

Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Strategi Pembelajaran untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Wanda Ramansyah¹

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan

ABSTRAK

Program studi PGSD adalah sebuah program studi yang menghasilkan lulusan calon guru Sekolah Dasar yang memiliki standar-standar kompetensi yang harus dimiliki seorang guru SD. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh seorang calon guru SD adalah kompetensi dalam bidang strategi pembelajaran. Di mana strategi pembelajaran tersebut akan membekali calon guru untuk memiliki kompetensi dalam bidang konsep dan prinsip dasar pembelajaran, pendekatan, strategi, metode, dan model pembelajaran, kegiatan pembelajaran dengan penekanan pada penggunaan pendekatan, strategi, metode, dan model pembelajaran, prinsip-prinsip perencanaan pembelajaran, serta merancang pembelajaran yang mempertimbangkan karakteristik anak dan bidang studi untuk mencapai tujuan utuh pendidikan. Masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah jumlah buku teks yang tersedia masih terbatas dan tampilan buku yang tidak sesuai dengan karakteristik mahasiswa sehingga mereka merasa kurang tertarik untuk membaca. Selain itu, mahasiswa juga mengalami kesulitan untuk memahami teks, karena bahasa yang digunakan kurang komunikatif dan ada beberapa kosa kata yang sulit dipahami atau tidak sesuai dengan tingkat pengetahuan mahasiswa. Untuk mengatasi masalah ini, maka dikembangkan bahan ajar yang didasarkan pada kebutuhan dan karakteristik mahasiswa. Bahan ajar ini dikembangkan dengan menggunakan Model R2D2 (Reflective, Recursive, Design, and Development).

Kata kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, Strategi Pembelajaran, Model R2D2

Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan hal yang penting bagi suatu negara untuk menjadi negara maju, kuat, makmur, dan sejahtera. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia tidak bisa terpisah dengan masalah pendidikan bangsa. Menurut Mulyasa (2006:3) “Setidaknya terdapat tiga syarat utama yang harus diperhatikan dalam pembangunan pendidikan agar dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) yakni: (1) sarana gedung, (2) buku yang berkualitas, (3) guru dan tenaga kependidikan yang professional.”

“Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan

formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah” (Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1). Guru yang profesional diwajibkan memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Kualifikasi akademik diperoleh melalui pendidikan tinggi program sarjana atau diploma empat. Kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Pendidikan profesi ini diselenggarakan oleh Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK).

¹Korespondensi: Wanda Ramansyah, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Jalan Raya Telang PO BOX 2 Kamal, Bangkalan, Telp: (031) 3011146, e-mail: wandaramansyah@yahoo.com

Universitas Trunojoyo Madura merupakan salah satu LPTK yang diberikan wewenang untuk menyelenggarakan pendidikan profesi khususnya guru sekolah dasar. PGSD mencetak calon guru yang sekolah dasar yang mempunyai standar kompetensi guru kelas SD. Standar kompetensi ini menjadi acuan dalam penyelenggaraan program PGSD. “Ada 4 rumpun kompetensi seorang guru SD yaitu: penguasaan bidang studi, pemahaman peserta didik, penguasaan pembelajaran yang mendidik, serta pengembangan kepribadian dan keprofesionalan” (Silabus, 2007:2). Keempat rumpun tersebut tersebar dalam struktur program kurikulum PGSD.

Salah satunya rumpun kompetensi penguasaan strategi pembelajaran yang mendidik, di mana kompetensi ini membekali mahasiswa untuk mampu menguasai dan mendeskripsikan prinsip-prinsip dasar pembelajaran yang mendidik, dan menggunakan berbagai pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang mendidik dalam model pembelajaran tertentu, serta terampil merancang skenario pembelajaran dan membuat rencana pembelajaran.

Kotten (2005) mengemukakan guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kemampuan profesional yang memadai dalam hal merencanakan dan mengelola kegiatan belajar mengajar serta menilai hasil belajar siswa. Oleh karena itu, mata kuliah strategi pembelajaran yang merupakan sebaran dari kompetensi tersebut sangat diperlukan.

