



# PENGEMBANGAN PERANGKAT

*Pembelajaran*



Ratih Kesuma Dewi, S.S., M.Pd. || Dr. Lina Herlina, S. Hum, M. Pd  
Ni Putu Juliani Lestari Dewi, S.Pd., M.Hum  
Dr. Mustain, S.Pd.,M.Pd. || Dr. Mohammad Fawaid, S.Ag.,M.Pd.I

# **PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN**

Ratih Kesuma Dewi, S.S.,M.Pd

Dr. Lina Herlina, S. Hum, M. Pd

Ni Putu Juliani Lestari Dewi, S.Pd., M.Hum

Dr. Mustain, S.Pd.,M.Pd

Dr. Mohammad Fawaid, S.Ag.,M.Pd.I

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah



# **PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN**

Penulis:

Ratih Kesuma Dewi, S.S.,M.Pd

Dr. Lina Herlina, S. Hum, M. Pd

Ni Putu Juliani Lestari Dewi, S.Pd., M.Hum

Dr. Mustain, S.Pd.,M.Pd

Dr. Mohammad Fawaid, S.Ag.,M.Pd.I

ISBN:

978-634-96140-4-7

Editor:

Niswatin Nurul Hidayati, S.S., M.A.

Cover:

Maftuhul Ilma Wiratama

Penerbit:

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah

(Penerbit HN Publishing)

Redaksi:

Office I

Jl. Sunan Kudus III No.3, Latsari, Kec. Tuban, Kabupaten Tuban,  
Jawa Timur 62314

Office II

Perumahan Menilo Garden, Tuban, Jawa Timur, 62372

Email: hn.publishing24@gmail.com

Cetakan Pertama: Juli, 2025

Ukuran:

15.5x23 cm

*Hak pengarang dan penerbit dilindungi Undang-undang No. 28 Tahun 2014. Dilarang memproduksi Sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.*

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga buku yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran” ini dapat diselesaikan dan dihadirkan kepada para pembaca. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan utama dalam mendidik dan membina umat melalui ilmu dan akhlak yang mulia.

Buku ini disusun sebagai bentuk kontribusi dalam pengembangan keilmuan dan praktik pendidikan, khususnya dalam bidang perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang sistematis dan berkualitas. Dalam konteks pendidikan modern yang semakin dinamis dan menuntut akuntabilitas, pengembangan perangkat pembelajaran menjadi aspek krusial yang tidak dapat diabaikan oleh para pendidik. Perangkat pembelajaran bukan hanya sebagai kelengkapan administratif, tetapi sebagai strategi pedagogis yang mencerminkan visi, pendekatan, dan nilai yang ingin ditanamkan kepada peserta didik. Buku ini mengulas secara komprehensif mulai dari konsep dasar perangkat pembelajaran, langkah-langkah pengembangannya, prinsip-prinsip desain instruksional, hingga contoh aplikasi perangkat seperti silabus, RPP, modul ajar, media pembelajaran, dan asesmen. Harapannya, buku ini dapat menjadi panduan praktis dan ilmiah bagi mahasiswa keguruan, guru, dosen, serta pengembang kurikulum dalam menyusun perangkat pembelajaran yang kontekstual, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, buku ini juga mengajak para pendidik untuk selalu melakukan refleksi dan inovasi dalam merancang pembelajaran demi meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Kami menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran konstruktif dari para pembaca sangat kami harapkan guna penyempurnaan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga buku ini dapat memberikan manfaat yang luas dan menjadi bagian dari ikhtiar bersama dalam menciptakan pendidikan yang bermakna dan berkelanjutan.

Salam,  
Penulis

## **DAFTAR ISI**

|  |           |
|--|-----------|
| Sampul   | i         |
| Sampul Dalam   | ii        |
| Kata Pengantar   | iii       |
| Daftar Isi   | iv        |
| <br>   |           |
| <b>BAB 1 KONSEP DAN URGENSI PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN</b>                                  | <b>1</b>  |
| A. Pengertian perangkat pembelajaran   | 1         |
| B. Komponen utama dalam perangkat pembelajaran   | 2         |
| C. Fungsi dan tujuan perangkat pembelajaran  | 5         |
| D. Peran guru dalam pengembangan perangkat pembelajaran  | 7         |
| E. Urgensi pengembangan perangkat pembelajaran dalam konteks pendidikan modern                       | 9         |
| F. Tantangan dalam pengembangan perangkat pembelajaran   |           |
| <br>   |           |
| <b>BAB 2 LANDASAN FILOSOFIS, PSIKOLOGIS, DAN PEDAGIGIS DALAM PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN</b> | <b>16</b> |
| A. Landasan filosofis: idealisme, realisme, progresivisme, dan rekonstruksionisme                    | 16        |
| B. Landasan psikologis: teori belajar dan perkembangan peserta didik                                 | 20        |
| C. Landasan pedagogis: prinsip-prinsip pedagogi dalam desain pembelajaran                            | 24        |
| D. Relevansi ketiga landasan terhadap pengembangan perangkat   | 25        |
| E. Implikasi landasan-landasan tersebut dalam praktik pembelajaran                                   | 27        |
| <br>   |           |
| <b>BAB KURIKULUM SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN</b>                               | <b>30</b> |
| A. Pengertian dan komponen kurikulum   | 30        |
| B. Kurikulum Sebagai Acuan Penyusunan Perangkat Pembelajaran   | 35        |
| C. Analisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)                             | 39        |

|  |           |
|--|-----------|
| D. Perbedaan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka Dalam Konteks Perangkat      | 44        |
| E. Sinkronisasi Antara Kurikulum, Perangkat, dan Praktik Pembelajaran di Kelas | 51        |
| <b>BAB 4 PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN</b>                                     | <b>53</b> |
| A. Hakikat dan Peran Tujuan Pembelajaran                                       | 53        |
| B. Prinsip dan Kaidah Dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran                     | 56        |
| C. Taksonomi Bloom dan Aplikasinya Dalam Perumusan Tujuan Pembelajaran         | 61        |
| D. Contoh Tujuan Pembelajaran Berdasarkan Level Kognitif                       | 63        |
| E. Hubungan Antara Tujuan Pembelajaran dan Asesmen                             | 65        |
| <b>BAB 5 PENYUSUUNAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)</b>                | <b>69</b> |
| A. Pendahuluan   | 69        |
| B. Struktur dan Format RPP   | 69        |
| C. Prinsip penyusunan RPP yang efektif   | 72        |
| D. Langkah-langkah menyusun RPP  | 74        |
| E. RPP satu lembar vs RPP lengkap  | 79        |
| F. Studi kasus penyusunan RPP berdasarkan tema tertentu                        | 79        |
| <b>BAB 6 PENGEMBANGAN MODUL AJAR DAN BAHAN AJAR KONTEKSTUAL</b>                | <b>84</b> |
| A. Pengertian modul ajar dan bahan ajar  | 84        |
| B. Prinsip dan karakteristik bahan ajar kontekstual                            | 85        |
| C. Langkah-langkah pengembangan modul ajar                                     | 87        |
| D. Contoh bahan ajar berbasis kehidupan nyata peserta didik                    | 87        |
| E. Evaluasi dan revisi bahan ajar  | 88        |
| <b>BAB 7 DESAIN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DALAM PERANGKAT PEMBELAJARAN</b>      | <b>91</b> |
| A. Jenis-jenis Media dan Sumber Belajar  | 91        |

|   |   |     |
|---|---|-----|
| B.  | Kriteria Pemilihan Media dan Sumber Belajar                                   | 93  |
| C.  | Prinsip Desain Media Pembelajaran   | 94  |
| D.  | Integrasi Media Digital dalam Perangkat Pembelajaran                          | 95  |
| E.  | Studi Kasus Pengembangan Media Sederhana dan Digital                          | 96  |
| F.  | Kesimpulan  | 103 |
| BAB 8 PERANCANGAN ASESMEN PEMBELAJARAN                                  |   | 104 |
| A.  | Konsep Asesmen Formatif dan Sumatif   | 104 |
| B.  | Jenis-jenis Instrumen Asesmen (Tes dan Non-tes)                               | 105 |
| C.  | Kesesuaian Asesmen dengan Tujuan dan Aktivitas Pembelajaran                   | 106 |
| D.  | Penilaian Berbasis Kinerja dan Portofolio                                     | 107 |
| BAB 9 INTEGRASI NILAI NILAI KARAKTER DALAM PERANGKAT PEMBELAJARAN       |   | 110 |
| A.  | Urgensi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran                                | 110 |
| B.  | Nilai-Nilai Karakter Utama Menurut Kemendikbud                                | 111 |
| C.  | Strategi Mengintegrasikan Nilai Karakter dalam Tujuan, Aktivitas, dan Asesmen | 112 |
| D.  | Peran Guru sebagai Teladan Nilai Karakter                                     | 112 |
| E.  | Contoh Perangkat Pembelajaran yang Mengandung Nilai Karakter                  | 113 |
| BAB 10 INOVASI DAN DIGITALISASI PERANGKAT PEMBELAJARAN DI ERA TEKNOLOGI |   | 115 |
| A.  | Tantangan dan Peluang Pendidikan di Era Digital                               | 115 |
| B.  | Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi                                       | 116 |
| C.  | Platform dan Aplikasi untuk Mendukung Perangkat Pembelajaran                  | 116 |
| D.  | Pengembangan e-RPP, e-Modul, dan Asesmen Digital                              | 117 |
| E.  | Literasi Digital dan Peran Guru Abad 21                                       | 118 |
| DAFTAR PUSTAKA  |   | 119 |
| PROFIL PENULIS  |   | 128 |



# **BAB 1**

## **KONSEP DAN URGENSI**

### **PENGEMBANGAN PERANGKAT**

### **PEMBELAJARAN**

---

#### **A. Pengertian perangkat pembelajaran**

Perangkat pembelajaran adalah sekumpulan alat, media, sarana, dan pedoman yang digunakan oleh guru dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Perangkat ini disusun secara sistematis dan terstruktur untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum.

Menurut Sanjaya (2022) perangkat pembelajaran adalah seperangkat sumber belajar yang digunakan oleh guru sebagai pedoman dan alat bantu dalam melaksanakan proses pembelajaran. Perangkat ini disusun secara sistematis agar kegiatan pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Jihad (2013) menulis bahwa perangkat pembelajaran merupakan dokumen tertulis yang memuat rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru, yang meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, dan alat evaluasi.

Perangkat pembelajaran adalah komponen-komponen pembelajaran yang dirancang secara tertulis dan sistematis yang menjadi acuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. (Uno, 2012). Perangkat pembelajaran

merupakan alat atau sarana untuk mencapai tujuan pengajaran yang mencakup program pengajaran, materi ajar, metode, dan evaluasi yang dirancang untuk menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar. (Sudjana, 2005).

Perangkat pembelajaran tahun 2025 harus menyesuaikan dengan perkembangan kurikulum, teknologi, dan kebutuhan peserta didik. Tahun 2025 direkomendasikan perangkat pembelajaran. Untuk memanfaatkan teknologi informasi, seperti Learning Management System (LMS), video pembelajaran, platform digital (Google Classroom, Moodle, dll) perlu juga menyertakan media pembelajaran interaktif: AR/VR, simulasi digital, dan konten multimedia, jika kondisi siswa dan fasilitas sekolah memungkinkan

## **B. Komponen utama dalam perangkat pembelajaran**

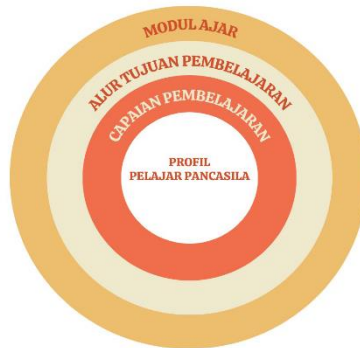
Komponen utama dalam perangkat pembelajaran merupakan elemen-elemen esensial yang secara terpadu membentuk kerangka kerja bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang kini digunakan pada tahun 2025, komponen-komponen tersebut mengalami penyesuaian agar selaras dengan paradigma baru pendidikan yang menekankan pada kompetensi, karakter, dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Salah satu komponen utama adalah Capaian Pembelajaran (CP), yang menggantikan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada kurikulum sebelumnya.

Perangkat pembelajaran atau saat ini disebut modul ajar, biasanya mencakup dokumen-dokumen seperti:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP),
2. Silabus,

3. Modul ajar,
4. Bahan ajar,
5. Lembar kerja peserta didik (LKPD),
6. Instrumen penilaian,
7. dan media pembelajaran.

Capaian Pembelajaran memuat kompetensi-kompetensi yang perlu dicapai oleh peserta didik dalam kurun waktu tertentu dan dirancang berdasarkan fase perkembangan peserta didik, bukan lagi berdasarkan jenjang kelas. Ini memberikan ruang bagi guru untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan tingkat kesiapan dan kebutuhan siswa secara lebih fleksibel.



Gambar 1. Modul Ajar / RPP

Sumber: <https://www.tasadmin.id/>

Jika satuan pendidikan menggunakan modul ajar yang disediakan pemerintah, maka modul ajar tersebut dapat dipadankan dengan RPP *Plus*, karena modul ajar tersebut memiliki komponen yang lebih lengkap dibanding RPP. Jika satuan pendidikan mengembangkan modul ajar secara mandiri, maka modul ajar tersebut dapat dipadankan dengan RPP.

Satuan pendidikan dapat menggunakan berbagai perangkat ajar, termasuk modul ajar atau RPP, dengan kelengkapan, komponen dan format yang beragam sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan murid. Turunan dari Capaian Pembelajaran adalah Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), yang menggambarkan urutan logis dari tujuan-tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. ATP membantu guru dalam memetakan proses pembelajaran dari waktu ke waktu, dan berfungsi sebagai jembatan antara Capaian Pembelajaran dan kegiatan pembelajaran harian. Di dalamnya terkandung tujuan pembelajaran yang spesifik, operasional, dan terukur, yang nantinya menjadi dasar bagi penyusunan modul ajar.

Modul ini bersifat fleksibel dan bisa disesuaikan oleh guru sesuai konteks lokal dan kebutuhan siswa, sesuai semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada otonomi guru dan pembelajaran berdiferensiasi. Bahan ajar dan media pembelajaran merupakan komponen yang mendukung kegiatan pembelajaran agar lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Di era digital seperti tahun 2025, bahan ajar tidak hanya dalam bentuk cetak, tetapi juga dalam bentuk digital dan interaktif yang dapat diakses melalui berbagai platform pembelajaran daring. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti video, animasi, augmented reality (AR), atau simulasi digital menjadi pilihan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Asesmen pembelajaran juga menjadi komponen yang sangat krusial dalam perangkat pembelajaran. Penilaian tidak lagi hanya berorientasi pada hasil akhir, melainkan menekankan pada proses melalui asesmen formatif dan diagnostik. Penilaian autentik yang menilai keterampilan berpikir kritis,

kolaborasi, dan kreativitas, seperti portofolio, proyek, jurnal refleksi, dan presentasi, semakin diutamakan. Guru perlu menyusun instrumen asesmen yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta rubrik penilaian yang jelas dan objektif.

Selain itu, komponen perangkat pembelajaran juga harus mencerminkan integrasi nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Dalam setiap aktivitas pembelajaran, guru diharapkan mampu mengaitkan materi dengan nilai-nilai seperti gotong royong, berpikir kritis, kemandirian, kebinekaan global, dan beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam merancang kegiatan yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Keseluruhan komponen dalam perangkat pembelajaran ini membentuk suatu sistem yang saling berkaitan dan mendukung tercapainya proses pembelajaran yang bermakna. Di tahun 2025, perangkat pembelajaran tidak lagi hanya dianggap sebagai dokumen administratif, tetapi sebagai alat profesionalisme guru dalam merancang pengalaman belajar yang relevan, kontekstual, dan berorientasi pada masa depan peserta didik.

### **C. Fungsi dan tujuan perangkat pembelajaran**

Fungsi perangkat pembelajaran sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Perangkat ini tidak hanya berperan sebagai pedoman teknis, tetapi juga sebagai alat strategis untuk menciptakan pembelajaran yang terarah, sistematis, dan berpusat pada peserta didik. Berikut adalah ulasan mendalam mengenai fungsi perangkat pembelajaran dalam konteks pendidikan modern

Pertama, perangkat pembelajaran berfungsi sebagai panduan perencanaan pembelajaran. Dengan

adanya perangkat yang dirancang secara sistematis—seperti Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan modul ajar—guru dapat menyusun strategi dan langkah-langkah pembelajaran secara terstruktur. Ini membantu guru untuk menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur, serta memilih metode, media, dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi ajar.

Kedua, perangkat pembelajaran berperan sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Tanpa perangkat yang baik, pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung tanpa arah yang pasti. Perangkat pembelajaran menjamin bahwa kegiatan belajar mengajar tetap berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan, serta memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kondisi riil di lapangan. Dalam Kurikulum Merdeka, fleksibilitas ini sangat penting untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi.

Ketiga, perangkat pembelajaran berfungsi sebagai alat evaluasi dan refleksi bagi guru. Dengan adanya instrumen penilaian dan rubrik yang jelas, guru dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dan mengetahui efektivitas strategi yang telah digunakan. Melalui evaluasi tersebut, guru dapat melakukan perbaikan atau penyesuaian terhadap perangkat dan pelaksanaan pembelajaran di masa mendatang. Ini menjadi bagian penting dari siklus perbaikan berkelanjutan dalam praktik pembelajaran.

Selanjutnya, perangkat pembelajaran juga memiliki fungsi sebagai dokumen administratif dan bukti profesionalisme guru. Dalam konteks institusi pendidikan dan supervisi akademik, perangkat ini

menjadi bagian dari pertanggungjawaban guru dalam melaksanakan tugasnya. Keberadaan perangkat pembelajaran menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah direncanakan dengan matang dan dilaksanakan sesuai standar pendidikan yang berlaku.

Di era digital dan pembelajaran abad ke-21, perangkat pembelajaran juga berfungsi sebagai media integrasi teknologi dan pengembangan kompetensi siswa. Guru didorong untuk merancang pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, serta mengembangkan keterampilan kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran kini menjadi wadah untuk menyisipkan berbagai inovasi yang relevan dengan tuntutan zaman.

Terakhir, perangkat pembelajaran berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter dan internalisasi nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Dalam setiap kegiatan yang dirancang, guru diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai luhur seperti gotong royong, tanggung jawab, toleransi, dan semangat kebangsaan. Fungsi ini menegaskan bahwa perangkat pembelajaran bukan hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga membentuk kepribadian dan karakter peserta didik secara holistik.

#### **D. Peran guru dalam pengembangan perangkat pembelajaran**

Peran guru dalam pengembangan perangkat pembelajaran atau modul ajar sangatlah penting, karena guru merupakan ujung tombak dalam proses pembelajaran di kelas. Perangkat pembelajaran, termasuk modul ajar, tidak hanya menjadi panduan teknis bagi guru dalam mengajar, tetapi juga mencerminkan kreativitas, pemahaman terhadap

kurikulum, serta adaptasi terhadap kebutuhan peserta didik.

Guru berperan sebagai perancang, pelaksana, sekaligus evaluator dalam proses pembelajaran. Dalam merancang perangkat pembelajaran, guru harus memahami karakteristik peserta didik, capaian pembelajaran, konteks lokal sekolah, serta kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum. Perangkat yang dikembangkan harus mampu memberikan arah, struktur, dan sistematika dalam proses pembelajaran yang bermakna dan kontekstual.

Guru juga bertanggung jawab dalam mengembangkan modul ajar yang sesuai dengan kondisi lingkungan siswa, karakteristik lokal, dan kebutuhan belajar individu. Modul ajar harus dibuat tidak hanya berisi materi, tetapi juga aktivitas yang mendorong keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (4C).

Menurut Mulyasa (2013), “Perangkat pembelajaran merupakan pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran yang dirancang secara sistematis agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.” Ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru menyusun dan mengembangkan perangkat ajarnya.

Guru tidak hanya menyusun, tetapi juga melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran berdasarkan perangkat tersebut. Guru mengevaluasi efektivitas modul ajar melalui asesmen formatif dan sumatif untuk mengetahui ketercapaian kompetensi peserta didik.

Selain itu, Majid (2014) menyatakan bahwa "guru harus mampu menyusun perangkat pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada isi,

tetapi juga pada proses dan hasil belajar yang ingin dicapai. Guru dituntut kreatif dalam mengembangkan bahan ajar, termasuk modul ajar, yang menarik dan relevan bagi siswa."

