumbuhkan kesempatan belajar baru, 4) Mengurangi ketergantungan pada pendidik, dan 5) Menumbuhkan rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan baru.

2.4.3 Strategi Belajar Berbasis Aneka Sumber

Era modernisasi ini perkembangan teknologi semakin terasa dampaknya pada berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Kecenderungan teknologi sebagai tolok ukur untuk menilai sejauh mana modernisasi yang telah dicapai di suatu masyarakat. Bagaimana teknologi dapat berperan dalam pendidikan

sehingga memberikan peluang pembelajar untuk memanfaatkannya sebagai sumber belajar. Peserta didik pada dasarnya memiliki dua dimensi yaitu dimensi kognitif (IQ) dan afektif (emosional). Pendidik berperan sebagai pembimbing, melatih, memotivasi, dan memfasilitasi peserta didik untuk aktif dalam proses belajar.

Prinsip pemanfaatan sumber belajar menurut Sanjaya (2006: 173) agar media benar-benar dapat digunakan untuk pembelajaran peserta didik sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, 1) media yang digunakan harus sesuai dan diarahkan dengan tujuan pembelajaran, 2) sesuai dengan materi pembelajaran, 3) sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi peserta didik, 4) memperhatikan efektivitas dan efisiensi, 5) dan kemampuan pendidik serta peserta didik dalam pengoperasiannya.

Peran dan kegiatan pendidik dalam menerapkan cara belajar berbasis aneka sumber yaitu : 1) pendidik sendiri harus melakukan dan membiasakan diri untuk memanfaatkan aneka sumber, sehingga akan memudahkan menentukan metode yang tepat dalam memanfaatkan aneka sumber yang memungkinkan terjadinya penyampaian kompetensi yang diharapkan; 2) metode yang digunakan dalam belajar hendaknya digabungkan dengan metode pemberian tugas sehingga peserta didik aktif terlibat mencari informasi yang diperlukan; 3) kurangnya sumber belajar seperti media cetak, visual, audio, maupun audio visual.

Pemanfaatan sumber belajar adalah suatu daya seseorang untuk dapat memanfaatkan semua benda atau segala sesuatu sebagai sumber atau bahan belajar untuk memperoleh informasi, pengetahuan, pengalaman, dan ketrampilan

bagi peserta didik baik dikelas ataupun di luar kelas meliputi, orang, bahan, lingkungan, alat dan peralatan serta aktivitas.

2.5 Sumber Belajar Berbasis TIK

2.5.1 Presentasi

Presentasi merupakan cara yang sudah lama digunakan, dengan menggunakan OHP atau chart. Peralatan yang digunakan sekarang biasanya menggunakan sebuah komputer/laptop dan LCD proyektor. Ada beberapa keuntungan jika kita memanfaatkan TIK diantaranya kita bisa menampilkan animasi dan film, sehingga tampilannya menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa untuk menangkap materi yang kita sampaikan. Software yang paling banyak digunakan untuk presentasi adalah Microsoft Powerpoint. Menurut Supriyanto (2005 : 12) Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan bahan presentasi, diantaranya:

1. Jangan terlalu banyak tulisan yang harus ditampilkan.
2. Tulisan jangan terlalu kecil karena harus dilihat oleh banyak siswa.
3. Perbanyak memasukkan gambar dan animasi
4. Usahakan bentuk presentasi yang interaktif.

2.5.2 Demonstrasi

Demonstrasi biasanya digunakan untuk menampilkan suatu kegiatan di depan kelas, misalnya eksperimen. Kita bisa membuat suatu film cara-cara melakukan suatu kegiatan misalnya cara melakukan pengukuran dengan mikrometer yang benar atau mengambil sebagian kegiatan yang penting. Sehingga dengan cara ini

siswa bisa kita arahkan untuk melakukan kegiatan yang benar atau mengambil kesimpulan dari kegiatan tersebut. Cara lain adalah memanfaatkan media internet, kita bisa menampilkan animasi yang berhubungan dengan materi yang kita ajarkan (meskipun tidak semuanya tersedia).

2.5.3 *Virtual Experiment*

Maksud dari *virtual experiment* disini adalah suatu kegiatan laboratorium yang dipindahkan di depan komputer. Siswa bisa melakukan beberapa eksperimen dengan memanfaatkan software virtual eksperimen. misalnya. membuat rangkaian listrik. Metode ini bisa digunakan jika kita tidak mempunyai laboratorium IPA yang lengkap atau digunakan sebelum melakukan eksperimen yang sesungguhnya.

2.6 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan telaah kepustakaan yang penulis lakukan, menemukan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan tesis ini adalah:

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Anas dkk (2008), dengan judul “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran di Provinsi Sulawesi Tenggara”, menyimpulkan bahwa berdasarkan data penelitian untuk keberadaan laboratorium komputer menunjukkan bahwa 11 SMPN atau 64,71% dari 17 SMPN se Kota Kendari yang telah memiliki laboratorium Komputer dan 11 SMPN atau 39,29% dari 28 SMPN se Kabupaten Kolaka yang memiliki laboratorium. Berdasarkan data penelitian untuk skor persepsi terhadap TIK bagi guru SMP negeri Kota Kendari dan Kabupaten Kolaka dengan rentang

teorertis 0 – 140 diperoleh skor empiris 59 – 140. Distribusi ini memberikan skor rata-rata 107,47 simpangan baku 11,44 dan median (Me) 107 serta modus (Mo) 104.