Dalam struktur kurikulum PGSD diketahui bahwa mata kuliah strategi pembelajaran disampaikan pada semester satu dengan bobot tiga sks dan kode mata kuliah FIP 308. Mata kuliah ini merupakan prasyarat untuk mengikuti Program Praktek Lapangan (PPL). Mata kuliah ini membahas konsep dan prinsip dasar pembelajaran, pendekatan, strategi, metode, dan model pembelajaran, kegiatan pembelajaran dengan penekanan pada penggunaan pendekatan, strategi, metode, dan model pembelajaran, prinsip-prinsip perencanaan pembelajaran, serta merancang pembelajaran yang mempertimbangkan karakteristik anak dan bidang studi untuk mencapai tujuan utuh pendidikan.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada mata kuliah ini dirasakan belum optimal. Padahal mata kuliah ini merupakan salah satu kompetensi yang penting yang harus dikuasai oleh seorang guru. Menurut Ardhana dalam Mustaji (2008) proses pembelajaran belum optimal karena 2 hal, yakni (a) proses pembelajaran bersifat informatif, belum diarahkan untuk membangun sendiri pengetahuannya, dan (b) proses pembelajaran berpusat pada dosen, belum diarahkan ke pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Degeng (1999) mengemukakan bahwa suasana pembelajaran masih membosankan, belum diarahkan ke suasana pembelajaran yang “menggairahkan”. Dari sisi mahasiswa, sebab belum optimalnya kegiatan pembelajaran adalah karena mahasiswa “kurang berpikir” (Hassoubah, 2004). Mereka pergi ke kampus,

tetapi cara belajar mereka sekedar mendengarkan keterangan dosen dan kurang berupaya untuk memahami materi kuliah dengan sungguh-sungguh.

Keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu tolak ukur optimalnya suatu proses belajar. Hal itu seperti yang dikemukakan Mustaji (2008) karakteristik dari sistem pembelajaran yang optimal adalah keterlibatan mahasiswa sebagai subjek belajar. Degeng (1993) menyatakan dalam belajar bahwa mahasiswa tidak hanya berinteraksi dengan dosen sebagai salah satu sumber belajar tapi mencakup interaksi dengan semua sumber belajar yang mungkin dipakai untuk mencapai hasil yang diinginkan. Selain dosen, buku menjadi sumber belajar lainnya. Namun mahasiswa merasa buku hanya merupakan pelengkap sedangkan dosen adalah sumber utama.

Dalam proses pembelajaran sebaiknya tidak lagi terpusat pada pembelajar (dosen) tetapi berpusat pada pembelajar (mahasiswa), di mana lebih menekankan pada aktivitas belajar daripada aktivitas mengajar. Orientasi pembelajaran bukan pada “mengajar” (*teaching*), tetapi membelajarkan (Sanjaya, 2006). Pembelajar atau dosen sebaiknya berperan sebagai fasilitator dan motivator dengan menyediakan beberapa sarana dan sumber belajar yang memungkinkan pembelajar atau mahasiswa memilih, menemukan, dan menyusun pengetahuan serta dapat mengembangkan keterampilannya.

Sarana dan sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah ini dari segi kuantitas, jumlah buku ajar yang tersedia sangatlah terbatas, bahkan buku ajar tersebut tidak tersedia di perpustakaan sehingga untuk memilikinya para mahasiswa biasanya meminjam dari dosen dan kemudian menggandakan. Hal ini juga turut mempengaruhi kualitas buku ajar tersebut, sehingga buku ajar menjadi kurang menarik. Selain itu interaksi antara mahasiswa dengan sumber belajar masih belum optimal. Hal ini terlihat ketika mempelajari buku ajar ini, di mana mahasiswa kurang berminat atau tidak termotivasi untuk membaca buku tersebut. Mereka hanya akan membaca atau mempelajari buku ajar tersebut apabila pada saat ada tugas atau ketika akan menghadapi ujian saja.