Modul ajar sebagai bagian dari perangkat pembelajaran juga menjadi wujud pendekatan pembelajaran yang lebih mandiri dan personal, yang memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Guru berperan penting dalam menyusun modul yang terstruktur, sistematis, dan mendorong keterampilan berpikir kritis siswa.

Guru memiliki peran strategis dalam mengembangkan perangkat pembelajaran dan modul ajar. Melalui kreativitas dan kompetensinya, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Perangkat yang baik bukan hanya sekadar formalitas, tetapi menjadi alat transformasi dalam proses pendidikan.

#### **E. Urgensi pengembangan perangkat pembelajaran dalam konteks pendidikan modern**

Seorang guru IPA SMP menyusun modul ajar dengan tiga tingkatan aktivitas: dasar, menengah, dan lanjutan. Setiap siswa dapat memilih aktivitas sesuai dengan tingkat pemahamannya. Ini mendukung prinsip pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam, baik dari segi kesiapan belajar, minat, maupun profil belajar. Dalam pembelajaran ini, guru tidak menggunakan satu metode atau strategi untuk semua siswa, melainkan menyesuaikan materi, proses, dan produk pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik masing-masing peserta didik.

Karakteristik Perangkat Pembelajaran yang ideal jika terdapat komponen berikut:

1. Kontekstual: Sesuai dengan lingkungan dan kebutuhan lokal siswa.
2. Fleksibel: Dapat disesuaikan dengan kondisi kelas dan perubahan kurikulum.
3. Inovatif: Memanfaatkan teknologi dan strategi pembelajaran aktif.
4. Berbasis Diferensiasi: Mempertimbangkan kebutuhan belajar siswa yang beragam.
5. Mendorong HOTS (Higher Order Thinking Skills): Mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif.
6. Berorientasi pada asesmen formatif dan sumatif: Mengukur proses dan hasil belajar secara adil dan objektif.

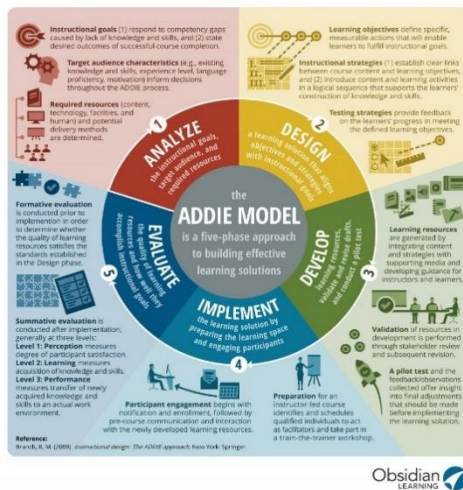
Perkembangan perangkat pembelajaran dapat dilakuka dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis Kurikulum  
Guru menganalisis Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang menjadi dasar dalam Kurikulum Merdeka. Untuk Kurikulum 2013, guru mengacu pada KI-KD.
2. Identifikasi Kebutuhan Peserta Didik  
Memahami latar belakang, tingkat kesiapan belajar, gaya belajar, minat, dan kondisi lingkungan siswa.
3. Merancang Strategi Pembelajaran  
Menentukan metode, pendekatan, model pembelajaran (misalnya: PBL, Discovery Learning, atau Blended Learning), serta asesmen yang relevan.
4. Penyusunan Dokumen  
Guru menyusun dokumen-dokumen pembelajaran yang terintegrasi
5. Uji Coba dan Revisi

Perangkat digunakan dalam pembelajaran, lalu dievaluasi efektivitasnya dan disesuaikan.

Model pengembangan perangkat pembelajaran dapat dikembangkan melalui berbagai jenis pengembangan seperti model ADDIE (Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation.

Contoh pengembangan model ADDIE seperti terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE

Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan modul ajar memastikan proses pengembangan dilakukan secara sistematis dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Pengembangan model dengan ADDIE dapat dilakukan dengan urutan sebagai berikut:

1. Analisis (analisis kurikulum)
2. Perancangan (Menentukan model, metode, dan pendekatan pembelajar)
3. Pengembangan (Mengembangkan LKPD, bahan ajar, media, dan instrumen penilaian)
4. Implementasi (Melaksanakan asesmen dan mencatat hasil belajar siswa)

5. Evaluasi (Evaluasi efektivitas perangkat (refleksi guru & umpan balik siswa)

Pengembangan perangkat pembelajaran bukan sekadar rutinitas administratif, melainkan fondasi strategis bagi keberhasilan pendidikan. Dalam era pendidikan modern yang menuntut fleksibilitas, teknologi, dan pendekatan yang berpusat pada siswa, perangkat pembelajaran harus dikembangkan secara profesional, inovatif, dan relevan.

**F. Tantangan dalam pengembangan perangkat pembelajaran**

Pengembangan modul ajar atau perangkat pembelajaran adalah proses strategis dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Namun dalam praktiknya, guru dihadapkan pada berbagai tantangan, baik teknis maupun non-teknis, yang dapat memengaruhi kualitas hasil pengembangannya.

Perangkat pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga mencerminkan profesionalisme guru dalam menerjemahkan kurikulum ke dalam praktik yang kontekstual, fleksibel, dan berpihak kepada peserta didik. Namun, dalam realitas pelaksanaannya di berbagai satuan pendidikan, terutama di Indonesia, proses pengembangan perangkat pembelajaran menghadapi beragam tantangan yang kompleks dan berlapis. Tantangan-tantangan ini tidak hanya berasal dari aspek teknis, tetapi juga mencakup dimensi kebijakan, budaya kerja, kapasitas guru, serta infrastruktur pendukung.

Salah satu tantangan utama yang kerap muncul adalah masih terbatasnya pemahaman guru terhadap kurikulum yang berlaku, terutama ketika terjadi transisi besar seperti dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Banyak guru belum sepenuhnya memahami perubahan konsep dari Kompetensi Inti dan Kompetensi

Dasar (KI-KD) ke Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Ketidakpahaman ini berdampak langsung pada ketidaksesuaian isi modul ajar yang dikembangkan dengan prinsip dasar kurikulum. Akibatnya, perangkat yang dihasilkan cenderung berorientasi pada pemenuhan administrasi semata, tanpa menggambarkan praktik pembelajaran yang sebenarnya dibutuhkan siswa.

Selain itu, waktu yang tersedia untuk guru dalam menyusun perangkat pembelajaran secara berkualitas juga menjadi hambatan signifikan. Beban kerja guru yang tinggi, mulai dari pengajaran, tugas administrasi, pelaporan, hingga kegiatan non-pembelajaran, menyita banyak waktu dan energi. Di tengah keterbatasan waktu ini, guru cenderung memilih jalan pintas, seperti menyalin perangkat yang sudah ada atau mengambil contoh dari internet tanpa melakukan adaptasi kontekstual. Hal ini tentu berdampak pada rendahnya mutu modul ajar yang digunakan di kelas dan menurunkan potensi terjadinya pembelajaran yang bermakna.

Minimnya pelatihan teknis dan pendampingan berkelanjutan juga menjadi kendala lain yang sering dihadapi. Tidak semua guru mendapatkan akses yang memadai terhadap pelatihan penyusunan modul ajar berbasis Kurikulum Merdeka. Pelatihan yang tersedia pun sering kali bersifat satu arah, berskala besar, dan kurang memperhatikan praktik nyata di kelas. Guru-guru di wilayah terpencil atau non-pilot project sering kali merasa tertinggal karena tidak mendapatkan dukungan langsung dari pemerintah atau lembaga pendidikan. Padahal, pengembangan modul ajar memerlukan pemahaman mendalam terhadap prinsip pembelajaran berdiferensiasi, asesmen diagnostik, dan integrasi literasi serta numerasi, yang hanya dapat dikuasai melalui pelatihan dan praktik yang terus-menerus.

Tantangan lainnya terletak pada keterbatasan akses terhadap sumber belajar dan infrastruktur pendukung. Di banyak daerah, guru masih mengalami kendala dalam mengakses internet, perangkat teknologi, dan bahan ajar digital yang seharusnya dapat memperkaya isi modul. Kurangnya media pembelajaran yang variatif dan interaktif membuat modul ajar menjadi monoton, kurang relevan dengan kebutuhan zaman, dan tidak menarik bagi peserta didik yang sudah sangat akrab dengan dunia digital.

Budaya kerja yang cenderung individualistik juga menghambat pengembangan modul ajar yang kolaboratif dan inovatif. Dalam banyak kasus, guru menyusun perangkat secara sendiri-sendiri tanpa melibatkan kolega dalam diskusi atau reviu sejawat. Padahal, kolaborasi melalui komunitas belajar seperti MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) atau KKG (Kelompok Kerja Guru) dapat memperkaya isi modul, menghindari kesalahan pemahaman kurikulum, serta menciptakan praktik berbagi yang produktif.

Tidak kalah penting adalah tantangan budaya administratif yang masih kuat di banyak sekolah. Penyusunan perangkat pembelajaran sering kali dilakukan hanya untuk memenuhi permintaan supervisi, akreditasi, atau evaluasi kinerja, bukan sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Dalam situasi ini, modul ajar menjadi dokumen formalitas yang tidak benar-benar digunakan atau dimaknai dalam kegiatan belajar mengajar. Budaya copy-paste masih marak terjadi, dan pemanfaatan perangkat secara reflektif masih rendah.

Selain itu, dalam penyusunan bagian asesmen, banyak guru mengalami kesulitan dalam merancang bentuk asesmen yang otentik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Evaluasi hasil belajar sering kali masih terbatas pada soal pilihan ganda dan uraian, padahal kurikulum menekankan pentingnya penilaian

otentik melalui proyek, portofolio, atau observasi keterampilan proses. Tanpa bimbingan yang tepat, modul ajar menjadi tidak selaras dengan tujuan pembelajaran berbasis kompetensi dan tidak mampu menggambarkan ketercapaian pembelajaran secara utuh.

Dengan melihat berbagai tantangan di atas, menjadi jelas bahwa pengembangan modul ajar tidak dapat disederhanakan sebagai tugas administratif semata. Ia adalah proses pedagogis yang menuntut kompetensi, kreativitas, kolaborasi, dan dukungan sistem yang memadai. Untuk itu, diperlukan reformasi menyeluruh dalam pola kerja guru, kebijakan pendidikan, dan sistem dukungan profesional, termasuk pelatihan berbasis praktik, penyediaan sumber daya yang memadai, dan penguatan komunitas belajar guru. Hanya dengan demikian, perangkat pembelajaran dan modul ajar dapat menjadi alat transformasi yang nyata dalam mewujudkan pembelajaran yang berpihak pada murid dan relevan dengan tuntutan zaman.

## **BAB 2**

# **LANDASAN FILOSOFIS, PSIKOLOGIS, DAN PEDAGOGIS DALAM PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN**

---

### **A. Landasan filosofis: idealisme, realisme, progresivisme, dan rekonstruksionisme**

Filsafat pendidikan merupakan fondasi mendasar dalam membangun sistem dan praktik pendidikan yang berorientasi pada pengembangan manusia seutuhnya. Di dalam filsafat pendidikan terdapat berbagai aliran yang memberikan warna terhadap bagaimana tujuan pendidikan, peran guru, proses belajar mengajar, dan isi kurikulum dirancang dan dilaksanakan. Empat aliran utama yang sering dijadikan acuan dalam pengembangan kurikulum dan perangkat pembelajaran adalah idealisme, realisme, progresivisme, dan rekonstruksionisme. Masing-masing aliran ini memiliki pandangan filosofis yang khas terhadap hakikat pengetahuan, manusia, dan proses pendidikan.

#### **1. Idealisme**

Idealisme merupakan aliran filsafat yang menekankan bahwa realitas tertinggi adalah ide atau pikiran, bukan benda atau materi. Dalam konteks pendidikan, idealisme menganggap bahwa

pengetahuan sejati bersumber dari ide-ide universal dan nilai-nilai abadi seperti kebenaran, keindahan, dan kebaikan. Pendidikan menurut pandangan ini bertujuan untuk mengembangkan potensi rasional dan moral peserta didik, agar mampu memahami dan menginternalisasi nilai-nilai ideal tersebut.

Dalam praktik pembelajaran, idealisme mendorong pentingnya pendidikan humaniora, filsafat, sastra, dan sejarah, karena bidang-bidang ini diyakini mampu membentuk watak dan jiwa manusia. Guru dalam aliran ini dipandang sebagai figur otoritatif dan inspiratif yang membimbing siswa menuju pemahaman nilai-nilai luhur.

Implikasinya dalam pengembangan perangkat pembelajaran adalah perlunya memasukkan dimensi nilai, moral, dan pembentukan karakter ke dalam tujuan pembelajaran. Modul ajar yang dibangun atas dasar idealisme tidak hanya fokus pada transfer ilmu, tetapi juga pada pembentukan budi pekerti dan kesadaran etis peserta didik.

## 2. Realisme

Berlawanan dengan idealisme, realisme berpendapat bahwa realitas bersifat objektif dan eksis secara independen dari pikiran manusia. Pengetahuan diperoleh melalui pengalaman indrawi dan pengamatan terhadap dunia nyata. Dalam pandangan ini, pendidikan bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang dunia fisik dan hukum-hukumnya.

Realisme sangat berpengaruh dalam pengembangan kurikulum berbasis sains dan teknologi. Dalam pendekatan ini, isi pendidikan harus sesuai dengan fakta-fakta yang dapat dibuktikan secara empiris. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa memperoleh pengetahuan objektif melalui observasi, eksperimen, dan logika.

Dalam konteks perangkat pembelajaran, realisme menekankan pentingnya keakuratan informasi, penggunaan data, dan kegiatan pembelajaran berbasis bukti. Modul ajar yang mengacu pada landasan realisme biasanya menyajikan materi secara sistematis dan logis, serta menekankan keterampilan berpikir kritis dan analitis.

### 3. Progresivisme

Progresivisme lahir sebagai respon terhadap pendidikan tradisional yang dianggap terlalu kaku dan berpusat pada guru. Aliran ini berpandangan bahwa pendidikan harus berorientasi pada peserta didik, dan bahwa belajar adalah proses aktif yang harus relevan dengan kehidupan nyata. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang tetap, melainkan hasil dari proses pemecahan masalah secara terus-menerus. Filsafat progresivisme sangat dipengaruhi oleh pemikiran John Dewey, yang menekankan bahwa pendidikan seharusnya mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi dunia yang terus berubah. Dalam progresivisme, siswa didorong untuk belajar melalui pengalaman langsung, diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan refleksi personal. Guru bukan lagi pusat informasi, tetapi sebagai fasilitator dan mitra belajar. Pengembangan perangkat pembelajaran berdasarkan progresivisme harus dirancang dengan aktivitas pembelajaran yang kontekstual, menantang, dan memungkinkan peserta didik berpikir kritis serta kreatif. Modul ajar progresif bersifat fleksibel, adaptif terhadap minat dan gaya belajar siswa, serta mengintegrasikan isu-isu nyata yang dekat dengan kehidupan mereka.

#### 4. Rekonstruksionisme

Rekonstruksionisme adalah aliran filsafat pendidikan yang menganggap bahwa pendidikan memiliki peran strategis dalam mereformasi dan memperbaiki kondisi sosial. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk pembentukan individu, tetapi juga sebagai alat untuk membangun masyarakat yang lebih adil, demokratis, dan damai.

Pandangan ini melihat bahwa sistem pendidikan harus mendorong peserta didik untuk menjadi agen perubahan sosial. Kurikulum harus memuat nilai-nilai sosial, isu-isu global seperti lingkungan, keadilan sosial, hak asasi manusia, dan demokrasi. Guru menjadi pemimpin perubahan yang membimbing siswa untuk berpikir kritis terhadap kondisi masyarakat serta termotivasi untuk menciptakan solusi.

Dalam pengembangan perangkat pembelajaran, rekonstruksionisme mendorong hadirnya pembelajaran yang mengangkat persoalan-persoalan sosial, serta mendorong proyek-proyek berbasis aksi nyata di masyarakat. Modul ajar dalam kerangka ini harus mampu membangkitkan kesadaran sosial peserta didik dan menumbuhkan semangat partisipatif terhadap perubahan.

Keempat landasan filosofis ini memberikan perspektif yang berbeda namun saling melengkapi dalam penyelenggaraan pendidikan. Idealisme mengarahkan pendidikan pada pembentukan nilai dan karakter, realisme memastikan dasar ilmiah dan objektivitas dalam isi pembelajaran, progresivisme menekankan relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa, sementara rekonstruksionisme mendorong peserta didik untuk menjadi agen perubahan sosial.

Dalam konteks pengembangan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, pemahaman terhadap keempat filosofi ini sangat penting agar guru tidak hanya menyusun materi dan kegiatan secara teknis, tetapi juga secara filosofis dan ideologis. Dengan begitu, pembelajaran tidak hanya mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk manusia yang bernalar, beretika, relevan, dan peduli terhadap lingkungan sosialnya.

## **B. Landasan psikologis: teori belajar dan perkembangan peserta didik**

Pendidikan sebagai suatu proses tidak dapat dilepaskan dari pemahaman terhadap aspek psikologis peserta didik. Landasan psikologis menjadi sangat penting karena setiap bentuk intervensi pendidikan akan berpengaruh langsung terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Oleh sebab itu, pengembangan perangkat pembelajaran seperti silabus, modul ajar, maupun kegiatan belajar mengajar, harus mempertimbangkan teori-teori psikologi yang berkaitan dengan proses belajar dan perkembangan peserta didik.

### **1. Teori Belajar**

Teori belajar menjelaskan bagaimana peserta didik memperoleh, memproses, menyimpan, dan mengaplikasikan pengetahuan. Berbagai aliran teori belajar telah berkembang dan memberikan sumbangsih besar dalam dunia pendidikan. Tiga teori yang paling berpengaruh dalam praktik pendidikan adalah: behavioristik, kognitif, dan konstruktivistik.

#### **a. Teori Behavioristik**

Teori behavioristik menekankan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur sebagai hasil dari stimulus yang diberikan.

Tokoh utama teori ini adalah B.F. Skinner, yang memperkenalkan konsep penguatan (reinforcement) sebagai alat untuk membentuk perilaku. Menurut Slavin (2006), *Behavioral learning theories are based on the assumption that the result of learning is a change in behavior.* Dalam pendidikan, teori ini diterapkan dalam bentuk latihan, pengulangan, hukuman, dan hadiah. Pengembangan modul ajar yang berpijak pada behavioristik biasanya menampilkan tujuan pembelajaran secara eksplisit, langkah-langkah belajar yang terstruktur, dan penilaian berupa soal-soal objektif.

b. Teori Kognitif

Teori belajar kognitif berpandangan bahwa belajar melibatkan proses mental yang kompleks, seperti pemahaman, penalaran, dan pengolahan informasi. Jean Piaget adalah tokoh penting dalam teori ini. Ia menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui proses asimilasi dan akomodasi berdasarkan skema yang mereka miliki. Menurut Piaget, *“An individual constructs his or her own understanding through interaction with the environment.”* Penerapan teori ini dalam modul ajar adalah dengan menyusun pembelajaran secara bertahap dari hal konkret ke abstrak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Guru juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, membuat koneksi antar konsep, dan merefleksikan pemahamannya.

c. Teori Konstruktivistik

Teori konstruktivistik menekankan bahwa peserta didik secara aktif membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman dan interaksi sosial. Lev Vygotsky, tokoh utama aliran ini, memperkenalkan konsep Zone of Proximal Development (ZPD) dan pentingnya peran interaksi

sosial dalam belajar. Menurut Vygotsky, "*Learning is a social process, and the social environment plays a crucial role in the development of cognition.*" Dalam konteks modul ajar, pendekatan konstruktivistik mendorong pembelajaran berbasis proyek, kolaborasi kelompok, serta peran guru sebagai fasilitator yang membantu siswa berada pada zona perkembangan terdekatnya. Aktivitas belajar diarahkan agar siswa mampu menemukan dan membangun sendiri pengetahuan baru dari masalah yang dihadapinya.

## 2. Teori Perkembangan Peserta Didik

Pemahaman terhadap tahapan perkembangan peserta didik sangat penting agar guru dapat menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan usia, kemampuan, dan karakter siswa. Teori perkembangan membantu guru dalam menyesuaikan konten, metode, serta pendekatan pembelajaran. Tahap Perkembangan Kognitif (Jean Piaget) Piaget membagi perkembangan kognitif anak dalam empat tahap, yaitu: Sensori-motor (0-2 tahun)

- a) Pra-operasional (2-7 tahun)
- b) Operasional konkret (7-11 tahun)
- c) Operasional formal (11 tahun ke atas)

Setiap tahap memiliki karakteristik tersendiri. Misalnya, pada tahap operasional konkret, siswa sekolah dasar cenderung memahami konsep melalui objek nyata dan kegiatan praktik. Oleh karena itu, modul ajar untuk jenjang ini sebaiknya mengutamakan kegiatan eksploratif dan konkrit.