Salah satu yang mempengaruhi tingginya motivasi mahasiswa untuk membaca sebuah buku adalah disebabkan oleh desain buku yang menarik. Menurut Hartley (1985) ada beberapa komponen dalam desain teks pembelajaran yaitu: tipografi, *layout*, dan tingkat kesulitan teks. Jika dilihat dari segi tipografi maka buku tersebut sebaiknya menggunakan huruf yang pada umumnya dipakai untuk sebuah buku teks. Kemudian dari segi *layout*, buku tersebut menggunakan *layout* yang digunakan untuk sebuah buku teks. Sedangkan segi kesulitan teks, pembelajar mengalami kesulitan untuk memahami teks karena ternyata bahasa yang digunakan kurang

komunikatif dan ada beberapa kosa kata yang sulit dipahami atau kurang sesuai dengan tingkat pengetahuan mahasiswa.

Selain dari segi desain teks pembelajaran, isi dari sebuah buku juga turut mempengaruhi tingkat ketertarikan seseorang untuk membaca atau mempelajarinya. Dari materi, buku ajar yang digunakan perlu dilakukan pemutakhiran agar sesuai dengan paradigma yang berkembang saat ini, sehingga mahasiswa tidak mengalami kesulitan ketika berada di lapangan karena apa yang dipelajarinya sesuai dengan keadaan di lapangan yang juga terus berkembang.

Saat ini pendekatan pembelajaran bergeser dari behavioristik menjadi konstruktivistik dan hal itu turut mempengaruhi bagaimana seorang dosen dalam mengelola kelas. Dalam pendekatan konstruktivisme, belajar dipahami sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara memberi makna pada pengetahuan sesuai dengan pengalamannya. Dalam pandangan konstruktivisme pengetahuan bukanlah fakta-fakta, konsep-konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil atau diingat, tetapi lebih pada mengkonstruksi dan memberi makna pengetahuan itu. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi terpusat pada pembelajar atau dosen tetapi berpusat pada mahasiswa (pembelajar), lebih banyak melibatkan mahasiswa secara aktif, interaktif, dan bermakna.

Dalam mengembangkan bahan ajar mata kuliah Strategi pembelajaran

dipergunakan model desain R2D2 (*Reflective, Recursive, Design, and Development*) yang dikembangkan oleh Willis. Pemilihan model ini berdasarkan pertimbangan model R2D2 berpijak pada pendekatan konstruktivis yang berbeda dengan model desain lainnya. Willis (1995) mengemukakan karakteristik desain pembelajaran yang berpijak pada pendekatan behavioristik yaitu: (1) Prosesnya berurutan dan linier, (2) Perencanaannya *top down* dan sistemik, (3) Tujuan mengarahkan atau menentukan pengembangan, (4) Ahli yang mempunyai kemampuan khusus adalah penting bagi pekerjaan desain pembelajaran, (5) Mengajarkan *subskill* menjadi penting, (6) Tujuan adalah menyampaikan pengetahuan yang terpilih sebelumnya, (7) Evaluasi sumatif sangat penting, dan (8) Data objektif sangat penting.

Berbeda dengan model desain pembelajaran yang berpijak pada pendekatan behavioristik, model R2D2 memiliki karakteristik antara lain: (1) Proses pengembangan yang bersifat rekursif, non linier, kadang-kadang tak beraturan atau *choatic*; (2) Perencanaan yang bersifat organis, berkembang, reflektif, dan kolaboratif (3) Tujuan bukan merupakan pemandu kegiatan dalam proses mendesain dan mengembangkan; (4) Tidak memerlukan uji ahli desain instruksional umum. Ini lantaran para desainer merupakan para ahli di bidang studi yang tentunya sudah menguasai pembelajaran secara umum; (5) Adanya penekanan pada pembelajaran dalam konteks bermakna; (6)

Hasil evaluasi formatif merupakan kritik terhadap pembelajaran; (7) Data kualitatif merupakan data yang paling berharga.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mahmududin (2006) menyatakan bahwa "produk yang dikembangkan dengan menggunakan model R2D2 dapat melahirkan mahasiswa yang aktif untuk berfikir dalam belajar dan memberi suasana yang menyenangkan". Berdasarkan beberapa pertimbangan tersebut, diharapkan dengan adanya bahan ajar mata kuliah Strategi Pembelajaran yang menggunakan dengan model R2D2 dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, lebih interaktif, dan lebih kritis dalam menjawab masalah-masalah yang berhubungan dengan strategi pembelajaran. Di samping itu, bahan ajar yang baru ini diharapkan dapat membantu dan memperkaya pengetahuan dosen-dosen khususnya mereka yang mengajar strategi pembelajaran untuk lebih kreatif dan interaktif dalam proses pembelajaran.

Sebagai alternatif pemecahan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas maka akan dikembangkan bahan ajar yang menggunakan pendekatan konstruktivisme yaitu model R2D2 dan memperhatikan komponen-komponen desain teks pembelajaran seperti tipografi, *layout*, dan tingkat kesulitan teks serta materi sehingga diharapkan dapat memudahkan pembelajaran dan memiliki daya tarik serta memotivasi

mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, lebih interaktif, dan lebih kritis dalam menjawab masalah-masalah yang berhubungan dengan strategi pembelajaran.

Metode

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini terdiri dari beberapa tahap yakni: (1) pendefinisian (*define*), (2) desain dan pengembangan (*design and development*), dan (3) desiminasi (*dissemination*).

1. Pendefinisian (*Define*)

Kegiatan yang dilakukan dalam penentuan ini mencakup tiga hal, yakni (a) Menciptakan dan mendukung tim partisipasi (*creating and supporting a participatory team*), (b) Penentuan solusi problem yang berkelanjutan (*progressive problem solution*), dan (c) Mengembangkan *phorenensis* atau pemahaman konteks (*developing phronesis or contextual understanding*).

2. Desain dan Pengembangan

Kegiatan yang dilakukan dalam desain dan pengembangan difokuskan pada empat kegiatan, yakni (a) Memilih lingkungan pengembangan, (b) Memilih format dan media, (c) Menentukan strategi evaluasi, dan (d) Menghasilkan *draft* atau produk bahan ajar.

3. Tahap Desiminasi

Setelah kegiatan desain dan pengembangan produk bahan ajar berakhir, kegiatan dilanjutkan dengan memfokuskan pada desiminasi. Dalam kegiatan desiminasi

dilakukan penyebaran bahan ajar kepada dosen dan mahasiswa untuk mendukung proses pembelajaran pada mata kuliah Strategi Pembelajaran.

Ketiga tahapan tersebut merupakan prosedur dari model R2D2 yang bersifat fleksibel artinya tidak menjadi suatu keharusan sebagai langkah-langkah yang bersifat prosedural. Hal tersebut seperti yang dikemukakan Willis dan Wright (2000) menyatakan bahwa model R2D2 ini bersifat fleksibel.

Kegiatan uji coba merupakan satu kesatuan langkah kegiatan pengembangan dengan menggunakan model R2D2. Dalam kegiatan ini yang menjadi subjek uji coba adalah mahasiswa PGSD dan dosen PGSD Universitas Trunojoyo Madura yang juga merupakan calon pemakai bahan ajar ini.

Desain uji coba produk yang dilakukan meliputi beberapa tahap yaitu: (1) review ahli media, (2) review ahli materi, (3) uji coba perorangan, (4) uji coba kelompok kecil, dan (5) uji coba lapangan atau kelompok besar. Di mana penjabarannya adalah sebagai berikut:

1. Ahli Media bertujuan memperoleh penilaian, pendapat, dan saran tentang desain produk bahan ajar yang akan dikembangkan. Ahli media adalah seseorang yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran.
2. Ahli Materi yaitu dosen yang memiliki pengetahuan dan menguasai materi-materi dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran. Ahli materi dalam hal ini adalah dosen

pengampu mata kuliah Strategi Pembelajaran yang akan memberi penilaian, pendapat, dan saran tentang materi-materi yang disajikan dalam produk bahan ajar yang akan dikembangkan.