### b. Teori Perkembangan Sosial (Lev Vygotsky)

Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan bahasa dalam perkembangan kognitif. Ia memperkenalkan istilah *scaffolding*, yaitu bantuan

sementara yang diberikan guru atau teman sejawat agar siswa dapat mencapai kemampuan tertentu yang awalnya tidak dapat dilakukan sendiri. Modul ajar yang berbasis teori Vygotsky perlu memuat aktivitas kolaboratif, tanya jawab, diskusi, serta aktivitas yang mendorong penggunaan bahasa sebagai alat berpikir dan komunikasi.

c. Perkembangan Psikososial (Erik Erikson)

Erikson menyatakan bahwa perkembangan manusia terjadi melalui delapan tahap psikososial, masing-masing dengan konflik tertentu yang harus diselesaikan. Pada tahap anak sekolah dasar (*industry vs inferiority*), siswa mulai belajar keterampilan sosial dan akademik. Jika berhasil, mereka akan merasa kompeten; jika gagal, mereka merasa rendah diri. Guru harus menyusun pembelajaran yang memungkinkan siswa meraih keberhasilan melalui tugas-tugas yang sesuai kemampuan, memberi penghargaan, serta membangun kepercayaan diri melalui refleksi dan pengakuan terhadap kemajuan.

Implikasi dalam Pengembangan Modul Ajar

Pemahaman terhadap teori belajar dan perkembangan peserta didik berdampak langsung pada kualitas modul ajar yang dikembangkan. Modul yang baik harus:

- a) Disusun sesuai dengan tahap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa.
- b) Mengakomodasi berbagai gaya belajar dan kebutuhan individual siswa.
- c) Memuat kegiatan yang mengaktifkan proses berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.
- d) Mendorong siswa untuk mengalami, mengeksplorasi, dan membangun sendiri pemahaman baru.

- e) Memberikan umpan balik dan *scaffolding* yang tepat dari guru

### **C. Landasan pedagogis: prinsip-prinsip pedagogi dalam desain pembelajaran**

Landasan pedagogis merupakan dasar penting dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga bermakna dan berorientasi pada perkembangan utuh peserta didik. Dalam konteks desain pembelajaran, landasan ini berperan sebagai pijakan dalam menentukan bagaimana proses belajar mengajar dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi. Prinsip utama dalam landasan pedagogis adalah bahwa pendidikan harus berpijak pada kebutuhan, karakteristik, dan potensi setiap individu peserta didik.

Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang dengan pendekatan yang berpusat pada siswa, di mana guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan bertindak sebagai fasilitator yang mendampingi dan mengarahkan proses belajar yang aktif dan partisipatif. Desain pembelajaran yang berlandaskan prinsip-prinsip pedagogis akan mencerminkan nilai-nilai kemanusiaan, yakni menghargai keunikan setiap siswa, mendorong kolaborasi, serta menciptakan suasana belajar yang aman dan inklusif.

Pembelajaran harus bersifat kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata siswa, sehingga pengetahuan yang diperoleh bukan sekadar hafalan, melainkan sesuatu yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran yang baik, peserta didik diajak untuk aktif berpikir, berdiskusi, bertanya, mencari sumber, dan merefleksikan apa yang telah mereka pelajari. Lebih jauh, prinsip pedagogis juga menekankan pentingnya

proses reflektif, di mana siswa belajar untuk memahami bagaimana mereka belajar, serta mengevaluasi perkembangan diri mereka sendiri. Desain pembelajaran juga harus memperhatikan keadilan dengan memberikan ruang bagi perbedaan kemampuan, latar belakang, dan gaya belajar, sehingga semua peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang secara optimal. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kepekaan pedagogis dalam memilih strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai, serta dalam membangun interaksi yang positif di kelas.

Dengan berlandaskan pada prinsip-prinsip pedagogi, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian target kurikulum, tetapi juga pada pembangunan karakter, kemampuan sosial, dan motivasi intrinsik siswa. Inilah yang membuat pendidikan menjadi proses transformatif yang mampu membentuk pribadi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara emosional dan sosial.

#### **D. Relevansi ketiga landasan terhadap pengembangan perangkat**

Pengembangan perangkat pembelajaran yang efektif dan bermakna tidak dapat dilepaskan dari tiga landasan utama, yaitu landasan filosofis, psikologis, dan pedagogis. Ketiganya menjadi kerangka acuan yang menyeluruh dalam memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, pemahaman mendalam, dan pengembangan potensi peserta didik secara utuh.

Menurut Zuhairini (2004) perangkat pembelajaran yang baik selalu dibangun di atas fondasi filosofis yang kuat, pemahaman psikologis

yang mendalam, dan prinsip pedagogis yang kontekstual. Landasan filosofis memberikan arah tentang tujuan esensial dari pendidikan dan nilai-nilai yang ingin diwujudkan melalui pembelajaran. Pandangan filosofis seperti idealisme, realisme, progresivisme, dan rekonstruksionisme memberi warna pada isi, pendekatan, dan hasil yang diharapkan dari perangkat pembelajaran. Misalnya, progresivisme menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif, berbasis pengalaman, dan relevan dengan kehidupan nyata, yang tentu akan mempengaruhi desain aktivitas dalam perangkat pembelajaran.

Sementara itu, landasan psikologis memberikan pemahaman tentang cara belajar peserta didik dan tahap-tahap perkembangan mereka. Dengan memahami teori-teori belajar seperti behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, hingga humanisme, guru dapat memilih metode, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sebagaimana dinyatakan oleh Slavin (2006), *“A good instructional design is grounded in solid understanding of how students learn and what motivates them to learn.”*

Idris (2024) dalam penelitiannya yang berjudul landasan kurikulum pendidikan agama Islam (filosofis, psikologis, sosiologis, dan teknologis) menekankan bahwa pengembangan kurikulum, sebagai salah satu bentuk perangkat pembelajaran, harus bersandar pada landasan filosofis yang mencerminkan nilai-nilai luhur dan kebutuhan peserta didik; landasan psikologis yang mempertimbangkan kesiapan mental dan perkembangan siswa; dan aspek teknologi agar kurikulum adaptif terhadap perubahan zaman

Landasan pedagogis menekankan pada prinsip-prinsip interaksi antara guru dan siswa dalam

konteks pembelajaran yang manusiawi, inklusif, aktif, dan reflektif. Prinsip ini menjadi pedoman dalam memilih strategi, pendekatan, dan evaluasi yang tepat dalam perangkat pembelajaran. Perangkat yang baik harus memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa, mendorong kolaborasi, dan mengakomodasi perbedaan individu.

Ansori, Yulianto, dan Mufidah (2023) dalam jurnal *Patria Educational Journal* menegaskan bahwa landasan pedagogis mencakup teori, strategi, dan penerapan pedagogis yang menumbuhkan penguasaan bahasa sebagai ilmu dan sarana komunikasi. Perangkat seperti RPP, lembar kerja, dan evaluasi harus dirancang untuk membangun kompetensi bahasa siswa secara utuh—baik aspek struktural maupun komunikatif—dengan pendekatan interaktif dan reflektif.

Ketiga landasan ini saling melengkapi dan membentuk fondasi yang kokoh dalam merancang perangkat pembelajaran. Tanpa mempertimbangkan ketiganya, perangkat pembelajaran berisiko menjadi sekadar dokumen administratif yang kering dan tidak menyentuh esensi pendidikan yang sesungguhnya.

#### **E. Implikasi landasan-landasan tersebut dalam praktik pembelajaran**

Implikasi dari landasan filosofis, psikologis, dan pedagogis dalam praktik pembelajaran sangat besar dan saling berkaitan dalam membentuk proses pendidikan yang holistik dan bermakna. Dalam kegiatan belajar mengajar, ketiga landasan ini menjadi pedoman yang mengarahkan guru tidak hanya dalam menyampaikan materi, tetapi juga dalam memahami peserta didik sebagai individu yang utuh dan kompleks.

Landasan filosofis memberikan orientasi dasar tentang tujuan utama pendidikan. Dengan memahami filosofi pendidikan, guru akan menyadari bahwa pembelajaran tidak sekadar transmisi pengetahuan, tetapi sebuah proses pembentukan karakter, nilai-nilai kemanusiaan, dan kesadaran kritis peserta didik. Filosofi progresivisme, misalnya, mengajarkan bahwa pembelajaran harus relevan dengan kehidupan nyata dan mampu menumbuhkan kemampuan berpikir reflektif serta problem solving. Oleh karena itu, dalam praktiknya, guru didorong untuk menciptakan suasana kelas yang dialogis, terbuka, dan memberi ruang bagi eksplorasi ide serta partisipasi aktif siswa.

Sementara itu, landasan psikologis memberi pemahaman tentang bagaimana peserta didik belajar dan berkembang. Guru yang memahami teori-teori perkembangan kognitif seperti yang dikemukakan oleh Piaget atau teori belajar sosial dari Vygotsky akan lebih mampu merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Guru tidak hanya mengajar berdasarkan konten kurikulum, tetapi juga memperhatikan kesiapan mental, motivasi internal, dan gaya belajar masing-masing peserta didik. Ini berdampak pada pemilihan metode dan strategi pembelajaran yang bersifat individual, diferensiatif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Dalam praktiknya, landasan pedagogis menjadi pijakan dalam menerapkan prinsip-prinsip interaksi belajar mengajar yang humanis, inklusif, dan transformatif. Guru menyadari pentingnya membangun relasi yang positif dengan siswa, menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan, serta mengembangkan strategi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif.

Pendekatan pedagogis menekankan bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa, bukan hanya pada guru atau materi.

Hal ini menciptakan ruang bagi siswa untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri, bekerja sama dengan teman, serta melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar. Ketika ketiga landasan ini diintegrasikan secara konsisten dalam praktik pembelajaran, maka kelas tidak lagi menjadi tempat pengajaran satu arah, melainkan menjadi ruang dialog dan pertumbuhan.

Guru menjadi fasilitator yang peka terhadap dinamika kelas, siswa menjadi subjek yang aktif dalam proses belajar, dan materi pelajaran menjadi sarana untuk membentuk kecakapan hidup yang bermakna. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya mencerdaskan secara akademik, tetapi juga memanusiakan peserta didik sebagai individu yang berpikir, merasa, dan bertindak dalam masyarakat.

## **BAB 3**

# **KURIKULUM SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN**

---

### **A. Pengertian dan komponen kurikulum**

#### 1. Pengertian Kurikulum

Kurikulum secara etimologis *curriculum* yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu *curir* yang artinya “pelari” dan “*curere*” yang berarti “tempat berpacu”. Jadi istilah kurikulum pada zaman romawi kuno mengandung pengertian sebagai suatu jarak yang harus ditempuh oleh pelari dari garis start sampai garis finish (Hidayati, dkk, 2021). Dalam bahasa Prancis, istilah kurikulum berasal dari kata *courier* yang berarti berlari (*to run*) (Arifin, 2014). Dua pengertian tersebut digabungkan mengandung arti kurikulum berarti suatu jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari dari garis *start* sampai dengan garis *finish* untuk memperoleh medali atau penghargaan.

Menurut Arifin (2014) pengertian jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari dari garis *start* sampai dengan garis *finish* untuk memperoleh medali atau penghargaan tersebut kemudian dimaknakan menjadi program sekolah dan semua orang terlibat di dalamnya “*Curriculum is the entire school program and all the people involved in it*. Program tersebut berisi mata Pelajaran

(*courses*) yang harus ditempuh oleh peserta didik selama kurun waktu tertentu, yaitu SD/MI selama enam tahun, SMP/MTs selama tiga tahun, SMA/SMK/MA selama tiga tahun dan seterusnya. Dengan demikian, secara terminologis istilah kurikulum adalah sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan peserta didik di sekolah untuk memperoleh ijazah.

Rezeki, dkk (2022) menjelaskan kurikulum di sekolah memiliki kedudukan dan posisi sangat sentral dalam keseluruhan proses pendidikan, bahkan kurikulum merupakan syarat mutlak dan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan tersebut. Kurikulum berfungsi sebagai suatu pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan dalam hal ini di sekolah terhadap beberapa pihak terkait. Selain sebagai pedoman, bagi siswa kurikulum memiliki 6 (enam) fungsi, antara lain, fungsi penyesuaian, fungsi pengintegrasian, fungsi diferensiasi, fungsi persiapan, fungsi pemilihan, serta fungsi diagnostik. Berdasarkan hal tersebut, perlu dipahami beberapa materi terkait hakikat kurikulum di sekolah, antara lain; pengertian kurikulum, kedudukan kurikulum dalam pendidikan, serta fungsi dan peranan kurikulum di sekolah. Hal demikian bertujuan agar seorang guru maupun calon guru dapat memahami hakikat kurikulum tersebut, sehingga dapat menjalankan tugasnya dengan baik dan benar.

Nurhayati, dkk (2022) menjelaskan secara rinci pengertian kurikulum secara modern dan yang lebih luas. Pengertian kurikulum secara modern adalah semua kegiatan dan pengalaman potensial (isi/materi) yang telah disusun secara ilmiah, baik yang terjadi di dalam kelas, di halaman sekolah, maupun diluar sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan. Implikasi pengertian ini antara lain: pertama, kurikulum tidak hanya terdiri atas sejumlah mata pelajaran, tetapi juga meliputi sejumlah kegiatan dan pengalaman potensial yang telah disusun secara ilmiah. Kedua, kegiatan dan pengalaman belajar tidak hanya terjadi di sekolah tetapi

juga di luar sekolah atas tanggung jawab sekolah. Ada juga pengertian kurikulum yang lebih luas lagi yaitu semua kegiatan dan pengalaman belajar serta segala sesuatu yang berpengaruh terhadap pembentukan kepribadian peserta didik baik di sekolah maupun di luar sekolah atas tanggung jawab sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan. Segala sesuatu yang dimaksud di sini merupakan *hidden curriculum*, misalnya, fasilitas kampus, lingkungan yang aman, bersih, dan lain sebagainya dalam proses pembelajaran serta media dan sumber belajar yang memadai.

Secara umum, kurikulum merupakan gambaran gagasan pendidikan yang diekspresikan dalam praktik. Saat ini definisi kurikulum makin berkembang, termasuk seluruh program pembelajaran yang terencana di sekolah atau institusi pendidikan. Pondasi kurikulum meliputi kemasan tata nilai (values) dan kepercayaan (beliefs) tentang apa yang harus diketahui mahasiswa dan bagaimana caranya mahasiswa dapat memperoleh dan/atau menguasai pengetahuan tadi. Di samping itu, kurikulum harus dikemas dalam bentuk yang mudah dikomunikasikan kepada pihak-pihak yang terkait dalam institusi pendidikan, harus terbuka untuk kritik, dan harus mudah untuk ditransformasikan dalam praktik (Saifullah, 2016).

Dari uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan inti dari sistem pendidikan, berfungsi sebagai peta jalan yang mengarahkan proses pembelajaran dan pengembangan peserta didik. Dalam menghadapi tantangan dan peluang masa depan, kurikulum harus terus beradaptasi sambil tetap mempertahankan tujuan fundamentalnya: mempersiapkan peserta didik untuk hidup produktif, bermakna, dan berkontribusi dalam masyarakat. Ini membutuhkan keseimbangan antara pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai; antara tradisi dan inovasi; serta antara kebutuhan individu dan masyarakat.

## 2. Komponen Kurikulum

Komponen kurikulum merupakan isi dan apa saja yang termuat dalam kurikulum. Komponen ini saling terikat satu sama lain, bagian yang menyatu dan tidak terpisahkan, serta merupakan hubungan yang mendukung berjalannya kurikulum. Terdapat 4 komponen utama kurikulum (Rohmad, dkk, 2024), yaitu:

- a. Tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh pendidikan. Tujuan ini meliputi tujuan pendidikan secara umum dan diperinci oleh setiap lembaga satuan pendidikan dalam bentuk tujuan tiap mata pelajaran dan kompetensi yang harus dilalui setiap bab pembahasan.
- b. Pengetahuan (*knowledge*), informasi-informasi, data-data, aktivitas, dan pengalaman-pengalaman dari mana terbentuk kurikulum itu. Informasi dan pengetahuan ini menjadi dasar, sumber, dan bahan dalam membentuk kurikulum. Tanpa adanya komponen ini, maka kurikulum tidak terbentuk dan sistem pendidikan tidak akan teratur.
- c. Metode dan cara-cara mengajar. Metode mengajar yang digunakan oleh guru untuk mengajar dan memberikan motivasi peserta didik. Metode mengajar sangat diperlukan untuk membawa mereka ke arah yang dikehendaki oleh kurikulum sehingga tidak dapat dihilangkan dalam komponen kurikulum.
- d. Metode dan cara penilaian yang dipergunakan dalam mengukur dan menilai kurikulum dan hasil proses pendidikan yang direncanakan kurikulum tersebut

Baderiah (2018) menjelaskan proses pengembangan kurikulum harus dimulai dengan menentukan landasan atau azas-azas pengembangannya sebagai pondasi, selanjutnya mengembangkan komponen-komponen kurikulum. Pengembangan komponen-komponen inilah yang kemudian membentuk sistem

kurikulum. Sistem adalah suatu kesatuan komponen yang satu sama lain berkaitan, kurikulum merupakan suatu sistem yang memiliki komponen tertentu, maka komponen-komponen kurikulum dijabarkan sebagai berikut:

a. Komponen-Komponen yang membentuk sistem kurikulum

1) Komponen tujuan

Tujuan merupakan sebuah komponen kurikulum yang fundamental dan peka sekali, karena hasil kurikuler diinginkan tidak hanya sangat mempengaruhi bentuk kurikulum, tetapi memberikan arah dan fokus untuk seluruh program pendidikan.

2) Komponen Materi/pengalaman belajar

Isi atau materi kurikulum adalah semua pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan sikap yang terorganisasi dalam mata pelajaran/ bidang studi. Sedangkan pengalaman belajar dapat diartikan sebagai kegiatan belajar tentang atau belajar bagaimana disiplin berpikir dari suatu disiplin ilmu atau segala aktivitas siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

3) Komponen Organisasi

Kurikulum merupakan suatu rencana untuk belajar maka isi dan pengalaman belajar membutuhkan pengorganisasian sedemikian rupa sehingga berguna bagi tujuan-tujuan pendidikan. Organisasi kurikulum yang dimaksud ialah tataran materi, baik yang berkenaan dengan bentuk bahan dan pelaksanaannya.

4) Komponen Evaluasi

Kegiatan evaluasi merupakan langkah yang sangat penting untuk mendapatkan informasi tentang ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan. Evaluasi memegang peranan yang cukup penting, sebab dengan evaluasi dapat

ditentukan apakah kurikulum yang digunakan sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh sekolah atau belum.

- b. Keterkaitan antara komponen satu dengan yang lainnya

Komponen tujuan berhubungan dengan arah atau hasil yang diharapkan. Dalam skala makro rumusan tujuan kurikulum erat kaitannya dengan filsafat atau sistem nilai yang dianut masyarakat. Bahkan rumusan tujuan menggambarkan suatu masyarakat yang dicita-citakan. Isi kurikulum merupakan komponen yang berhubungan dengan pengalaman belajar yang harus dimiliki siswa. Isi kurikulum itu menyangkut semua aspek baik yang berhubungan dengan pengetahuan atau materi pelajaran yang biasanya tergambar pada isi setiap mata pelajaran yang diberikan maupun aktivitas dan kegiatan siswa. Baik materi maupun aktivitas itu seluruhnya diarahkan untuk mencapai tujuan yang ditentukan.

## **B. Kurikulum Sebagai Acuan Penyusunan Perangkat Pembelajaran**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2024), kurikulum adalah perangkat mata pelajaran yang diajarkan pada lembaga pendidikan, sedangkan holistik berarti menyeluruh, secara keseluruhan. Kurikulum holistik adalah pendekatan pendidikan yang berfokus pada pengembangan seluruh aspek diri peserta didik, bukan hanya aspek akademis. Kurikulum merupakan perangkat pembelajaran yang diterima siswa di dalam masa Pendidikan (Septiani, dkk, 2024). Perangkat pembelajaran harus di persiapkan oleh guru sebelum proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Jika seorang guru merancang

pembelajarannya dikelas dengan maksimal, alhasil apa yang di harapkan akan tercapai. Dalam standar proses pendidikan dasar dan menengah yang terdapat pada permendikbud no 65 tahun 2013 disebutkan bahwa penyusunan perangkat pembelajaran adalah bagian dari perencanaan pembelajaran (Gurune, 2025).