3. *Audience* yaitu sasaran pengguna produk yang dikembangkan. Tujuannya untuk memperoleh penilaian, pendapat, dan saran tentang tingkat efektifitas bahan ajar yang akan dikembangkan. *Audience* yang dijadikan sasaran dalam proses pengembangan bahan ajar Strategi Pembelajaran ini adalah mahasiswa PGSD Universitas Trunojoyo Madura.

Data yang diperoleh dan dianalisis dalam proses pengembangan bahan ajar dari uji coba produk pengembangan ini meliputi: (a) data hasil penilaian, kritik, dan tanggapan para ahli media dan ahli materi, (b) data hasil penilaian, komentar, dan tanggapan dari uji coba perorangan, (c) data hasil penilaian, komentar, dan tanggapan dari uji coba kelompok kecil, dan (d) data hasil penilaian, komentar, dan tanggapan dari uji coba lapangan.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada proses pengembangan bahan ajar ini adalah berupa angket. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data terdiri dari angket untuk ahli media, angket untuk ahli materi, dan angket untuk audiens.

Dalam pengembangan bahan ajar ini teknik analisis data yang digunakan adalah berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif di mana

data yang didapat berupa masukan maupun saran dari ahli media dan ahli materi. Data tersebut dijadikan pedoman untuk perbaikan dan penyempurnaan produk bahan ajar Strategi Pembelajaran agar lebih sempurna. Teknik analisis statistik deskriptif dengan menggunakan rumus prosentase di mana teknik analisis ini dipergunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase (Sugiyono: 2008).

Untuk memberikan makna dan mengambil keputusan tentang kualitas produk pengembangan maka digunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 seperti yang digambarkan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Konversi Tingkat Validasi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90-100%	Sangat baik	Tidak perlu revisi
75 – 89 %	Baik	Tidak perlu revisi
65 – 74 %	Cukup	Perlu revisi
55 – 64 %	Kurang baik	Perlu revisi
0 – 54 %	Sangat kurang	Perlu revisi

Hasil Pengembangan

Ahli Media

Hasil penilaian ahli media terhadap bahan ajar Strategi Pembelajaran ini adalah 80%. Hasil penilaian dari ahli media ini kemudian dikonversi dan hasilnya adalah produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik dan tidak perlu direvisi. Selain data kuantitatif juga terdapat data kualitatif yang berupa tanggapan atau masukan yang

berguna untuk membuat produk pengembangan bahan ajar ini ini menjadi lebih baik.

Ahli Materi

Data yang diperoleh dari angket ahli materi merupakan tanggapan tentang ketepatan isi materi kuliah yang akan dituangkan dalam bahan ajar ini. Hasil penilaian dari ahli materi terhadap bahan ajar Strategi Pembelajaran ini adalah 80%. Hasil penilaian ini kemudian dikonversi dan hasilnya produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik dan tidak perlu direvisi. Selain data kuantitatif terdapat data kualitatif yang berupa tanggapan atau masukan yang berguna untuk membuat produk bahan ajar ini menjadi lebih baik.

Uji Coba Kelompok Kecil

Produk yang dikembangkan diujicobakan pada kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang mahasiswa yang dipilih secara heterogen. Pada tahap ini para mahasiswa memberikan penilaian dan komentar terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan. Hasil uji coba kelompok kecil terhadap bahan ajar adalah 82,75 %. Hasil penilaian ini kemudian dikonversi dan hasilnya produk bahan ajar yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik dan tidak perlu direvisi. Selain data kuantitatif terdapat data kualitatif yang berupa tanggapan atau masukan dari para mahasiswa yang berguna untuk membuat produk ini lebih baik.