Tujuan adanya perangkat pembelajaran adalah untuk memenuhi keberhasilan guru dalam pembelajaran. Perangkat pembelajaran dijadikan sebagai acuan, dasar atau rambu-rambu bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran agar mencapai tujuan yang diharapkan. Tanpa adanya perangkat pembelajaran akan menyebabkan pembelajaran menjadi tidak berarah, tidak jelas dan tujuannya bias (Warman, 2022). Secara umum, guru untuk menyesuaikan perangkat pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang diterapkan (Nurhayati, dkk, 2022), pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik sehingga guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar (Rohmad, dkk, 2024). Perangkat ajar merupakan berbagai sumber dan bahan ajar yang digunakan oleh guru dan pendidik lainnya dalam upaya mencapai pembelajaran. Termasuk dalam perangkat ajar adalah buku teks pelajaran, modul ajar, video pembelajaran, serta bentuk lainnya. Tujuannya adalah untuk membantu pendidik yang membutuhkan referensi atau inspirasi dalam pengajaran (Wahyudin, dkk, 2024).

Berikut macam-macam perangkat pembelajaran (Warman, 2022), yaitu:

#### 1. KI KD

Kompetensi isi (KI) merupakan terjemahan atau operasional SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki siswa yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu, gambaran sebagai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan (afektif, psikomotor, dan kognitif) yang harus dipelajari peserta

didik untuk semua jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran. KI harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skill* dan *soft skill*.

Kompetensi dasar (KD) merupakan sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran

2. Kalender akademik

Kalender pendidikan biasanya memuat tanggal-tanggal yang sudah direncanakan untuk waktu pembelajaran, baik tanggal ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan libur sekolah. Kalender pendidikan juga dapat menjadi panutan untuk memulai maupun mengakhiri pembelajaran dalam satu semester.

3. Rincian pekan efektif

Seorang guru wajib menganalisis minggu efektif untuk satu tahun yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

4. Program tahunan

Program tahunan adalah suatu program yang memuat rancangan atau program yang direncanakan untuk pembelajaran selama satu tahun

5. Program semester

Program semester adalah suatu program dibuat dengan mencocokkannya pada kalender pendidikan. Hal tersebut dilakukan agar sesuai dengan kalender, kapan harus mengajar, kapan ujian, dan kapan harus libur.

6. Silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran dengan tema tertentu, yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar yang dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Silabus bisa dikembangkan sendiri sesuai kearifan lokal daerah masing-masing.

7. KKM

Kriteria ketuntasan minimal ditentukan oleh satuan Pendidikan mengacu pada standar kompetensi kelulusan (SKL).

8. RPP

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan telah dijabarkan dalam silabus.

Sementara itu, urutan perangkat pembelajaran pada Kurikulum Merdeka (Kusuma, 2024), yaitu:

1. Modul ajar

Modul ajar adalah dokumen yang memuat rencana pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Komponennya terdiri atas tujuan, langkah, media pembelajaran, dan asesmen. Pada Kurikulum 2013, modul ajar disebut sebagai RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Perbedaannya, modul ajar Kurikulum Merdeka memiliki komponen yang lebih lengkap sehingga disebut sebagai RPP Plus.

2. Bahan ajar

Modul ajar digunakan sebagai acuan bagi guru dalam proses belajar-mengajar. Saat memberikan mengajar di kelas, guru menggunakan buku sebagai rujukan terkait materi yang diberikan kepada peserta didik. Buku teks yang digunakan oleh guru maupun siswa termasuk sebagai salah satu contoh bahan ajar. Adapun secara definitif, bahan ajar merupakan materi pembelajaran untuk membahas satu pokok pembahasan. Selain buku teks, ada juga contoh bahan ajar berupa video, artikel, dan komik. Dalam platform Merdeka Belajar, bahan ajar dapat dikatakan sebagai material pendukung dari modul ajar yang didasarkan pada capaian dan tujuan pembelajaran.

3. Modul proyek

Urutan perangkat pembelajaran Kurikulum Merdeka berikutnya adalah modul proyek. Secara definitif, modul proyek adalah dokumen yang berisi

tujuan, langkah, media pembelajaran, dan asesmen, yang dibutuhkan sebagai acuan pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Dari penjelasan di atas, penyusunan perangkat pembelajaran mengacu pada kurikulum yang berlaku, atau kurikulum yang sedang diberlakukan/diimplementasikan memiliki ciri khas tersendiri dalam perangkat pembelajarannya.

### **C. Analisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)**

#### **1. Analisis Capaian Pembelajaran (CP)**

Anggraena, dkk (2022) menjelaskan secara rinci tentang capaian pembelajaran (CP), bahwa pemerintah telah menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) yang menjadi rujukan utama dalam pengembangan rancangan pembelajaran, khususnya untuk kegiatan intrakurikuler. Pemerintah menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai kompetensi yang ditargetkan. Namun demikian, CP tidak cukup konkret untuk memandu kegiatan pembelajaran sehari-hari. CP perlu diurai menjadi tujuan-tujuan pembelajaran yang lebih operasional dan konkret, yang dicapai satu persatu oleh peserta didik hingga mereka mencapai akhir fase. Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase, dimulai dari fase fondasi pada PAUD. Jika dianalogikan dengan sebuah perjalanan berkendara, CP memberikan tujuan umum dan ketersediaan waktu yang tersedia untuk mencapai tujuan tersebut (fase). Untuk mencapai garis finish, pemerintah membuatnya ke dalam enam etape yang disebut fase. Setiap fase lamanya 1-3 tahun. Capaian Pembelajaran dalam perencanaan pembelajaran:

- a. Pembelajaran yang fleksibel.
- b. Pembelajaran yang sesuai dengan kesiapan peserta didik

c. Pengembangan rencana pembelajaran yang kolaboratif

Sementara itu, proses berpikir dalam merencanakan pembelajaran Anggraena, dkk (2022) ditunjukkan dalam gambar di bawah ini:



Gambar.3.1. Proses Perancangan Kegiatan Pembelajaran

(Sumber: Anggraena, dkk (2022))

Pendidik dapat (1) mengembangkan sepenuhnya alur tujuan pembelajaran dan/atau perencanaan pembelajaran, (2) mengembangkan alur tujuan pembelajaran dan/atau rencana pembelajaran berdasarkan contoh-contoh yang disediakan pemerintah, atau (3) menggunakan contoh yang disediakan. Pendidik menentukan pilihan tersebut berdasarkan kemampuan masing-masing (Anggraena, dkk (2022)).

Hastasisi, dkk (2024) menjabarkan dan menjelaskan mengenai capaian pembelajaran yaitu dalam ruang lingkup satuan pendidikan, perumusan dan penyusunan alur dan tujuan pembelajaran mata pelajaran berfungsi mengarahkan satuan pendidikan dalam merencanakan, mengimplementasi, dan mengevaluasi pembelajaran secara keseluruhan sehingga Capaian Pembelajaran diperoleh secara sistematis, konsisten, dan terukur. Kegiatan pembelajaran intrakurikuler untuk setiap mata pelajaran dirancang agar peserta didik dapat mencapai kemampuan yang tertuang di dalam Capaian

Pembelajaran. Capaian Pembelajaran yang dimaksud adalah Capaian Pembelajaran untuk 3 (tiga) mata pelajaran wajib (Agama, Bahasa Indonesia, dan Pendidikan Pancasila). Bukti pencapaian Capaian Pembelajaran dapat berupa portofolio/kumpulan hasil pekerjaan peserta didik dari berbagai instrumen asesmen.

Dalam menyusun perencanaan pembelajaran, satuan pendidikan perlu memperhatikan beberapa hal sebagai berikut (Hastasasi, dkk, 2024):



Gambar.3.2. Proses Perencanaan Pembelajaran  
(Sumber: Hastasasi, dkk, 2024)

Dari gambar di atas dapat diuraikan, yaitu:

- a. Capaian Pembelajaran merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik di akhir setiap fase. Capaian Pembelajaran ditetapkan oleh Pemerintah dan disusun dalam fase-fase.
- b. Capaian Pembelajaran dirumuskan menjadi beberapa tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran meliputi kompetensi dan lingkup materi.
- c. Tujuan-tujuan pembelajaran tersebut kemudian diurutkan menjadi alur tujuan pembelajaran. Alur tujuan pembelajaran adalah rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara logis menurut urutan pembelajaran sejak awal hingga akhir suatu fase. Alur ini disusun secara linear sebagaimana urutan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari hari ke hari. Prinsip penyusunan

- alur tujuan pembelajaran: esensial, berkesinambungan, kontekstual, dan sederhana.
- d. Proses merancang pembelajaran dan asesmen meliputi tujuan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya, langkah-langkah pembelajaran, dan asesmen pembelajaran yang disusun dalam bentuk dokumen yang fleksibel, sederhana, dan kontekstual.
2. Analisis Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Setelah memahami Capaian Pembelajaran (CP), pendidik perlu mendapatkan ide-ide tentang apa yang harus dipelajari peserta didik dalam suatu fase. Pada tahap ini, pendidik mengidentifikasi kata-kata kunci CP untuk merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP). TP yang dikembangkan ini perlu dicapai peserta didik dalam satu atau lebih jam pelajaran, hingga akhirnya pada penghujung Fase mereka dapat mencapai CP. Dalam tahap merumuskan TP ini, pendidik belum mengurutkan tujuan-tujuan tersebut, cukup merancang tujuan-tujuan belajar yang lebih operasional dan konkret saja terlebih dahulu. Urutan-urutan TP akan disusun pada tahap berikutnya. Dengan demikian, pendidik dapat melakukan proses pengembangan rencana pembelajaran langkah demi langkah. Capaian Pembelajaran adalah kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik di akhir setiap fase, maka Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) adalah rangkaian Tujuan Pembelajaran (TP) yang disusun secara sistematis dan logis di dalam fase pembelajaran untuk murid dapat mencapai Capaian Pembelajaran tersebut. Dengan demikian setelah merumuskan TP (Ruang GTK, 2022).

Hadiansah (2022) dalam Septiani (2024), langkah berikutnya dalam perencanaan pembelajaran adalah menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Pendidik dapat menggunakan ATP yang dapat diperoleh pendidik dengan, yaitu:

- a. merancang sendiri berdasarkan CP,
- b. mengembangkan dan memodifikasi contoh yang disediakan, ataupun
- c. menggunakan contoh yang disediakan pemerintah.

Bagi pendidik yang merancang ATPnya sendiri, tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dikembangkan dalam tahap sebelumnya disusun sebagai satu alur (*sequence*) yang berurutan secara sistematis dan logis dari awal hingga akhir fase. ATP juga perlu disusun secara linier, satu arah, dan tidak bercabang, sebagaimana urutan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari hari ke hari. Berikut adalah cara menyusun Alur Tujuan Pembelajaran yang diturunkan dari Capaian Pembelajaran (Juniardi, 2023), yaitu:

- a. Pahami rasional, karakteristik mata pelajaran, dan tujuan mata pelajaran terlebih dahulu yang terdapat pada Capaian Pembelajaran.
- b. Setelah itu, guru dapat menguraikan Capaian Pembelajaran berdasarkan konten atau materi esensial dan kompetensi setiap elemen mata pelajaran.
- c. Lakukan analisis kompetensi setiap elemen yang terdapat pada setiap mata pelajaran dalam satu fase tersebut. Misalnya, salah satu elemen dalam pelajaran PPKn fase D adalah Pancasila, kompetensi yang diharapkan dari elemen tersebut berkaitan dengan pemahaman filosofi terkait Pancasila.
- d. Langkah selanjutnya adalah membagi kompetensi-kompetensi pada Capaian Pembelajaran ke dalam jenjang kelas satu fase dan alokasi waktunya untuk membentuk sebuah ATP.
- e. Perhatikan total alokasi waktu dalam satu tahun dan elemen-elemen pada mata pelajaran saat menentukan alokasi waktu.
- f. Selanjutnya, merumuskan TP untuk mencapai kompetensi akhir.

- g. Menentukan ruang lingkup materi dan rencana asesmen.
- h. Menentukan metode pengajaran yang akan digunakan. Misalnya, pada pelajaran PPKn, metode pengajaran yang digunakan adalah pengamatan, diskusi, dan penampilan drama.

Dalam menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), disesuaikan dengan laju perkembangan siswa dan dikembangkan oleh masing-masing satuan agar dapat mencapai Capaian Pembelajaran (CP).

#### **D. Perbedaan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka Dalam Konteks Perangkat**

##### **1. Perangkat Kurikulum 2013**

Kurikulum 2013 (K-13) yang sering disebut Kurtilas adalah kurikulum yang diterapkan secara bertahap ke satuan pendidikan mulai tahun ajaran baru 2013/2014. Setelah diterapkan selama satu tahun secara bertahap, mulai tahun ajaran 2014/2015 Kurikulum 2013 diterapkan secara serentak ke seluruh satuan pendidikan. Kurikulum 2013 dikembangkan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi atau disebut KBK yang dirintis pada tahun 2004. KBK berfokus pada kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara terpadu, sehingga Kurikulum 2013 menitikberatkan pada pengembangan dan keseimbangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Hal ini sesuai dengan UU Nomor 20 tahun 2003, yang menyatakan bahwa kompetensi lulusan berupa kemampuan lulusan pada ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati. Rancangan Kurikulum 2013 bertujuan untuk menghasilkan generasi muda yang cerdas secara holistik. Maksudnya tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga cerdas secara emosional, sosial, dan spiritual. Hal ini sesuai dengan rangkuman kebijakan pengembangan Kurikulum 2013 yang

bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia yang kreatif, inovatif, produktif, dan afektif melalui peningkatan sikap (*knowing why*), keterampilan (*knowing how*) dan pengetahuan (*knowing what*) secara terpadu (Septiani, dkk, 2024).

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (saintifik). Langkah-langkah pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam proses pembelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Mata pelajaran, materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Kondisi seperti ini, proses pembelajaran tentu saja harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat non-ilmiah (Hidayati, dkk, 2021).

Seperti telah dijabarkan di materi sebelumnya, Kirana (2025) juga menjabarkan perangkat Kurikulum 2013 terdiri dari:

a. Silabus

Acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran, yang minimal memuat identitas sekolah, identitas mata pelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pokok, pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Perencanaan pembelajaran yang mengacu kepada silabus, minimal memuat identitas RPP, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran (faktual, konseptual, prosedural, metakognitif), metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, Langkah-langkah pembelajaran (kegiatan pendahuluan,

kegiatan inti, kegiatan penutup), penilaian hasil belajar, dan lampiran pendukung RPP.

c. Program Tahunan (Prota)

Program tahunan merupakan rencana umum pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu yang berisi rencana penetapan alokasi waktu satu tahun pembelajaran. Program tahunan perlu dipersiapkan dan dikembangkan oleh guru sebelum tahun pelajaran. Merupakan pedoman bagi pengembangan program-program berikutnya, yakni program semester, silabus, dan RPP.

d. Program Semester (Prosem)

Program semester merupakan penjabaran dari program tahunan, berisikan garis-garis besar mengenai hal-hal yang hendak dilaksanakan dan dicapai dalam semester tersebut. Pada umumnya program semester berisikan; 1) identitas (satuan pendidikan, mata Pelajaran, kelas/semester, tahun pelajaran), 2) format isian (tema, subtema, pembelajaran ke alokasi waktu, dan bulan yang terinci perminggu, dan keterangan yang diisi pelaksanaan pembelajaran berlangsung).

e. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Proses penentuan KKM, satuan Pendidikan mempertimbangkan kompleksitas muatan/mata pelajaran, karakteristik peserta didik, pendidik dan daya dukung satuan pendidikan. Satuan pendidikan menetapkan KKM yang disusun oleh pendidik melalui rapat dewan guru.

2. Perangkat Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang mengusung pembelajaran intrakurikuler yang beragam dengan mengoptimalkan berbagai komponen agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Sementara, pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik sehingga guru memiliki

keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar. Ciri khas kurikulum merdeka adalah adanya pembelajaran berbasis proyek untuk mengasah keterampilan. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran (Rohmad, dkk, 2024).

Seperti yang telah dijabarkan di materi sebelumnya, perangkat Kurikulum Merdeka (Dunia Guru, 2023), terdiri dari:

a. Modul Ajar

Modul ajar adalah sejenis perangkat pembelajaran yang guru pakai dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai profil pelajar yang berdasarkan pada Capaian Pembelajaran atau CP. Modul ajar akan menjadi gambaran dari Alur Tujuan Pembelajaran atau ATP yang telah tersusun sesuai dengan tahapan tumbuh kembang pendidikan siswa. Dalam modul ajar ini, guru memiliki kewenangan untuk:

- 1) Menentukan dan juga mengembangkan modul ajar yang tersedia dari pemerintah agar sesuai dengan perangkat pembelajaran dan kebutuhan siswa.
- 2) Membuat perangkat pembelajaran sendiri yang sesuai dengan karakter peserta didik.
- 3) Guru dan satuan pendidikan dapat menerapkan strategi pembelajaran selama perangkat pembelajaran yang telah ada bisa memenuhi kriteria yang sudah ditentukan sehingga aktivitas belajar sesuai dengan asesmen dan konsep belajar.

b. Modul Project

Modul proyek adalah perangkat pembelajaran yang menjadi panduan dari pihak sekolah dalam pelaksanaan Profil Pelajar Pancasila. Perangkat ajar ini menjelaskan rencana belajar

dengan konsep proyek atau bisa juga disebut dengan project based.

Modul proyek harus dapat tersusun sesuai dengan tahap perkembangan pendidikan siswa. Yaitu dengan mempertimbangkan dan memperhatikan topik dan juga tema proyek. Perangkat ajar ini juga harus memperhatikan aspek elemen, dimensi, dan sub-elemen Profil Pelajar Pancasila. Tenaga didik dan sekolah memiliki kewenangan terkait modul proyek ini, yaitu:

- 1) Memilih atau mengubah modul proyek yang tersedia dari pemerintah agar sesuai dengan karakter siswa.
- 2) Membuat modul sendiri yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 3) Sekolah dan guru dapat memakai berbagai macam strategi pada modul proyek asalkan sesuai dengan kriteria dan sesuai dengan prinsip belajar dan asesmen.

c. Buku Teks

Perangkat pembelajaran kurikulum merdeka yang selanjutnya yaitu buku teks. Perangkat ajar ini adalah suatu buku pelajaran di tiap mata pelajaran tertentu. Buku ini memuat informasi dalam mata pelajaran yang tersusun dengan sistematis. Buku teks dalam kurikulum ini akan terbagi lagi menjadi buku teks pendamping dan buku teks utama. Buku teks utama yaitu buku yang guru gunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan kurikulum yang ada dan sudah pemerintah sediakan. Penggunaan buku ini tidak ada pungutan biaya. Sedangkan buku teks pendamping yaitu buku yang menjadi pelengkap buku utama yang umumnya membutuhkan biaya tambahan.

Kurikulum Merdeka memberikan peluang besar bagi sekolah untuk menyusun pembelajaran yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, sangat penting untuk segera

mengunduh dokumen kurikulum satuan pendidikan agar proses implementasi dapat berjalan dengan baik. Dengan pemahaman yang matang, sekolah dan guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

3. Perbedaan Perangkat Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka

Perbedaan perangkat pembelajaran antara Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka (Muallif, 2023), terdiri dari:

a. Perangkat Ajar yang Disediakan Pemerintah Pusat

1) Kurikulum 2013

Pemerintah pusat menyediakan perangkat ajar untuk semua mata pelajaran wajib nasional dan pilihan sekolah dalam bentuk: – Silabus – Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) – Buku Guru – Buku Siswa – Bahan Ajar Lainnya – Bank Soal – Kisi-kisi Soal – Pedoman Penyusunan RPP–Pedoman Penyusunan Silabus–Pedoman Penyusunan Buku Guru–Pedoman Penyusunan Buku Siswa – Pedoman Penyusunan Bahan Ajar Lainnya–Pedoman Penyusunan Bank Soal–Pedoman Penyusunan Kisi-kisi Soal–Pedoman Penyusunan Instrumen Asesmen–Pedoman Penyusunan Rubrik Penilaian Kinerja–Pedoman Penyusunan Rubrik Penilaian Produk Karya–Pedoman Pelaksanaan Ujian Sekolah–Pedoman Pelaksanaan Ujian Nasional–Pedoman Pelaksanaan Ujian Internasional.