Uji Coba Lapangan

Hasil pengembangan produk yang telah direvisi berdasarkan masukan dari ahli media, ahli materi, uji perorangan, dan uji coba kelompok kecil kemudian dilakukan uji coba lapangan. Pada tahap ini dipilih satu kelas mahasiswa PGSD yang berjumlah 30 orang. Hasil uji coba lapangan dalam penilaian mahasiswa terhadap bahan ajar adalah 85,7%. Hasil penilaian ini kemudian dikonversi dan hasilnya produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik dan tidak perlu direvisi. Produk ini akan direvisi apabila ada tanggapan atau masukan yang dianggap bisa membuat produk ini menjadi lebih baik.

Pembahasan

Produk pembelajaran yang dihasilkan adalah berupa bahan ajar yang berjudul Strategi Pembelajaran. Revisi produk terus menerus sampai dihasilkan sebuah produk yang dianggap efektif, efisien, dan memiliki daya tarik sehingga memenuhi kebutuhan pengguna. Pengguna merupakan tim partisipan yang secara terus menerus melakukan perbaikan dari proses perancangan sampai produk diujicobakan di lapangan. Pengembangan bahan ajar mata kuliah Strategi Pembelajaran ini menggunakan model R2D2 (*Recursive, Reflective, Design and Development*). Model R2D2 ini tidak sistematis tapi bersifat fleksibel sehingga revisi terhadap produk bahan ajar dilakukan secara terus menerus, sepanjang hal tersebut dirasakan masih perlu. Model R2D2 dipilih sebagai model pengembangan karena

karakteristiknya yang rekursif, non linier, reflektif, dan merupakan desain partisipatif. Pelibatan mahasiswa untuk turut andil memberikan masukan untuk perbaikan rancangan bahan ajar ini diharapkan dapat membawa dampak positif pada proses pembelajaran.

Selama proses ujicoba produk pengembangan, para ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi berperan besar dalam memberikan penilaian, tanggapan berupa komentar, dan saran bermanfaat untuk proses pengembangan selanjutnya. Tidak kalah penting tiga pembelajar pada uji coba perorangan yang telah memberikan koreksi terhadap kesalahan-kesalahan yang terdapat dalam produk bahan pembelajaran yang dapat menyempurnakan produk. Responden pada uji coba kelompok kecil yang terdiri dari sepuluh orang pembelajar juga telah memberikan penilaian komentar dan saran-saran yang sangat bermanfaat dalam mewujudkan bahan ajar yang diharapkan. Selanjutnya, seorang dosen mata kuliah Strategi Pembelajaran juga memberikan perhatian pada produk yang dihasilkan dengan cara memberikan penilaian, komentar, dan saran. Pada uji lapangan dilakukan praktek pelaksanaan pembelajaran kepada tiga puluh mahasiswa dengan maksud mengujicobakan bahan ajar yang dihasilkan dalam proses pembelajaran.

Dari jawaban angket hasil uji coba kelompok kecil dan uji lapangan menunjukkan bahwa produk ini baik dan tidak perlu direvisi. Ini berarti bahwa produk yang dikembangkan

telah memenuhi kebutuhan pebelajar dan layak dipakai sebagai salah satu sumber belajar. Meski demikian produk bahan ajar yang dihasilkan masih terbuka terhadap saran-saran yang menjadikan produk yang lebih baik.