2) Kurikulum Merdeka

Pemerintah pusat menyediakan perangkat ajar untuk semua mata pelajaran wajib nasional dalam bentuk: –Silabus–Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) – Buku Guru–Buku Siswa –Bahan Ajar Lainnya–Bank Soal–Kisi-kisi Soal–Pedoman

Penyusunan RPP– Pedoman Penyusunan Silabus–Pedoman Penyusunan Buku Guru–Pedoman Penyusunan Buku Siswa Pedoman Penyusunan Bahan Ajar Lainnya–Pedoman Penyusunan Bank Soal–Pedoman Penyusunan Kisi-kisi Soal–Pedoman Penyusunan Instrumen Asesmen–Pedoman Penyusunan Rubrik Penilaian Kinerja–Pedoman Penyusunan Rubrik Penilaian Produk Karya–Pedoman Pelaksanaan Ujian Sekolah–Pedoman Pelaksanaan Ujian Nasional–Pedoman Pelaksanaan Ujian Internasional.

b. Perangkat Ajar yang Disediakan Satuan Pendidikan

1) Kurikulum 2013

Satuan pendidikan dapat menggunakan perangkat ajar yang disediakan pemerintah pusat atau mengembangkan perangkat ajar sendiri sesuai dengan kebutuhan dan potensi murid, guru, dan lingkungan.

2) Kurikulum Merdeka

Satuan pendidikan dapat menggunakan perangkat ajar yang disediakan pemerintah pusat atau mengembangkan perangkat ajar sendiri sesuai dengan kebutuhan dan potensi murid, guru, dan lingkungan.

Perbedaan antara Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka terletak pada kerangka dasar, kompetensi yang dituju, struktur kurikulum, pembelajaran, penilaian, perangkat ajar, dan perangkat kurikulum. Kurikulum Merdeka memberikan lebih banyak fleksibilitas bagi satuan pendidikan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan belajar murid. Kurikulum Merdeka juga menambahkan pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila sebagai salah satu tujuan kurikulum.

## **E. Sinkronisasi Antara Kurikulum, Perangkat, dan Praktik Pembelajaran di Kelas**

Perubahan kurikulum yang sering berubah dari waktu ke waktu memberi pengaruh terhadap cara pembelajaran di sekolah. Kurikulum memberikan panduan bagi guru untuk merancang aktivitas pembelajaran di yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masa. Perubahan kurikulum dilakukan untuk memperbaharui atau meningkatkan kualitas Pendidikan. Dengan cara memperbarui materi pelajaran atau menambah konten terbaru yang relevan dengan zaman sekarang. Kurikulum dan pembelajaran saling berkaitan karena kurikulum adalah rencana pembelajaran yang melingkupi tujuan, isi, metode dan evaluasi yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan dalam kurikulum. Pembelajaran melibatkan penggunaan metode yang tepat untuk memfasilitasi proses perolehan kognitif, psikomotor dan afektif pada peserta didik. Pembelajaran dan perubahan kurikulum saling terkait. Pembelajaran yang baik akan membantu memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diinginkan siswa dari perubahan kurikulum dan perubahan kurikulum yang tepat akan membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran di kelas (Rahayu, dkk, 2023).

Pembagian tugas guru harus diatur secara administrasi untuk menjamin kelancaran pelaksanaan kurikulum lingkungan kelas. Pembagian tugas-tugas tersebut meliputi tiga jenis kegiatan administrasi, yaitu: 1) pembagian tugas mengajar 2) pembagian tugas pembinaan ekstra kurikuler 3) pembagian tugas bimbingan belajar. Guru merupakan kelompok dominan dalam perencanaan kurikulum. Guru merupakan pihak yang ikut dalam merencanakan, mengimplementasikan, mengevaluasi, dan bahkan menerima umpan balik dari siswa. Hingga mereka menemukan ide-ide baru bagi perbaikan program. Guru dapat menempati posisi sebagai inti dalam kelas,

tim/grade/ departement, sekolah, dan tingkat distrik atau sektor, juga pada sektor dan tingkatan yang lain (Hidayati, dkk, 2021). Sebagai fasilitator proses belajar peserta didik di kelas, pendidik perlu mengembangkan rencana pembelajaran, kemajuan pembelajaran (*learning progression*), dan asesmen yang dapat memberikan umpan balik efektif dan melibatkan peserta didik (Hastasasi, dkk, 2024).

Guru, dalam merencanakan pembelajarannya, perlu mengsinkronisasi antara kurikulum, perangkat, dan praktik pembelajaran di kelas. Sebelumnya di Kurikulum 2013, maka perangkat pembelajaran yang harus disusun berdasarkan Silabus, KI dan KD yang sudah ditetapkan dalam Kurikulum 2023 yang kemudian dituangkan ke Prota, Prosem dan RPP, yang kemudian secara diimplementasikan di kelas. Dalam Kurikulum Merdeka, guru merumuskan dan Menyusun rencana pembelajaran ke dalam modul ajar dan modul project yang kemudian diimplementasikan di kelas.

Oleh karena itu, dalam sinkronisasi kurikulum, perangkat pembelajaran, dan praktik di sekolah adalah sesuatu yang komprehensif, yang di dalamnya mencakup perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi, yang tentunya ada beberapa strategi yang digunakan, diantaranya adalah dengan mengetahui dan mengimplementasikan kurikulum yang sedang berlaku mulai dari prinsip pengembangan kurikulum, fungsi pengembangan kurikulum, tahapan-tahapan dalam pengembangan kurikulum, hambatan yang menjadi tantangan dalam mengembangkan kurikulum, model yang tepat digunakan dalam pengembangan kurikulum dan evaluasi. Serta perangkat ajar yang sesuai dan strategi implementasi kurikulum dan perangkat pembelajaran di kelas.

## **BAB 4**

# **PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN**

---

### **A. Hakikat dan Peran Tujuan Pembelajaran**

Muhammad Zaini (2009) dalam Rohmad, dkk (2024), tujuan pembelajaran harus ditetapkan dalam rangka menentukan arah dan corak kegiatan pendidikan, menjadi indikator dari keberhasilan pelaksanaan pendidikan, dan menjadi pegangan dalam setiap usaha dan tindakan dari pelaksanaan pendidikan. Untuk merumuskan tujuan pembelajaran ini harus mengacu kepada dasar atau acuan yang meliputi falsafah negara, strategi pembangunan, hakikat anak didik, serta ilmu pengetahuan dan teknologi. Rohmad, dkk (2024) menjabarkan macam-macam tujuan pembelajaran, di antaranya:

#### **1. Tujuan Pendidikan Nasional**

Tujuan pendidikan nasional merupakan tujuan yang akan dicapai oleh pemerintah pusat yang merupakan tujuan pendidikan tertinggi di Indonesia. Tujuan ini tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3.

#### **2. Tujuan Institusional atau Standar Kompetensi Lulusan**

Tujuan ini merupakan tujuan yang akan dicapai oleh sekolah secara keseluruhan. Sekolah sebagai lembaga satuan pendidikan memiliki tujuan yang ingin dicapai dan digambarkan dalam bentuk kompetensi

pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik sekolah tersebut. Untuk mencapai tujuan ini, peserta didik harus menyelesaikan dan mempelajari mata pelajaran yang diajarkan sebagai program dari sekolah tersebut.

3. Tujuan Kurikuler atau Standar Kompetensi Mata Pelajaran

Tujuan kurikuler adalah tujuan yang ingin dicapai oleh bidang studi tertentu. Setiap bidang studi atau mata pelajaran memiliki sejumlah tujuan atau kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik yang mengikuti mata pelajaran tersebut. Tujuan tersebut digambarkan dalam kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik setelah mengikuti mata pelajaran tertentu.

4. Tujuan Instruksional atau Kompetensi Dasar

Tujuan instruksional atau kompetensi dasar adalah tujuan yang ingin dicapai dari masing-masing tema atau pokok bahasan dalam satu mata pelajaran. Tujuan ini biasa disebut sebagai Satuan Pelajaran (SP) atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tujuan ini merupakan tujuan paling rinci yang harus dipenuhi oleh peserta didik dalam satu kali tatap muka pembelajaran.

Tujuan pembelajaran adalah rumusan tingkah laku gambaran tentang kemampuan tertentu yang harus dicapai siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajar tertentu. Di samping menggunakan rumusan tingkah laku yang jelas (menggunakan satu kata kerja yang operasional dan spesifik), rumusan tujuan pembelajaran sekurang-kurangnya memuat unsur *audiens* (A), *behavior* (B), dan *content* (C). lebih baik lagi jika ditambah *degree* (D), baik kualitatif maupun kuantitatif. Rumusan tingkah laku dalam tujuan pembelajaran dapat berhubungan dengan aspek kognitif, afektif, atau psikomotorik (Fahrurrozi & Mohzana, 2020). Tujuan Pembelajaran mengandung unsur ABCD (Juniardi, 2023), yaitu:

1. *Audience* (A)  
*Audience* adalah siswa yang menjadi subjek dari tujuan pembelajaran tersebut.
2. *Behavior* (B)  
*Behavior* adalah perilaku yang dapat mendeskripsikan kemampuan audience setelah pembelajaran.
3. *Condition* (C)  
*Condition* adalah situasi atau kondisi saat tujuan tersebut diselesaikan.
4. *Degree* (D)  
*Degree* adalah standar yang harus dicapai *audience* sehingga dapat dinyatakan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai.

Tujuan pembelajaran adalah pernyataan spesifik mengenai kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Kompetensi ini mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik. Tujuan pembelajaran menjadi deskripsi pencapaian dari aspek-aspek tersebut melalui satu atau lebih kegiatan pembelajaran (Muallif, 2024). Tujuan pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria (Alfian, 2023), yaitu:

1. Jelas, sehingga dapat dipahami oleh semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran.
2. Terukur, sehingga dapat diamati dan diukur pencapaiannya.
3. Realistis, sehingga dapat dicapai oleh peserta didik dalam kurun waktu yang ditentukan.
4. Berkaitan dengan kurikulum, sehingga selaras dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai.

Pembelajaran merupakan penjabaran dari nilai-nilai yang terkandung di dalam kurikulum melalui analisis tujuan pembelajaran dan karakteristik isi. Selanjutnya melakukan kegiatan untuk memilih, menetapkan dan mengembangkan cara-cara atau strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai kondisi yang ada agar kurikulum dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar terwujud dalam diri siswa. Kondisi pembelajaran,

penggunaan metode pembelajaran dan hasil belajar adalah tiga komponen yang mempengaruhi proses belajar. Kondisi belajar memiliki relasi kuat dengan pemilihan dan pengembangan metode belajar. Komponen ini termasuk didalamnya tujuan belajar, karakteristik mata pelajaran, karakteristik siswa dan kendala pembelajaran (Nurhayati, dkk, 2022).

Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan. Tujuan pembelajaran dibagi dalam bagian kecil yang ditandai dengan pencapaian suatu keterampilan tertentu. Pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati. Pengulangan dan latihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan. Guru memfasilitasi pengalaman belajar kepada siswa dan mendampingi siswa untuk memperoleh tujuan pembelajaran. Bahan ajar harus relevan dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan evaluasi pun harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan (Juanda, 2014).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah komponen krusial dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, spesifik, dan terukur, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien, serta mampu menghasilkan peserta didik yang kompeten sesuai dengan standar pendidikan yang ditetapkan.

## **B. Prinsip dan Kaidah Dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran**

Dalam merumuskan tujuan pembelajaran, terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan (Muallif, 2024):

1. Spesifik: Tujuan harus jelas dan spesifik, sehingga mudah dipahami dan diukur.
2. Terukur: Tujuan harus dapat diukur pencapaiannya, baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

3. Dapat Dicapai: Tujuan harus realistis dan dapat dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan dan sumber daya yang tersedia.
4. Relevan: Tujuan harus sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran serta relevan dengan kompetensi yang ingin dikembangkan.
5. Berbatas Waktu: Tujuan harus memiliki batas waktu pencapaian yang jelas, sehingga proses pembelajaran dapat terstruktur dengan baik.

Prinsip-prinsip ini sering dirujuk sebagai kriteria SMART (*Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time-bound*) dalam perumusan tujuan pembelajaran (Hastasasi, dkk, 2024), yaitu:

1. *Specific*
  - a. Apakah tujuan dibuat sederhana dan spesifik?
  - b. Apakah tujuan dapat menunjukkan ciri khas satuan pendidikan?
2. *Measurable*
  - a. Apakah tujuan dapat diukur dan dapat memotivasi warga satuan pendidikan agar tercapai?
  - b. Apakah kriteria pencapaiannya jelas?
3. *Achievable/Attainable*
  - a. Apakah tujuan dapat dicapai dan dilaksanakan oleh seluruh warga satuan pendidikan?
  - b. Apakah pembuatan tujuan melibatkan masukan/sudut pandang pihak eksternal?
4. *Relevant*
  - a. Apakah tujuan relevan dengan misi dan masuk akal?
  - b. Apakah tujuan menempatkan peserta didik sehingga mampu memperkuat kompetensinya?
5. *Time Bound*
  - a. Apakah tujuan memiliki alokasi waktu yang lebih fleksibel dengan linimasa yang disesuaikan dengan kebutuhan?
  - b. Apakah tujuan melibatkan semua pendidik dalam pembuatan linimasa tersebut?

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan SMART (Thohri,, 2022):

1. *Time frame*: perhatikan kerangka waktu yang dipajang dalam pernyataan tujuan
2. *Extending*: kalimat tujuan harus memperlihatkan pengembangan kapabilitas peserta didik. Apakah menulis satu halaman tersebut mampu mengembangkan kapabilitas menulis peserta didik
3. *Rewarding*: perhatikan apakah pernyataan tujuan mampu memberikan nilai lebih kepada peserta didik

Selain SMART (*Specific, Measurable, Achievable/Attainable, Relevant, Time bound*), ada dua prinsip tambahan yang perlu dipertimbangkan ketika satuan pendidikan menyusun tujuan satuan pendidikan atau program keahlian (untuk konteks SMK), yaitu *Evaluated* dan *Reviewed* pembelajaran (Hastasasi, dkk, 2024), yaitu:

1. *Evaluated*, tujuan perlu dievaluasi untuk memastikan pencapaiannya, secara berkala menyediakan waktu untuk mendiskusikan bersama warga satuan pendidikan.
2. *Reviewed*, tujuan juga perlu ditinjau secara berkelanjutan, direfleksikan bersama, dan didiskusikan modifikasi yang perlu dilakukan.

Dalam merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan. Kompetensi dasar pada RPP diambil dari kompetensi dasar yang sudah dirumuskan dalam silabus (Fahrurrozi & Mohzana, 2020). Hal-hal yang perlu diperhatikan saat merumuskan tujuan pembelajaran dan pendekatan yang bisa digunakan guru untuk menentukan kriteria siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran (Juniardi, 2023), yaitu:

1. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat merumuskan tujuan pembelajaran
  - a. Tujuan Pembelajaran yang dirumuskan harus disesuaikan dan diturunkan dari indikator yang

ada agar tujuan pembelajaran lebih terukur dan fokus pada hal-hal yang perlu dicapai.

- b. Perhatikan urutan penulisan Tujuan Pembelajaran. Hal ini dilakukan agar sesuai dengan kemampuan siswa dan kompetensi yang ingin dicapai.
  - c. Di awal pembelajaran, guru perlu melakukan analisis tentang kemampuan siswa, hambatan dan solusi yang dapat diberikan kepada siswa pada saat pembelajaran.
2. Pendekatan penentuan kriteria siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran
- a. Menggunakan deskripsi kriteria

Contoh, pada tugas menulis laporan mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru menetapkan kriteria keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran berupa laporan menunjukkan kemampuan penulisan teks eksplanasi dengan runtut.
  - b. Menggunakan rubrik

Contoh, pada tugas menulis laporan mata pelajaran Bahasa Indonesia, ada dua bagian yang menjadi kriteria keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, yaitu isi laporan dan penulisan. Dalam rubrik terdapat empat tahap pencapaian, yaitu baru berkembang, layak, cakup hingga mahir. Dalam setiap tahapan ada deskripsi yang menjelaskan performa siswa.
  - c. Menggunakan skala atau interval nilai

Selain deskripsi kriteria dan rubrik, guru juga dapat menggunakan skala atau interval nilai untuk menentukan kriteria keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menggunakan skala atau interval nilai ini, guru harus menentukan terlebih dahulu intervalnya dan langkah selanjutnya yang akan dilakukan pada siswa. Sebagai contoh skala atau interval 0–40% artinya siswa belum berhasil mencapai tujuan pembelajaran sehingga harus melakukan remedial.

Tujuan pembelajaran memiliki beberapa manfaat (Alfian, 2023), antara lain:

1. Membantu guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran

Guru dapat menggunakan tujuan pembelajaran sebagai acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan membantu guru untuk menentukan materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian hasil belajar.

2. Membantu guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa

Tujuan pembelajaran juga dapat digunakan sebagai acuan dalam mengevaluasi hasil belajar siswa. Guru dapat menggunakan tujuan pembelajaran untuk menentukan kriteria keberhasilan belajar siswa.

3. Membantu siswa dalam belajar

Tujuan pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar. Siswa dapat menggunakan tujuan pembelajaran sebagai acuan dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang diharapkan.

4. Membantu orang tua dalam membimbing belajar anaknya

Orang tua dapat menggunakan tujuan pembelajaran untuk membantu membimbing belajar anaknya. Orang tua dapat menggunakan tujuan pembelajaran untuk menentukan materi pembelajaran yang perlu dipelajari oleh anaknya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam merumuskan tujuan pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur akan membantu guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi hasil belajar siswa, serta membantu siswa dalam belajar.

### **C. Taksonomi Bloom dan Aplikasinya Dalam Perumusan Tujuan Pembelajaran**

Taksonomi Bloom adalah kerangka kerja yang digunakan untuk mengklasifikasikan tujuan pendidikan ke dalam tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan motorik. Penggunaan Taksonomi Bloom membantu pendidik dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang komprehensif dan seimbang (Muallif, 2024). Taksonomi Bloom membantu pendidik dalam menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur. Sebagai contoh, guru dapat menetapkan tujuan pembelajaran yang berfokus pada “mengingat” untuk ujian pengenalan konsep dasar, dan kemudian tujuan pembelajaran yang berfokus pada “mencipta” untuk proyek yang melibatkan pemecahan masalah kompleks (Jnews, 2025).

Tujuan pembelajaran dibedakan atas beberapa kategori, sesuai dengan perilaku yang menjadi sarannya Bloom mengemukakan tiga domain perilaku individu, yaitu domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif berkenaan dengan penguasaan kemampuan-kemampuan intelektual atau berpikir. Domain afektif berkenaan dengan penguasaan dan pengembangan perasaan, sikap, minat dan nilai-nilai. Domain psikomotor menyangkut penguasaan dan pengembangan ketrampilan-ketrampilan motorik (Hidayati, dkk, 2021). Namun ketiga domain pembelajaran itu memang tidak dapat dipaksakan pada semua mata pelajaran dalam porsi yang sama. Untuk mata pelajaran Ekonomi misalnya lebih menekankan pada aspek kognitif dan afektif dibandingkan dengan aspek psikomotor yang lebih menekankan pada keterampilan motorik.