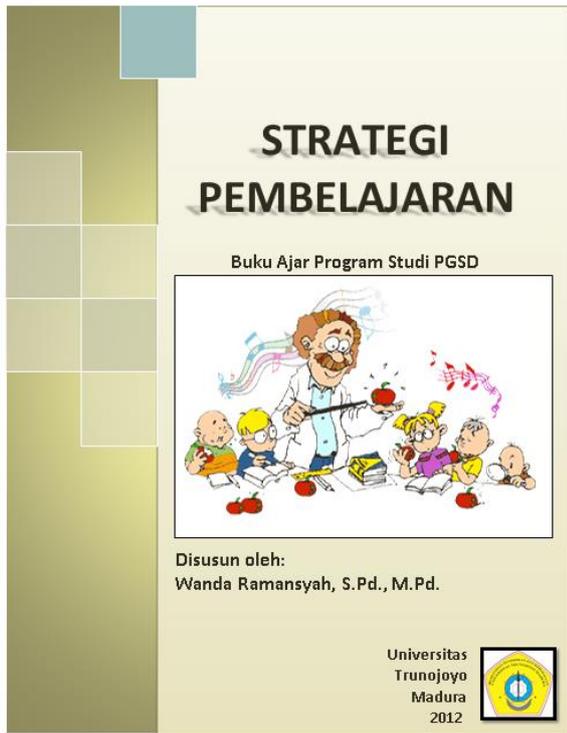
Produk bahan ajar mata kuliah Strategi Pembelajaran yang dikembangkan ini memiliki kekhasan yang dapat meningkatkan proses pembelajaran, kekhasan produk bahan ajar ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang dihasilkan merupakan produk hasil perenungan (reflektif design) dan telah beberapa kali mengalami perbaikan dan disusun berdasarkan aspirasi banyak orang yang terlibat antara lain: pengembang bersama dengan anggota tim partisipasi, mahasiswa pengguna, dan sumbangan pemikiran dari dosen mata kuliah Strategi Pembelajaran. Produk ini juga telah dinilai oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran. Selain itu, produk yang dikembangkan telah diujicobakan dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.
2. Bahan ajar tidak sistematis sehingga mahasiswa bisa memilih materi yang akan dipelajari.
3. Evaluasinya berupa penilaian diri, di mana lebih menekankan pemahaman mahasiswa.
4. Produk ini dinilai lengkap menurut pebelajar (mahasiswa) dan pembelajar (dosen), karena terdiri dari bahan ajar

yang sesuai dengan GBPP mata kuliah Strategi Pembelajaran di Program Studi PGSD Universitas Trunojoyo Madura.

5. Bahan ajar ini menuntut mahasiswa aktif dalam proses pembelajaran dan dosen mampu berperan sebagai fasilitator, motivator, pendamping, dan pengarah.
6. Dosen dan mahasiswa diberikan kebebasan untuk memilih materi dan strategi pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan dan minat pebelajar.

Bahan ajar berbentuk media cetak yang diberi judul Strategi Pembelajaran, berisikan kumpulan materi dan bahan yang dapat dijadikan sumber informasi dan berbagai kegiatan yang melatih mahasiswa dalam menyelesaikan masalah. Bahan ajar ini dicetak di atas kertas ukuran A4, dengan tebal 135 halaman. Keseluruhan materi diketik dengan menggunakan huruf *times new roman* 12pt dan spasi 1,5. Adapun susunan bahan ajar yang dikembangkan sebagai berikut : sampul, kata pengantar, daftar isi, kerangka isi berupa tujuan instruksional khusus, uraian materi per bab, dan evaluasi berupa latihan soal, serta daftar rujukan.



Gambar 1. Kover Bahan Ajar Strategi Pembelajaran



Gambar 2. Layout Tampilan Bahan Ajar Strategi Pembelajaran

Simpulan dan Saran

Bahan ajar yang dikembangkan dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme yaitu model R2D2 dan memperhatikan komponen-komponen desain teks pembelajaran seperti tipografi, *layout*, dan tingkat kesulitan teks serta materi layak. Di mana bahan ajar ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran. Bahan ajar ini dapat memudahkan proses pembelajaran dan memiliki daya tarik serta mampu memotivasi mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, lebih interaktif, dan lebih kritis dalam menjawab masalah-masalah yang berhubungan dengan Strategi Pembelajaran.

Bahan ajar ini disusun sebagai alternatif sumber belajar pada mata kuliah Strategi Pembelajaran, dalam hal ini dosen hendaknya menggunakan pendekatan konstruktivistik. Dosen sebaiknya mengenali karakteristik mahasiswanya dan dosen hendaknya selalu memotivasi mahasiswa untuk bisa belajar sendiri sesuai dengan karakteristiknya. Pengembangan produk selanjutnya hendaknya lebih memperhatikan pemilihan materi dan pemilihan strategi pembelajaran lainnya hendak ditawarkan, perlu dikembangkan perangkat kelengkapan yang menunjang bahan ajar dan bisa mengembangkan bahan ajar mata kuliah dalam bentuk digital atau multimedia interaktif.