Bloom (1956) dalam Thohri (2022), telah mengklasifikasikan hasil pembelajaran menjadi 3 domain, yaitu: kognitif, sikap, dan psikomotorik, yaitu:

1. Domain kognitif

- a. *Knowledge*: kemampuan mengingat kembali materi yang baru dipelajari (*recall*). Contoh: mengulang kembali, mendefinisi.
  - b. *Comprehension*: kemampuan untuk menangkap makna materi belajar. Menggambarkan.
  - c. *Application*: kemampuan memanfaatkan materi belajar dalam situasi yang baru/konkrit. Contoh: menggunakan, mempraktekkan
  - d. *Analysis*: kemampuan untuk memilah/membagi materi ke dalam komponen-komponen sehingga struktur organisasinya dapat dipahami. Contoh: membandingkan, mendeteksi.
  - e. *Synthesis*: kemampuan untuk membentuk satu kesatuan yang baru. Contoh: memformulasikan, memprediksi.
  - f. *Evaluation*: kemampuan mempertimbangkan aspek nilai (*value*) dalam materi belajar. Contoh; mempertimbangkan, memutuskan.
2. Domain afektif
- a. *Receiving*: merujuk kepada kepekaan peserta didik terhadap stimulus, kemauan untuk menerima. Contoh: memperhatikan, menerima.
  - b. *Responding*: merujuk kepada perhatian aktif peserta didik terhadap stimulus, kemauan untuk merespon atau memberi perhatian. Contoh: menikmati, memberi kontribusi, Kerjasama.
  - c. *Valuing*: merujuk kepada keyakinan dan sikap, komitmen. Contoh: menghormati, mempertimbangkan.
  - d. *Organization*: merujuk kepada internalisasi nilai dan keyakinan yang melibatkan konseptualisasi nilai dan organisasi sistem nilai. Contoh: mengklarifikasi, menguji.
  - e. *Characterization*: merujuk kepada internalisasi dan perilaku yang merefleksikan seperangkat nilai dan karakteristik filosofi kehidupan (penjati dirian). Contoh: menyimpulkan, menetapkan
3. Domain *Psychomotor*

- a. *Reflex movements*: refleks yang melibatkan satu segmen otot dan memungkinkan keterlibatan lebih dari satu segmen otot.
- b. *Fundamental movements*: keterampilan gerak yang berhubungan dengan berjalan, berlari, melompat, menekan.
- c. *Perceptual abilities*: ditujukan kepada keterampilan yang berhubungan dengan koordinasi pergerakan tubuh, visual, auditori.
- d. *Physical abilities*: berkenaan dengan daya tahan, fleksibilitas, ketangkasan, kekuatan, kecepatan
- e. *Skilled movements*: merujuk kepada ketangkasan permainan, olahraga
- f. *Nondiscursive communication*: merujuk kepada ekspresi gerakan yang disesuaikan dengan postur, ekspresi wajah, gerakan-gerakan kreatif menyimpang)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Taksonomi Bloom merupakan alat yang efektif untuk merancang tujuan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan keterampilan kognitif siswa. Penerapan Taksonomi Bloom menjadikan pembelajaran yang lebih terstruktur. Implementasi Taksonomi Bloom yang tepat dapat memperbaiki tujuan pembelajaran secara keseluruhan dengan mendorong pengembangan berfikir kritis dan kreatif siswa.

#### **D. Contoh Tujuan Pembelajaran Berdasarkan Level Kognitif**

##### 1. Contoh 1

Berikut adalah contoh Tujuan Pembelajaran Matematika pada fase F.

Peserta didik dapat menjelaskan dan menggunakan rumus jumlah dan selisih sinus dan cosinus.

Dari contoh tersebut dapat diketahui bahwa yang menjadi komponen kompetensinya

adalah *menjelaskan* dan *menggunakan*, sedangkan komponen lingkup materi yang dipelajari adalah *trigonometri (sinus dan cosinus)*.

2. Contoh 2

Berikut adalah contoh Tujuan Pembelajaran untuk mata pelajaran Biologi pada fase D.

Mengidentifikasi status dan kondisi Keanekaragaman Hayati di Kawasan Asia Tenggara.

Dari contoh tersebut dapat diketahui bahwa yang menjadi komponen kompetensinya adalah *mengidentifikasi*, sedangkan komponen lingkup materi yang dipelajari adalah Keanekaragaman Hayati di Kawasan Asia Tenggara.

3. Contoh 3

a. Pengetahuan (*Knowledge*)

Contoh: “Setelah mengikuti pembelajaran, siswa dapat menyebutkan lima jenis hewan vertebrata dengan benar.”

b. Pemahaman (*Comprehension*)

Contoh: “Setelah membaca teks tentang fotosintesis, siswa dapat menjelaskan proses fotosintesis dengan kata-kata mereka sendiri.”

c. Penerapan (*Application*)

Contoh: “Setelah mempelajari rumus luas bangun datar, siswa dapat menghitung luas persegi panjang dengan menggunakan rumus yang tepat.”

d. Analisis (*Analysis*)

Contoh: “Setelah membaca dua artikel dengan sudut pandang berbeda tentang perubahan iklim, siswa dapat membandingkan dan mengidentifikasi perbedaan argumen yang disajikan.”

e. Sintesis (*Synthesis*)

Contoh: “Setelah mempelajari berbagai teknik penulisan, siswa dapat menyusun esai argumentatif yang menggabungkan beberapa teknik tersebut.”

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Contoh: “Setelah melakukan eksperimen ilmiah, siswa dapat mengevaluasi hasil percobaan dan menyimpulkan apakah hipotesis awal mereka terbukti atau tidak.”

### **E. Hubungan Antara Tujuan Pembelajaran dan Asesmen**

Perencanaan pembelajaran yang efektif adalah perencanaan yang menunjukkan keterkaitan antara kegiatan yang dipilih dengan tujuan pembelajaran dan adanya bentuk asesmen untuk menilai ketercapaian dari tujuan. Setiap pendidik berhak mengembangkan metode pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran yang tertuang di kurikulum satuan pendidikan dengan asesmen autentik dalam menilai ketercapaian tujuan kegiatan harian (Hastasasi, dkk, 2024).

Asesmen adalah aktivitas selama proses pembelajaran untuk mencari bukti ketercapaian tujuan pembelajaran. pembelajaran dan asesmen merupakan satu siklus; di mana asesmen memberikan informasi tentang pembelajaran yang perlu dirancang, kemudian asesmen digunakan untuk mengecek efektivitas pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu, asesmen yang diutamakan adalah asesmen formatif yang berorientasi pada perkembangan kompetensi peserta didik (Anggraena, dkk, 2022). Dalam pembelajaran ada empat yang harus diperhatikan dalam asesmen (Fahrurrozi & Mohzana (2020):

1. Apakah sudah dikembangkan suatu rubrik atau kriteria penilaian tertentu.
2. Bagaimana cara guru mengkomunikasikan kemajuan belajar kepada siswa.
3. Bagaimanakah cara guru mengkomunikasikan kemajuan pembelajaran kepada orang tua dan administrator sekolah.
4. Bagaimanakah cara siswa mengkomunikasikan kemajuan pembelajaran kepada guru.

Satuan pendidikan dan pendidik diberikan kebebasan untuk mengembangkan pembelajaran,

perangkat ajar, dan asesmen sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, satuan pendidikan, dan daerahnya. Satuan pendidikan dan pendidik juga memiliki keleluasaan untuk menentukan jenis, teknik, bentuk instrumen, dan waktu pelaksanaan asesmen berdasarkan karakteristik tujuan pembelajaran. Asesmen pembelajaran diharapkan dapat mengukur aspek yang seharusnya diukur dan bersifat holistik. Asesmen dapat berupa formatif dan sumatif. Asesmen formatif dapat berupa asesmen pada awal pembelajaran dan asesmen pada saat pembelajaran. Asesmen pada awal pembelajaran digunakan mendukung pembelajaran terdiferensiasi sehingga peserta didik dapat memperoleh pembelajaran sesuai dengan yang mereka butuhkan. Sementara, asesmen formatif pada saat pembelajaran dapat dijadikan sebagai dasar dalam melakukan refleksi terhadap keseluruhan proses belajar yang dapat dijadikan acuan untuk perencanaan pembelajaran dan melakukan revisi apabila diperlukan. Apabila peserta didik dirasa telah mencapai tujuan pembelajaran, maka pendidik dapat meneruskan pada tujuan pembelajaran berikutnya (Anggraena, dkk, 2022).

Asesmen formatif dan sumatif secara lebih rinci dijelaskan oleh Wahyuni (2024) bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran, asesmen dilakukan untuk mendapatkan informasi faktual mengenai pencapaian hasil belajar peserta didik. Terdapat dua jenis asesmen utama:

1. Asesmen formatif
  - a. Tujuan: Memantau dan memperbaiki pembelajaran serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran.
  - b. Proses: Mengumpulkan informasi tentang hambatan belajar dan perkembangan peserta didik.
2. Asesmen sumatif
  - a. Tujuan: Menilai pencapaian hasil belajar peserta didik sebagai dasar penentuan kenaikan kelas dan kelulusan.
  - b. Proses: Membandingkan pencapaian hasil belajar dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.

- c. Penggunaan: Memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran dan menentukan langkah selanjutnya.

Warsono (2013) dalam Fahrurrozi & Mohzana (2020) juga menjabarkan prinsip-prinsip asesmen yang berkualitas, yaitu:

1. Berfokus pada perbaikan, bukan pertimbangan;
2. Berfokus pada kinerja, bukan yang mengerjakan;
3. Suatu proses yang dapat memperbaiki setiap tataran kinerja siswa;
4. Umpan baliknya tergantung pada kedua belah pihak, baik kepada penilai maupun kepada siswa yang dinilai;
5. Perbaikan yang dilandasi oleh umpan balik dari asesmen adalah lebih efektif jika siswa yang dinilai memerlukan penilaian tersebut;
6. Memerlukan kesepakatan mengenai kriteria penilaian;
7. Memerlukan analisis dari hasil observasi;
8. Umpan balik asesmen hanya diterima jika ada saling percaya dan saling menghargai antara asesor dan siswa yang dinilai.
9. Hanya digunakan jika dalam kesempatan yang baik bagi adanya perbaikan;
10. Hanya efektif jika siswa yang dinilai menggunakan umpan balik dari penilai

Hal ini diperkuat oleh Anggraena, dkk, 2022 bahwa asesmen memiliki beberapa prinsip, yaitu:

1. Asesmen merupakan bagian terpadu dari proses pembelajaran, fasilitasi pembelajaran, dan penyediaan informasi yang holistik, sebagai umpan balik untuk pendidik, peserta didik, dan orang tua/wali agar dapat memandu mereka dalam menentukan strategi pembelajaran selanjutnya;
2. Asesmen dirancang dan dilakukan sesuai dengan fungsi asesmen tersebut, dengan keleluasaan untuk menentukan teknik dan waktu pelaksanaan asesmen agar efektif mencapai tujuan pembelajaran;
3. Asesmen dirancang secara adil, proporsional, valid, dan dapat dipercaya (reliable) untuk menjelaskan kemajuan

belajar, menentukan keputusan tentang langkah dan sebagai dasar untuk menyusun program pembelajaran yang sesuai selanjutnya;

4. Laporan kemajuan belajar dan pencapaian peserta didik bersifat sederhana dan informatif, memberikan informasi yang bermanfaat tentang karakter dan kompetensi yang dicapai, serta strategi tindak lanjut;
5. Hasil asesmen digunakan oleh peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, dan orang tua/wali sebagai bahan refleksi untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran dan prinsip asesmen saling terkait dalam mendukung keberhasilan peserta didik. Dengan perencanaan yang baik dan pelaksanaan yang tepat, pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, di mana peserta didik mampu mencapai kompetensi yang diharapkan.

## **BAB 5**

# **PENYUSUNAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

---

### **A. Pendahuluan**

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau biasa disebut dengan RPP adalah suatu rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD). RPP yang dikembangkan secara rinci mengacu pada silabus, buku teks pelajaran, dan buku panduan guru. Setiap guru pada satuan Pendidikan memiliki kewajiban untuk merancang, membuat dan menyusun RPP secara lengkap dan sistematis sebagai langkah awal dari prosesnya pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan efisien. RPP disusun berdasarkan struktur, format yang telah ditetapkan, kemudian RPP juga memiliki prinsip dalam penyusunannya dan Langkah-langkah yang harus diikuti oleh guru. Dengan kata lain RPP memiliki peranan sangat penting dalam kehidupan guru.

### **B. Struktur dan Format RPP**

Struktur dan format RPP berikut diambil pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan

Menengah dan Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Menengah.

#### Struktur RPP

- a. identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan;
- b. identitas mata pelajaran atau tema/subtema;
- c. kelas/semester;
- d. materi pokok;
- e. alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai;
- f. tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
- g. kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi;
- h. materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi;
- i. metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai;
- j. media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran;
- k. sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan;
- l. langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup; dan
- m. penilaian hasil pembelajaran.

#### Format RPP

Struktur – struktur RPP yang sudah disebutkan di atas secara operasional diwujudkan dalam bentuk format berikut ini:



\_\_\_\_\_

NIP.

\_\_\_\_\_

NIP.

### **C. Prinsip penyusunan RPP yang efektif**

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, disebutkan serangkaian prinsip yang harus diperhatikan guru dalam menyusun RPP adalah:

1. Memperhatikan perbedaan individu peserta didik  
RPP disusun dan dirancang dengan memperhatikan perbedaan kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik. Sebagai salah satu contoh guru menggunakan sebuah alat bantu secara bergantian di dalam proses pembelajaran dan alat bantu tersebut seperti: penayangan video klip, poster, aktivitas fisik, dramatisasi atau bermain peran sebagai teknik pembelajaran karena gaya belajar setiap siswa berbeda-beda.
2. Berpusat pada peserta didik  
Guru menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik pertama tama memperlakukan siswa sebagai subyek didik atau pembelajar. Dilihat dari sudut pandang peserta didik, guru bukanlah seorang instruktur, pawang, komandan, ataupun birokrat. Guru bertindak sebagai pembimbing, pendamping, fasilitator, sahabat, atau abang/kakak bagi peserta didik terutama dalam mencapai tujuan pembelajaran yakni kompetensi peserta didik. Oleh karena itu guru harus merancang proses pembelajaran yang mampu mendorong, memotivasi, menumbuhkan minat dan kreativitas peserta didik. Hai ini juga dapat berjalan jika seorang guru mengenal secara pribadi siapa siswanya.

3. Berbasis konteks  
Pembelajaran berbasis konteks dapat diwujudkan apabila guru mampu mengidentifikasi dan memanfaatkan berbagai sumber belajar, guru mengenal situasi dan kondisi sosial ekonomi peserta didik, mengenal dan mengedepankan budaya atau nilai-nilai kearifan lokal, tanpa kehilangan wawasan global.
4. Berorientasi kekinian  
pembelajaran ini berorientasi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta nilai-nilai kehidupan masa kini atau yang biasa disebut dengan kehidupan modern. Guru yang kekinian adalah guru yang “gaul”, tidak “gaptek”, “melek informasi”, bahkan sebaiknya well informed, selalu menjadi yang ter-update dan meng-up grade ilmu pengetahuan yang menjadi bidangnya, termasuk teori-teori dan praktik baik di bidang pendidikan/pembelajaran.
5. Mengembangkan kemandirian belajar  
Guru yang mengembangkan kemandirian belajar peserta didik selalu akan berusaha agar pada akhirnya siswa berani untuk berpendapat atau inisiatif dengan penuh percaya diri. Dengan kata lain, guru tersebut juga selalu memotivasi keberanian siswa untuk menentukan tujuan-tujuan belajarnya, mengeksplorasi hal-hal yang ingin diketahui, memanfaatkan berbagai sumber belajar, dan mampu menjalin kerja sama, berkolaborasi dengan siapa pun.
6. Memberi umpan balik dan tindak lanjut pembelajaran  
RPP dibuat untuk memuat rancangan program pemberian umpan balik yang positif, memberikan penguatan, pengayaan, dan remedy kepada peserta didik.
7. Memiliki keterkaitan dan keterpaduan antar kompetensi dan/atau antar muatan  
RPP disusun dan dirancang dengan memperhatikan keterkaitan, keterpaduan dan keselarasan antara KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan

pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun secara teliti dan hati-hati untuk mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.

8. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi Kegiatan pembelajaran dan proses mengajar di dalam RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan dan fungsi teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi serta kebutuhannya. Sebagai contoh ketika guru menugasi siswa untuk mengeksplorasi sumber-sumber pengetahuan lewat internet, guru harus mampu untuk menunjukkan kepada siswa alamat situs-situs web atau tautan (link) yang mengarahkan siswa pada sumber yang jelas, benar, dan bertanggungjawab.

#### **A. Langkah-langkah menyusun RPP**

RPP disusun berdasarkan komponen KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, media, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran. Masing-masing komponen saling berhubungan secara logis sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh. Sebagian besar komponen silabus dapat langsung digunakan dalam pengisian komponen-komponen RPP. Berikut ini adalah Langkah-langkah dalam penyusunan RPP untuk setiap komponen sesuai dengan format yang telah dijelaskan di atas.

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

|                 |  |
|-----------------|--|
| Sekolah         | : isilah dengan nama sekolah               |
| Mata Pelajaran  | : isilah dengan nama mata pelajaran        |
| Kelas/ Semester | : isilah dengan jenjang kelas dan semester |
| Materi Pokok    | : isilah dengan pokok bahasan              |
| Alokasi Waktu   | : isilah dengan waktu misalnya 3 pertemuan |

#### A. Kompetensi Inti

petunjuk: Permendikbud No.24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013.

CONTOH

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B.Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Pentunjuk:

Tuliskan Kompetensi Dasar sesuai dengan yang tertera Permendikbud No.24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013.

C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran di dalam RPP dirumuskan berdasarkan KD yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik dan tujuan pembelajaran dirumuskan untuk tiap-tiap pertemuan.

CONTOH:

Pertemuan pertama

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

1. ...

2. ...

3. ...

Dst.

Pertemuan kedua Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

1. ...

2. ...

3. ...

Dst.

Fokus penguatan karakter: (Tulis satu, dua, atau tiga nilai sikap utama yang hendak secara terencana ditanamkan/ditumbuhkan melalui pembelajaran yang direncanakan melalui RPP ini. Nilai-nilai sikap utama yang dimaksud adalah nilai-nilai sikap sebagaimana terkandung dalam kompetensi inti sikap spiritual dan sikap sosial serta nilai-nilai utama yang diprioritaskan oleh pemerintah dan satuan pendidikan yang bersangkutan. Nilai-nilai yang dijadikan fokus dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan materi/kompetensi yang dibelajarkan dan/atau metode pembelajaran yang diterapkan. Butir nilai sikap dituliskan dalam kata benda).

Contoh: kejujuran, kepedulian

#### D.Materi Pembelajaran

Petunjuk:

1. Tulislah tema/sub-tema/jenis teks dan/atau butir-butir materi yang dicakup untuk materi pembelajaran reguler, pengayaan, dan remedial.
2. Butir-butir materi yang dimaksud harus relevan dengan indikator pencapaian kompetensi yang dapat berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, atau metakognitif sesuai tuntutan KD.

CONTOH (Bahasa Inggris)

1. Materi pembelajaran reguler Tulis tema/sub-tema/jenis teks dan/atau butir-butir materi dicakup oleh KD.

a. Teks ... (contoh teks terlampir)

b. Fungsi sosial teks ... (uraian singkat terlampir)

c. Struktur teks ... (uraian singkat terlampir)

- d. Grammar: ... (uraian singkat terlampir)
  - e. Kosakata terkait dengan tema ... (contoh daftar kata terlampir)
  - f. Tanda baca/pengucapan/intonasi ... (uraian singkat terlampir) sebagaimana
2. Materi pembelajaran pengayaan Tulis sejumlah butir materi(kompetensi) pengayaan/perluasan/pendalaman dari yang dicakup oleh materi pembelajaran reguler.
    - a. Grammar: ... (uraian singkat terlampir)
    - b. Kosa kata terkait dengan tema ... (contoh daftar kata terlampir)
    - c. Tanda baca/pengucapan/intonasi ... (uraian singkat terlampir)
  3. Materi pembelajaran remedial Tulis sejumlah butir materi reguler yang diperkirakan sulit dikuasai oleh sebagian/seluruh peserta didik.
    - a. Grammar: ...
    - b. Kosakata terkait dengan tema ...

#### E. Metode Pembelajaran

Petunjuk:

1. Tulislah atau pakailah satu atau lebih metode pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas.
2. Metode pembelajaran yang dipilih adalah pembelajaran aktif yang efektif dan efisien serta dapat membantu dalam kelancaran proses belajar dan mengajar.

#### F. Media dan Bahan

Petunjuk:

1. Media Tulis spesifikasi semua media pembelajaran (video/film, rekaman audio, model, chart, gambar, realia, dsb.).
2. Bahan Tulis spesifikasi (misalnya nama, jumlah, ukuran) semua bahan yang diperlukan.

#### G. Sumber Belajar

Petunjuk:

Tulis spesifikasi semua sumber belajar (buku siswa, buku referensi, majalah, koran, situs internet, lingkungan sekitar, narasumber, dsb.).

#### H. Langkah-langkah Pembelajaran

Petunjuk:

1. Tulis kegiatan pembelajaran untuk setiap pertemuan yang mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
2. Kegiatan pembelajaran pada KEGIATAN PENDAHULUAN dan KEGIATAN PENUTUP ditulis dalam rumusan kegiatan yang dilakukan oleh guru yang DAPAT dilengkapi dengan rumusan kegiatan peserta didik secara terintegrasi – tidak dalam kalimat terpisah.
3. Kegiatan pembelajaran pada KEGIATAN INTI ditulis dalam rumusan kegiatan peserta didik YANG DAPAT dilengkapi dengan rumusan kegiatan guru – dalam kalimat terpisah.
4. Langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran pada KEGIATAN INTI menyesuaikan sintaks dan prinsip-prinsip belajar dari metode yang diterapkan.
5. Tulis jumlah JP untuk setiap pertemuan dan alokasi waktu untuk kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

#### I. Penilaian

Petunjuk:

Isilah dengan rubrik penilaian yang digunakan di satuan Pendidikan:

Teknik penilaian

- a. Sikap spiritual
- b. Sikap sosial
- c. Pengetahuan
- d. Keterampilan

#### Pembelajaran Remedial

Tulis kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk:

- pembelajaran ulang
- bimbingan perorangan
- belajar kelompok
- pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

#### Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan/atau pendalaman materi (kompetensi) antara lain dalam bentuk tugas

## **B. RPP satu lembar vs RPP lengkap**

Di dalam dunia Pendidikan terkhususnya di Indonesia, kebijakan RPP satu lembar merupakan upaya penyederhanaan skenario pembelajaran yang dibuat oleh guru yang sebelumnya terisi banyak lembar, jika dihitung lembaran mulai dari identitas sampai dengan rubrik penilaian boleh jadi terdapat lebih dari 10 lembar. Hal inilah yang dianggap sangat memberatkan guru dalam mempersiapkannya dan sangat menyita dan membuang waktu. Untuk itu penyederhanaan dilakukan dengan hanya mencantumkan tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran dan penilaian, dari sebelumnya mencantumkan identitas sekolah, identitas mata pelajaran, KI dan KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi, metode pembelajaran, media dan sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, penilaian hingga lengkap dengan rubriknya; bahkan juga diperlukan lampiran rubrik penilaian dan bahan ajar. Bagi guru yang sangat berpengalaman mengajar di dalam proses mengajar, RPP satu lembar sangat membantu mengurangi beban administrasi yang harus dilakukan dan tidak perlu untuk membuang waktu dan tenaga dalam menyusun RPP lengkap.

## **C. Studi kasus penyusunan RPP berdasarkan tema tertentu**

Berikut adalah contoh studi kasus penyusunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) berdasarkan tema bahasa Inggris:

Tema: Describing People (Mendeskripsikan Orang)

Mata Pelajaran: Bahasa Inggris

Kelas: 7 SMP

Tujuan Pembelajaran:

1. Siswa dapat menggunakan vocabulary yang tepat untuk mendeskripsikan orang.
2. Siswa dapat menggunakan struktur kalimat yang tepat untuk mendeskripsikan orang.
3. Siswa dapat berkomunikasi efektif dalam bahasa Inggris untuk mendeskripsikan orang.

Langkah-Langkah Penyusunan RPP:

1. Menganalisis kurikulum bahasa Inggris kelas 7 SMP untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai.
2. Menentukan tujuan pembelajaran yang spesifik, measurable, achievable, relevant, dan time-bound (SMART).
3. Memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran, seperti role-play, diskusi, dan presentasi.
4. Mengembangkan materi pembelajaran yang relevan dengan tema dan tujuan pembelajaran, seperti vocabulary dan struktur kalimat untuk mendeskripsikan orang.
5. Mengembangkan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan metode pembelajaran dan tujuan pembelajaran, seperti role-play mendeskripsikan orang dan diskusi tentang karakteristik orang.
6. Mengembangkan penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan aktivitas pembelajaran, seperti tes tertulis dan penilaian presentasi.

Contoh RPP:

| RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN<br>(RPP)   |                     |
|---|---------------------|
| Sekolah   | : SMPN 9 KUPANTG    |
| Mata Pelajaran  | : BAHASA INGGRIS    |
| Kelas/ Semester   | : 7/I (SATU)        |
| Materi Pokok  | : DESCRIBING PEOPLE |
| Alokasi Waktu   | : 1X45              |
| <b>A.Kompetensi Inti</b>  |                     |
| 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya   |                     |
| 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam |                     |

menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan
  - A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Menggunakan vocabulary dan struktur kalimat yang tepat untuk mendeskripsikan orang
  - B. Tujuan Pembelajaran
    1. Siswa dapat menggunakan vocabulary yang tepat untuk mendeskripsikan orang.
    2. Siswa dapat menggunakan struktur kalimat yang tepat untuk mendeskripsikan orang.
    3. Siswa dapat berkomunikasi efektif dalam bahasa Inggris untuk mendeskripsikan orang.
  - D. Materi Pembelajaran  
Vocabs and grammar
  - E. Metode Pembelajaran  
Role-play dan diskusi
  - D. Media dan Bahan  
Video pembelajaran dan gambar
  - E. Sumber Belajar  
Buku ajar siswa kelas 7 Sekolah menengah pertama
  - H. Langkah-langkah Pembelajaran  
Kegiatan awal
    1. Guru dan peserta didik mengucapkan salam pembuka, berdoa, dan menyanyikan lagu nasional.
    - 2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik.**

3. Guru menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dengan bertanya kabar dan hal menarik yang terjadi sebelum pembelajaran.
4. Peserta didik melihat cuplikan video mengenai describing people.
5. Guru menyampaikan cakupan materi dan tujuan pembelajaran.

**KEGIATAN INTI**

1. Peserta didik membaca teks yang berjudul “My Idol”.
2. Peserta didik secara mandiri menjawab beberapa pertanyaan terkait teks tersebut.
3. Peserta didik menyimpulkan isi teks dan mengemukakan fungsi teks berdasarkan hasil simpulan tersebut. Peserta didik mengidentifikasi unsur kebahasaan teks deskripsi.
4. Peserta didik menggunakan bantuan aplikasi Kamus untuk mencari tahu arti kata kata yang sulit dipahami selama pembelajaran Peserta didik dan guru membahas bersama latihan mandiri dan ditanggapi oleh peserta didik lainnya.

**KEGIATAN PENUTUP**

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
2. Peserta didik dan guru merefleksikan kesulitan yang ditemui saat pembelajaran serta manfaat yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran.
3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
4. Peserta didik dan guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

I. Penilaian

Rubrik penilaian

Mengetahui

....., ....., .....

Kepala SMP

Guru Mata pelajaran

\_\_\_\_\_  
NIP.

\_\_\_\_\_  
NIP.

Dengan demikian, RPP yang disusun berdasarkan tema bahasa Inggris dapat membantu guru dalam mengajar dan siswa dalam belajar bahasa Inggris dengan lebih efektif dan efisien.

## **BAB 6**

# **PENGEMBANGAN MODUL AJAR DAN BAHAN AJAR KONTEKSTUAL**

---

### **A. Pengertian modul ajar dan bahan ajar**

Modul merupakan sebuah alat atau paket pembelajaran untuk menyajikan satu unit materi pelajaran atau bidang studi tertentu yang akan diajarkan dan digunakan oleh guru di dalam kelas (Russel, 1974: 3). Penggunaan modul merupakan salah satu upaya penerapan konsep dan prinsip pembelajaran secara individual dan mandiri. Dengan model pembelajaran individual dan mandiri sangat memungkinkan siswa untuk menguasai secara tuntas suatu unit pembelajaran sebelum mempelajari unit-unit berikutnya. Pembelajaran dengan menggunakan sistem modul ajar sangat perlu untuk dikembangkan secara sistematis sesuai prinsip pembelajaran individual dan mandiri agar memperoleh hasil yang efektif dan efisien untuk peserta didik serta guru. Produk pengembangan modul ajar pembelajaran seperti; media cetak, media noncetak, maupun kombinasi antara media cetak dan noncetak. Sedangkan Bahan ajar merupakan salah satu sumber belajar secara fisik yang memuat materi pembelajaran secara instruksional untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menyusun materi dalam bahan ajar harus secara sistematis sesuai dengan pengertian bahan ajar yang merupakan salah satu perangkat atau seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang memungkinkan untuk siswa (Depdiknas, 2006: 23). Materi – materi yang terdapat di dalam bahan ajar disusun berdasarkan dari pencapaian tujuan pembelajaran atau pembelajaran yang bermakna

bagi peserta didik, sehingga sumber belajar yang tersedia diharapkan mampu melibatkan pengalaman peserta didik secara pribadi selama pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Martorella (1994: 88) menjelaskan bahwa di dalam membuat bahan ajar harus berdasarkan keinginan ataupun pengalaman – pengalaman pribadi peserta didik, sehingga guru dapat menghubungkannya ke dalam unit pembelajaran dan guru memenuhi apa yang ingin diketahui serta yang ingin dipelajari oleh peserta didik. Adapun produk dari bahan ajar seperti:

1. Bahan ajar cetak (printed), antara lain hand out, buku, modul, gambar, dll;
2. Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio;
3. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video, film;
4. Bahan ajar multimedia interaktif
5. Computer Assisted Instruction, compact disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (web-based learning materials).

#### **B. Prinsip dan karakteristik bahan ajar kontekstual**

Bahan ajar merupakan faktor yang penting di dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Bahan ajar yang baik mampu memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat dan mampu untuk mengembangkan potensi peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh Dick, Carey, dan Carey (2005:241) ***“The instructional material contains the content either written, mediated, or facilitated by an instructor that a student as use to achieve the objective”***. Merujuk pada ungkapan di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang berisi dengan konten perlu dipelajari oleh peserta didik baik berbentuk cetak maupun yang difasilitasi oleh guru untuk mencapai tujuan tertentu. Kemudian, Bahan ajar harus disusun sedemikian rupa untuk menjadi lebih menarik agar peserta didik merasa lebih senang dan nyaman sehingga lebih mudah dalam mempelajari materi. Adapun, menurut Depdiknas (2008:10), mengatakan bahwa pengembangan bahan ajar

harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran dari baha ajar itu sendiri, yaitu:

- a. Mulai dari yang mudah sampai memahami yang sulit atau dari yang konkret sampai memahami yang sulit.
- b. Pengulangan pemahaman untuk memperkuat Umpan balik positif yang akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik.
- c. Motivasi adalah salah satu faktor penentu keberhasilan dari belajar dan pembelajaran.
- d. Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.
- e. Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong peserta didik untuk terus mencapai tujuan akhir.

Bahan ajar yang baik dan bagus harus memiliki kualitas karena bahan ajar memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan pembelajaran yang diharapkan adalah kegiatan pembelajaran yang interaktif, menantang, inspiratif, menyenangkan bagi peserta didik, serta peserta didik dapat berpartisipasi aktif, memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, dan kemandirian. Bahan ajar kontekstual merupakan salah satu bahan pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari peserta didik. Rosalin (2008:24) mengatakan bahwa pendekatan kontekstual merupakan satu konsep belajar yang membantu guru untuk mengaitkan antara materi pelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik, dengan cara mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun karakteristiknya adalah berbasis masalah (*Problem based*), menggunakan berbagai konteks (*Using multiple contexts*), menggambarkan keanekaragaman siswa (*Drawing upon student diversity*), mendukung pembelajaran mandiri (*supporting self-regulated learning*), menggunakan kelompok belajar dalam suasana saling ketergantungan (*using independent learning groups*), memanfaatkan penilaian asli (*employing authentic assessment*).

### **C. Langkah-langkah pengembangan modul ajar**

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya modul ajar merupakan salah satu paket pembelajaran individual dan mandiri untuk menyajikan suatu unit materi pelajaran. Tentunya di dalam pengembangan modul ajar ada Langkah-langkah pengembangan modul ajar yang harus diikuti, seperti:

1. Penulisan kompetensi/tujuan pembelajaran
2. Penyusunan tes pengukur keberhasilan belajar
3. Analisis kemampuan awal dan karakteristik siswa
4. Penentuan urutan pembelajaran dan pemilihan media
5. Uji coba modul
6. Evaluasi dan penyebarluasan

Pengembangan modul ajar mencakup teknik penulisan modul (bahan cetak) dan pengadaan, pemilihan, dan produksi media (noncetak) (jika diperlukan). Paket atau produk utama modul berupa media cetak. Selain itu sangat bagus jika dilengkapi media noncetak seperti kaset audio, video, komputer multimedia, benda nyata dan lain sebagainya. Komponen media cetak dari suatu modul menurut Stolovitch, (1978:21) disebut Response Book dan berisikan: (1) Perumusan tujuan pembelajaran, (2) Butir tes pengukur keberhasilan, (3) Bantuan belajar, (4) Bahan rujukan, (5) Bahan latihan, dan (6) Glosarium.

### **D. Contoh bahan ajar berbasis kehidupan nyata peserta didik**

Pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah kegiatan pembelajaran yang menyampaikan materi dengan cara mengaitkannya dengan kehidupan nyata sehari-hari dari peserta didik atau dengan penjelasan lain pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara, dengan tujuan untuk menemukan makna. Berikut adalah contoh kegiatan bahan ajar yang dilandasi dari kehidupan nyata peserta didik:

1. Studi kasus

Guru dapat memberikan satu kasus nyata yang relevan dengan topik pembelajaran yang akan dipelajari. Misalnya, untuk pelajaran Bahasa Inggris, siswa diminta menganalisis generic structure dari teks descriptive. Dengan begitu, siswa diajak berpikir kritis dan membuat karangan tulisannya sendiri.

2. Proyek kelompok

Guru memberikan proyek kelompok yang menuntut siswa untuk berkolaborasi, seperti membuat kampanye lingkungan di sekolah. Proyek ini dapat mencakup pembuatan poster, presentasi, hingga aksi nyata.

3. Simulasi

Simulasi digunakan untuk mengajarkan konsep abstrak. Misalnya, untuk pelajaran sains, guru bisa membuat simulasi tentang proses terjadinya gempa bumi dengan menggunakan bahan-bahan sederhana yang ada di kelas atau bagaimana proses menanam sebuah bibit.

4. Kunjungan lapangan

Kunjungan ke tempat-tempat yang relevan seperti museum, kebun binatang, atau perusahaan lokal dapat memberikan siswa pengalaman secara langsung. Mereka bisa melihat bagaimana konsep yang dipelajari di kelas diterapkan di dunia nyata.

5. Wawancara

Meminta siswa untuk melakukan wawancara dan observasi dengan orang yang berprofesi di bidang yang sedang dipelajari.

Dengan menerapkan pembelajaran kontekstual di kelas memerlukan perencanaan yang matang serta memilih kegiatan dan bahan ajar yang berkualitas baik, sehingga pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan siswa dapat terpenuhi dengan baik. Guru harus kreatif dalam mencari contoh dan aktivitas yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman siswa yang berdasarkan dengan kehidupan nyata sehari-hari.

### **E. Evaluasi dan revisi bahan ajar**

Kata evaluasi yang di dalam Bahasa Inggris yaitu "evaluation", memiliki arti penilaian; penaksiran; evaluasi. Evaluasi

merupakan suatu proses yang mengacu untuk menentukan nilai. Evaluasi merupakan sebuah kegiatan untuk mengumpulkan berbagai informasi tentang suatu pekerjaan, yang mana informasi ini digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat untuk mengambil sebuah keputusan maka disimpulkan bahwa evaluasi pengembangan bahan ajar adalah proses penilaian terhadap berbagai aspek yang terdapat dalam pengembangan bahan ajar untuk menindaklanjuti efektivitas, akurasi, kejelasan, serta keterkaitan bahan ajar dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, hakikat dari evaluasi pengembangan bahan ajar adalah untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dapat selaras dengan tujuan dari pembelajaran yang diajarkan di dalam kelas sehingga dapat efektif ketika digunakan dan diaplikasikan dalam pembelajaran secara langsung. Selain itu, tujuan dari evaluasi di antaranya:

1. Mengukur efektivitas pembelajaran: evaluasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana bahan ajar dapat efektif dalam proses pembelajaran.
2. Meningkatkan kualitas bahan ajar: evaluasi bertujuan untuk memberikan umpan balik.
3. Menjamin kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik: evaluasi bertujuan untuk memastikan bahwa bahan ajar dapat memenuhi kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar dan tingkat pemahaman peserta didik.
4. Memastikan relevansi dengan konteks pendidikan: evaluasi bertujuan untuk memastikan bahwa bahan ajar relevan dengan konteks pendidikan yang ada, termasuk perkembangan teknologi, perubahan paradigma pendidikan, dan isu-isu sosial dan budaya yang relevan.
5. Mendukung pencapaian tujuan pembelajaran: evaluasi bertujuan untuk memastikan bahwa bahan ajar dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Sedangkan revisi merupakan suatu proses peninjauan kembali terhadap satu karya atau hasil kerja seperti contohnya bahan ajar dengan tujuan untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan

kembali. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), revisi didefinisikan sebagai peninjauan (pemeriksaan) kembali untuk perbaikan.

# **BAB 7**

## **DESAIN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DALAM PERANGKAT PEMBELAJARAN**

---

### **A. Jenis-jenis Media dan Sumber Belajar**

Media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis yang berbeda, di antaranya adalah media cetak, media elektronik, dan media digital. Dalam bukunya yang berjudul *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, Mayer (2021) menjelaskan bahwa untuk mencapai efektivitas dalam pembelajaran, media yang digunakan harus mampu mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan video. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, Morad dan Zainuddin (2020) juga membahas dalam artikel mereka mengenai pentingnya peran media digital dalam dunia pendidikan, mencakup berbagai bentuk seperti video pembelajaran, aplikasi mobile, dan platform e-learning yang semakin banyak diminati oleh siswa dan guru

Contoh konkret dari penerapan media pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, seperti Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA), dapat dilihat melalui penggunaan video pembelajaran di dalam kelas. Pada tingkat SD, misalnya, guru dapat memanfaatkan video animasi untuk menjelaskan konsep-konsep dasar dalam sains dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Di tingkat SMP,

pemanfaatan aplikasi mobile yang bersifat interaktif dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk membuat proses belajar matematika menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Sementara itu, di tingkat SMA, penggunaan platform e-learning seperti Google Classroom memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses materi pelajaran dengan cara yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Menurut hasil banyak evaluasi, penggunaan multimedia di kelas dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa. Dalam penelitiannya, Alharbi dan Alshammari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam proses pengajaran dapat menambahkan semangat peserta didik sekaligus hasil belajar yang sangat cukup bagus sesuai apa yang peserta didik bisa melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan mereka. Hal ini memperjelas bahwa memasukkan berbagai jenis media ke dalam pengajaran sangat esensial untuk menghasilkan capaian pembelajaran atau kompetensi peserta didik dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara menyenangkan, praktis, dan efektif.

Berikut adalah beberapa jenis media dan sumber belajar yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran:

#### 1. Media Belajar

Media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran. Jenis-jenisnya meliputi:

- Media Visual: gambar, grafik, peta, diagram, poster
- Media Audio: rekaman suara, podcast, siaran radio pendidikan
- Media Audio-Visual: video pembelajaran, film edukasi, animasi
- Media Digital/Elektronik: aplikasi pembelajaran, simulasi komputer, e-learning
- Media Cetak: buku teks, modul, leaflet, brosur

#### 2. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan. Beberapa contohnya:

- Lingkungan Fisik: laboratorium, perpustakaan, museum

- Lingkungan Sosial: guru, teman sejawat, narasumber
- Teknologi Informasi: internet, platform digital (YouTube Edu, Ruangguru, Coursera, dll.)
- Bahan Bacaan: buku pelajaran, jurnal ilmiah, makalah, berita daring, artikel populer
- Kegiatan Praktik: eksperimen, simulasi, proyek lapangan

## **B. Kriteria Pemilihan Media dan Sumber Belajar**

Reddy dan Reddy (2020) dalam tulisan mereka mengemukakan beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan ketika memilih media pendidikan yang tepat. Kriteria tersebut mencakup relevansi media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kemudahan dalam penggunaan media tersebut, serta ketersediaan sumber daya yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran. Selanjutnya, Alsharif dan Alharbi (2021) menambahkan bahwa dalam pemilihan sumber belajar, terdapat faktor-faktor lain yang juga perlu diperhatikan. Faktor-faktor ini meliputi karakteristik siswa yang akan menggunakan media, konteks di mana pembelajaran berlangsung, serta jenis materi yang akan diajarkan.

Di dalam lembaga pendidikan yang menerapkan kurikulum merdeka, proses pemilihan media pembelajaran dapat dilakukan dengan melibatkan siswa secara aktif. Sebagai contoh, siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat diajak untuk berpartisipasi dalam memilih aplikasi pembelajaran yang mereka anggap menarik dan bermanfaat bagi mereka. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dengan melibatkan siswa dalam proses pemilihan media, dapat terjadi peningkatan dalam keterlibatan serta motivasi belajar mereka. Hal ini menunjukkan pentingnya partisipasi siswa dalam menentukan alat dan sumber yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif.