Daftar Pustaka

- Asma, Nur. 2001. Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 9 (1) : 59-66.
- Arikunto, S. 1991. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Azwar. 1993. *Analisis Stimulus dan Fungsi Gambar dalam Buku Teks IPS dan IPA di Sintang*. Tesis (tidak diterbitkan). Malang: Universitas Negeri Malang Program Pascasarjana.
- Borg R., Walter & Gall Meredith D. 1983. *Educational Research, An Introduction*, Fifth Edition. USA: Longman.
- Budiningsih, C. A. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Degeng, I Nyoman Sudana. 1988. *Pengorganisasian Pengajaran Teori Elaborasi dan Pengaruhnya Terhadap Perolehan Belajar Informasi Verbal dan Konsep*. Disertasi (tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang Program Pascasarjana.
- Degeng, I Nyoman Sudana. 1997. *Strategi Pembelajaran Mengorganisasi Isi dengan Model Elaborasi*. Malang: IKIP Malang
- Degeng, I Nyoman Sudana. 1999. *Mencari Paradigma Pemecahan Masalah Belajar dari Keteraturan Menuju Kesemrawutan*. Pidato Pengukuhan Guru Besar IKIP Malang.
- Degeng, I Nyoman Sudana. Tanpa tahun. *Teori Pembelajaran 2 : Terapan*. Jakarta: Program Magister Manajemen Pendidikan Universitas Terbuka.
- Dick, W. & Carey L. 2001. *The Systematic Design Of Instructional*. USA: Harper Collins Publisher.
- Djamarah, S. B. dan Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gulo, W. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hossoubah, Z. 2004. *Developing Creative and Critical Thinking Skills*. Bandung: Yayasan Nuansa Cendikia.
- Kotten, Natsir B. 2005. *Upaya Pengembangan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Jilid 12 Nomor 1*.
- M. A., Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pustaka Setia.
- Mulyasa, Enco. 2006. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mustaji. 2009. *Desain Pembelajaran : Teori dan Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Pola Kolaborasi (Model PBMPK)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Moedjiono dan Moh Dimiyati. 1991/1992. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdikbud.
- Nyoto, A. 1994. *Pengembangan Pembelajaran Individual*. *Jurnal Humaniora dan Sains*.
- Panen, P. 1994. *Mengajar Dengan Sukses*. Jakarta: PAUPPAI Dirjen DIKTI.
- Raka Joni, T. 1983. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdikbud.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Seels, B.B.dan Richey, R.C. 1994. *Instructional Technology : The Definition and Domains of the Field*. Washington DC: AECT
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabetha
- Tam, Maureen. 2000. *Constructivism, Instructional Design and Technology: Implications for Transforming Distance Learning*. *Educational Technology & Society*, 3 (2) : 50 – 59.
- Tim Pengembang Pendidikan FIP-UPI. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 1: Ilmu Pendidikan Teoretis*. Jakarta: Grasindo.
- Tim Pengembang Pendidikan FIP-UPI. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 2: Ilmu Pendidikan Praktis*. Jakarta: Grasindo.
- Willis, J. 1995. *A Reflective Recursive Instructional Design Model Based on Constructivist-Interpretivist Theory*. *Educational Technology*, 35 (6), 5-23
- Willis, J dan Wright, Kristen E. 2000. *A General Set of Procedur for Constructivist Instructional Design: The New R2D2 Model*. *Educational Technology*, 40 (2), 5-20.
- Winataputra, Udin S., dkk. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Wulandari, Gita Rosi. 2007. *Strategi Belajar untuk Suasana Kelas yang Aktif*. Jakarta: Pustaka Insan Madani.