Berdasarkan pandangan dari para peneliti di atas, pemilihan media dan sumber belajar harus memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Kelayakan media dan sumber belajar yang dapat meningkatkan prestasi hasil belajar siswa.
2. relevansi media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan materi yang akan disampaikan.
3. kepraktisan dalam penggunaan media tersebut
4. keefektifan media dan sumber belajar untuk meningkatkan kompetensi atau capaian pembelajaran siswa.
5. ketersediaan sumber daya pendukung yang diperlukan untuk proses pembelajaran
6. memahami karakteristik atau perkembangan peserta didik atau siswa yang akan menggunakan media
7. penerapan sumber belajar harus sesuai konteks di mana pembelajaran berlangsung.
8. jenis materi yang akan diajarkan
9. proses pemilihan media pembelajaran dapat dilakukan dengan melibatkan siswa secara aktif

### **C. Prinsip Desain Media Pembelajaran**

Dalam buku yang ditulis oleh Morrison dan Ross (2020), mereka menguraikan berbagai prinsip fundamental yang harus diperhatikan dalam desain instruksional. Salah satu poin utama yang mereka angkat adalah pentingnya memahami kebutuhan dan karakteristik siswa, serta menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur. Hal ini menunjukkan bahwa desain instruksional yang efektif tidak hanya bergantung pada materi yang diajarkan, tetapi juga pada bagaimana materi tersebut dapat diadaptasi dengan kondisi lingkungan dan karakteristik siswa atau peserta didik. Dengan memahami konteks siswa, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna.

Di sisi lain, Kosslyn dan Miller (2021) menyoroti bahwa dalam proses desain media pembelajaran, aspek psikologis siswa juga harus menjadi perhatian utama. Mereka mengemukakan bahwa cara siswa memproses informasi memiliki dampak besar terhadap efektivitas pembelajaran. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor psikologis ini, pendidik dapat merancang media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini mencakup penggunaan elemen-elemen visual yang menarik serta penyampaian informasi yang sesuai dengan cara siswa belajar, sehingga

dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses belajar.

Sebagai contoh konkret penerapan prinsip desain media pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), pengembangan modul pembelajaran interaktif dapat dijadikan acuan. Modul ini dirancang dengan mengintegrasikan berbagai elemen, seperti teks, gambar, dan video, yang berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan pendekatan tersebut, peserta didik mendapatkan sumber belajar secara tekstual, sekaligus dapat melihat, mengalami, serta mendengar penjelasan yang lebih dinamis, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam desain media pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa.

Hasil evaluasi yang dilakukan terhadap penggunaan modul interaktif ini menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran utilizing modul tersebut memiliki tingkat pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang masih using buku teks konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan prinsip desain yang tepat dalam media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, penting bagi pendidik dan pengembang kurikulum untuk terus mengeksplorasi dan menerapkan prinsip-prinsip desain yang efektif pada proses pemerolehan capaian pembelajar yang signifikan terhadap peserta didik.

#### **D. Integrasi Media Digital dalam Perangkat Pembelajaran**

Laporan yang disusun oleh NMC Horizon (Johnson et al., 2020) mengungkapkan bahwa penggunaan media digital dalam konteks pendidikan tinggi mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa institusi pendidikan mulai mengadopsi teknologi digital sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Selain itu, Zhao dan Frank (2020) menekankan bahwa media digital memiliki potensi untuk mendukung reformasi dalam system pendidikan dengan memberikan akses yang lebih luas kepada para siswa terhadap berbagai sumber belajar yang tersedia secara daring. Dengan demikian, integrasi media digital tidak hanya menjadi tren,

tetapi juga merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Di tingkat pendidikan menengah, baik di SMP maupun SMA, penerapan media digital dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai platform pembelajaran online. Contohnya, platform seperti Google Classroom dan Moodle memberikan peluang bagi siswa untuk mengakses materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif. Melalui penggunaan platform ini, siswa dapat berkolaborasi dalam proyek-proyek kelompok, serta melakukan evaluasi terhadap pemahaman mereka secara online. Ini tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Al-Mamari dan Al-Bahri (2021) menunjukkan bahwa penerapan media digital dalam pendidikan dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Dengan adanya alat dan sumber daya digital, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Fleksibilitas yang ditawarkan oleh media digital juga memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan ritme dan gaya belajar masing-masing, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, integrasi media digital dalam pendidikan, baik di tingkat tinggi maupun menengah, menawarkan berbagai manfaat yang signifikan. Dengan dukungan teknologi, proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan institusi untuk terus mengeksplorasi dan mengimplementasikan media digital dalam kurikulum mereka, guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan efektif.

## **E. Studi Kasus Pengembangan Media Sederhana dan Digital**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Pendidikan Statistik**

Hwang dan Chang (2020) melakukan sebuah penelitian yang berfokus pada pengembangan lingkungan pembelajaran berbasis mobile yang ditujukan untuk pendidikan statistik. Dalam studi ini,

mereka mengeksplorasi bagaimana penggunaan aplikasi mobile dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa mengenai berbagai konsep yang berkaitan dengan statistik. Penelitian ini menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang sering dianggap rumit seperti statistik.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan aplikasi mobile, siswa dapat mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka terhadap data dan analisis statistik. Aplikasi tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang pada gilirannya dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Ini menjadi sangat relevan di tingkat pendidikan menengah atas, di mana siswa diharapkan untuk menguasai berbagai konsep statistik yang lebih kompleks.

Lebih lanjut, Hwang dan Chang menekankan bahwa lingkungan pembelajaran mobile tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan pendekatan yang lebih interaktif, peserta didik memperoleh sumber belajar sekaligus dapat terlibat aktif dalam penggalan sumber belajar dan implementasi analisis statistik. Hal ini membuka peluang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis yang sangat penting dalam dunia modern.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan wawasan yang berharga mengenai potensi aplikasi mobile dalam pendidikan statistik, terutama di tingkat SMA. Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pengajaran, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks dan menerapkannya dalam konteks yang nyata. Temuan ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dan pengembang aplikasi untuk mendapatkan hasil capaian pembelajaran yang bagus, berdaya, berdampak terhadap peserta didik.

2. Penggunaan Augmented Reality dalam Pengajaran

Lee dan Lehto (2020) mengemukakan sebuah studi kasus yang menyoroti penerapan teknologi augmented reality dalam konteks pengajaran. Dalam lingkungan Sekolah Menengah Pertama (SMP), teknologi ini terbukti sangat bermanfaat dalam membantu siswa untuk memvisualisasikan berbagai konsep sains yang sering kali dianggap rumit dan sulit dipahami, seperti struktur sel dalam biologi maupun system tata surya dalam astronomi. Dengan memanfaatkan augmented reality, siswa dapat melihat representasi visual yang lebih jelas dan interaktif dari materi pelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Lee dan Lehto menunjukkan hasil yang sangat menggembirakan terkait dengan dampak penggunaan augmented reality terhadap pemahaman siswa. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi ini menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Hal ini menandakan bahwa augmented reality tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga dapat menjadi metode yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam bidang sains dengan sering kali memerlukan pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep yang abstrak.

Secara keseluruhan, temuan dari studi ini memberikan wawasan berharga mengenai potensi besar teknologi augmented reality dalam dunia pendidikan. Dengan adanya kemajuan teknologi yang terus berkembang, penerapan metode pembelajaran yang inovatif yang dimaksud dapat diperlukan sepanjang bisa menjadi hasil yang memuaskan dan baik dari segala permasalahan pembelajaran yang dimiliki dan dialami oleh peserta didik dalam pengajaran IPA di tingkat SMP. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan lembaga pendidikan untuk mempertimbangkan integrasi teknologi ini dalam kurikulum mereka, agar siswa dapat merasakan manfaat dan dampak yang luar biasa pada

proses dan hasil pembelajaran serta menambahkan minat mereka terhadap ilmu pengetahuan.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Matematika

Kurniawati dan Prabowo (2021) melakukan penelitian mengenai inovasi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang ditujukan untuk mata pelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar. Dalam konteks ini, mereka menyoroti pentingnya penggunaan media yang interaktif dan menarik, seperti permainan edukatif, yang dirancang untuk membantu siswa memahami dan menguasai konsep dasar matematika dengan lebih baik. Dengan pendekatan yang menyenangkan, diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi yang dilakukan dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan medium pembelajaran digital ini cenderung lebih aktif dalam berpartisipasi selama kegiatan belajar mengajar. Mereka bisa memperoleh sumber belajar dan sekaligus berpartisipasi secara interaktif, sehingga mereka terdorong untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan. Motivasi siswa juga meningkat, yang dapat dilihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti pelajaran dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif ini memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran matematika di SD. Kurniawati dan Prabowo menegaskan bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam bentuk permainan edukatif, dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa melibatkan atau memasukkan media teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dapat diselaraskan dengan materi, tujuan pembelajaran, dan metode pembelajaran yang dapat

menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif.

4. Desain dan Implementasi *Platform Pembelajaran Online*

Chen dan Tsai (2020) melakukan penelitian yang mendalam mengenai desain serta pelaksanaan platform pembelajaran daring. Dalam konteks sekolah menengah atas (SMA), platform ini berfungsi sebagai sarana untuk memberikan kesempatan yang bagus untuk dapat digunakan oleh siswa terhadap berbagai sumber belajar serta sebagai instrumen penilaian yang diperlukan. Dengan adanya platform ini, diharapkan siswa lebih praktis untuk menelusuri sumber belajar yang relevan dengan kurikulum yang mereka jalani.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Chen dan Tsai menunjukkan bahwa siswa merasa lebih nyaman dalam proses belajar mereka ketika menggunakan platform pembelajaran online ini. Rasa nyaman ini berkontribusi terhadap peningkatan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Dengan akses yang lebih fleksibel terhadap materi pembelajaran, siswa dapat mengatur waktu dan cara belajar mereka sendiri, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi yang mereka pelajari.

Lebih jauh lagi, penelitian ini menyoroti pentingnya inovasi dalam pendidikan, khususnya di era digital saat ini. Platform pembelajaran online tidak hanya memberikan kemudahan akses, tetapi juga mendorong siswa untuk mengambil inisiatif dalam proses belajar mereka sendiri. Dengan demikian, diharapkan bahwa implementasi platform pembelajaran ini dapat menjadi langkah positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat SMA, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan belajar di masa depan.

5. Pengembangan Media Digital Interaktif

Hasan dan Rahman (2021) melakukan penelitian yang mendalam mengenai pengembangan serta evaluasi media digital interaktif dalam konteks pendidikan. Dalam lingkungan Sekolah Menengah Pertama (SMP), penggunaan media ini terbukti dapat meningkatkan daya

tarik proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil dari evaluasi yang dilakukan oleh Hasan dan Rahman menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran utilizing media interaktif menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan bahasa mereka. Hal ini berbeda dengan siswa yang masih using metode pembelajaran konvensional yang cenderung lebih monoton dan kurang menarik. Dengan adanya media digital interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi, berlatih keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pengajaran bahasa Inggris di tingkat SMP. Dengan memanfaatkan media digital interaktif, tidak hanya kemampuan bahasa siswa yang meningkat, tetapi juga motivasi dan minat mereka terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, sebaiknya institusi pendidikan mulai mempertimbangkan untuk mengadopsi dan mengembangkan lebih banyak media pembelajaran yang berbasis teknologi guna menciptakan prestasi hasil belajar siswa dapat meningkat dikemudian hari.

#### 6. Efektivitas Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Rasyid dan Sari (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan media video dalam proses pembelajaran bahasa Inggris memiliki tingkat efektivitas yang signifikan. Dalam konteks pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), penerapan video sebagai alat bantu mengajar terbukti mampu meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan keterampilan berbicara mereka.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan dengan jelas bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran using media video cenderung memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi saat berkomunikasi. Hal ini menandakan bahwa media video tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga berperan penting dalam membangun kemampuan berinteraksi siswa dalam bahasa Inggris.

7. Pengembangan Media Pendidikan Sederhana untuk Pembelajaran Sains

Supriyadi dan Wibowo (2020) menguraikan tentang inovasi dalam pengembangan media pendidikan yang bersifat sederhana, khususnya untuk proses pembelajaran sains di tingkat Sekolah Dasar. Media pendidikan ini dirancang sedemikian rupa sehingga dapat berupa alat peraga yang tidak rumit, yang bertujuan untuk membantu para siswa dalam memahami berbagai konsep sains dengan pendekatan yang lebih praktis dan aplikatif. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan media pendidikan ini mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sains, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Hal ini menunjukkan pentingnya pemanfaatan media yang tepat untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

8. Penggunaan Digital Storytelling dalam Pendidikan

Yulianti dan Setiawan (2021) mengkaji pemanfaatan digital storytelling sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), para siswa memiliki kesempatan untuk menciptakan cerita dalam format digital, yang memungkinkan mereka untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih inovatif dan imajinatif.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan digital storytelling tidak hanya mampu meningkatkan keterampilan bercerita siswa, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan kreativitas mereka secara keseluruhan. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

**F. Kesimpulan**

Beberapa penjelasan yang dibahas sebelumnya ini menunjukkan bahwa pemilihan dan penggunaan media serta sumber belajar yang tepat sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan mengintegrasikan berbagai jenis media, mempertimbangkan kriteria pemilihan yang relevan, menerapkan prinsip desain yang efektif, dan mendayagunakan teknologi informasi dan komunikasi, pengajar atau guru dapat membuat kelas pembelajaran yang menarik dan efektif. Penelitian dan studi kasus yang ada memberikan bukti bahwa sarana pengantar materi pelajaran yang adaptif, kreatif, dan menyenangkan dapat menambah keterlibatan dan capaian pembelajaran atau kompetensi siswa di berbagai jenjang pendidikan.

## **BAB 8**

# **PERANCANGAN ASESMEN PEMBELAJARAN**

---

Asesmen pendidikan merupakan komponen penting dari proses pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan pertumbuhan siswa. Asesmen dibagi menjadi beberapa kategori dalam kurikulum merdeka Indonesia, antara lain asesmen formatif dan sumatif, jenis instrumen asesmen, asesmen yang selaras dengan tujuan pembelajaran, penilaian berdasarkan pekerjaan dan portofolio, dan teknik umpan balik pemberian. Tinjauan ini akan membahas setiap kategori dengan mengacu pada literatur terkini.

### **A. Konsep Asesmen Formatif dan Sumatif**

Dalam bidang pendidikan, asesmen formatif dan sumatif mempertahankan peran yang sangat penting namun berbeda. Asesmen formatif dirancang untuk memberikan umpan balik yang konstruktif selama proses pembelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk membantu siswa mengidentifikasi dan memahami area yang perlu ditingkatkan dan membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien (Black & Wiliam, 2020). Sebaliknya, asesmen sumatif berfungsi untuk menilai kemajuan siswa di akhir siklus pembelajaran tertentu. Secara umum, penilaian ini dilakukan untuk memberikan nilai akhir yang menunjukkan seberapa baik siswa tertentu telah memahami materi yang telah diajarkan (Taras, 2020).

Dalam rangka penerapan formatif asesmen pada jenjang dasar pendidikan, yaitu dalam kurikulum merdeka, terbukti

bahwa guru menggunakan berbagai teknik dan metode. Beberapa teknik yang umum digunakan antara lain kuis, diskusi kelas, dan tugas kelompok, yang semuanya bertujuan untuk menilai dan memantau pemahaman siswa secara berkelanjutan. Hasil dari evaluasi penerapan asesmen formatif ini menunjukkan bahwa siswa yang secara rutin menerima umpan balik cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dan memuaskan (Shute, 2020).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua jenis asesmen ini, meskipun memiliki tujuan dan waktu pelaksanaan yang berbeda, sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan membantu siswa mencapai potensi terbaik mereka.

## **B. Jenis-jenis Instrumen Asesmen (Tes dan Non-tes)**

Instrumen Asesmen dalam pendidikan dapat dibagi menjadi dua kategori utama: tes dan non-tes. Ini sendiri mencakup berbagai format, termasuk namun tidak terbatas pada ganda, esai, dan ujian praktis. Semua format tes ini dirancang untuk menilai pemahaman dan keterampilan siswa secara objektif sesuai dengan pedoman yang ditetapkan oleh Nitko dan Brookhart pada tahun 2020. Seperti yang dijelaskan oleh Popham pada tahun 2021, instrumen non-pengujian, termasuk metode seperti observasi, proyek, dan portofolio, memberikan perspektif yang lebih komprehensif tentang kemampuan mahasiswa.

Penggunaan instrument non-tes mengalami peningkatan yang signifikan, mainly in kerangka kurikulum merdeka, at the dasar tingkat of education, menengah pertama, and menengah atas. Misalnya, portofolio dan proyek kelompok sering digunakan sebagai alat evaluasi untuk menentukanketerampilan kolaborasi serta kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam penelitian berbasis proyek secara konsisten mengalami peningkatan motivasi dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran; McMillan pertama kali menyebutkan hal ini pada tahun 2020.

Dengan demikian, terbukti bahwa instrumen TES dan non-tes memiliki peran penting dalam proses penilaian pendidikan. Sementara TES menyediakan data yang lebih

objektif dan terukur , instrumen non-*TES* memberikan informasi yang lebih mendalam tentang kemampuan dan potensi siswa. Penerapan kedua jenis instrumen ini seimbang dapat membantu siswa dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan responsif tentang kebutuhan siswa.

### **C. Kesesuaian Asesmen dengan Tujuan dan Aktivitas Pembelajaran**

Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam penelitian berbasis proyek secara konsisten mengalami peningkatan motivasi dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran; *McMillan* pertama kali menyebutkan hal ini pada tahun 2020.

Dengan demikian, terbukti bahwa instrumen *TES* dan non-*TES* memiliki peran penting dalam proses penilaian pendidikan. Sementara *TES* menyediakan data yang lebih objektif dan terukur , instrumen non-*TES* memberikan informasi yang lebih mendalam tentang kemampuan dan potensi siswa. Penerapan kedua jenis instrumen ini seimbang dapat membantu siswa dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan responsif tentang kebutuhan siswa. Dalam bidang pendidikan, hubungan antara tujuan pembelajaran dan metode pengajaran merupakan salah satu aspek yang paling penting. Hal ini untuk memastikan bahwa penelitian yang dilakukan dapat memberikan informasi yang akurat dan relevan tentang prestasi yang diraih oleh mahasiswa (*Wiggins, 2020*). Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menggunakan metode pengajaran yang tidak hanya berfokus pada peningkatan pengetahuan akademik siswa tetapi juga mendorong keterampilan praktis dan sikap positif yang dianggap ditunjukkan oleh siswa selama proses belajar mereka.

Di sisi lain, banyak guru Indonesia yang mulai menggunakan kriteria evaluasi yang jelas dan terstruktur, baik untuk penilaian formatif maupun sumatif. Rubrik ini berfungsi sebagai panduan bagi siswa untuk memahami secara lebih efektif apa pun yang diharapkan dari mereka agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan menggunakan rubrik

#### **D. Penilaian Berbasis Kinerja dan Portofolio**

Penilaian yang berfokus pada kinerja dan penggunaan portofolio telah terbukti sebagai metode yang sangat efektif dalam mengevaluasi baik keterampilan maupun pemahaman siswa secara menyeluruh. Penilaian berbasis kinerja dirancang untuk melibatkan siswa dalam tugas-tugas yang nyata, yang tidak hanya menguji pengetahuan mereka tetapi juga kemampuan untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari. Seperti yang diungkapkan oleh Dwyer (2021), pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam situasi yang mirip dengan yang mereka hadapi di dunia nyata, sehingga memberikan makna yang lebih dalam terhadap pembelajaran yang mereka lakukan. Di sisi lain, portofolio berfungsi sebagai alat yang memungkinkan siswa untuk mengumpulkan berbagai karya mereka selama periode tertentu, serta merefleksikan proses dan perkembangan yang telah mereka capai (Wiggins & McTighe, 2020).

Di tingkat pendidikan dasar dan menengah, penerapan penilaian berbasis kinerja sering kali mencakup berbagai proyek kreatif, presentasi, serta kegiatan praktis yang sangat relevan dengan kurikulum yang sedang diajarkan. Melalui proyek-proyek ini, siswa tidak hanya dituntut untuk menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, tetapi juga untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan berpikir kritis—semua keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan modern. Penelitian yang dilakukan oleh Ruiz-Primo dan Furtak (2020) menunjukkan bahwa siswa yang aktif terlibat dalam jenis penilaian ini cenderung lebih mampu mengaitkan apa yang mereka pelajari dengan pengalaman nyata yang mereka miliki. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian berbasis kinerja tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan yang lebih luas yang akan berguna di masa depan.

Dengan demikian, penilaian berbasis kinerja dan portofolio tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mendorong siswa agar lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran mereka. Melalui metode ini, siswa dapat melihat hubungan antara teori dan praktik, serta

mendapatkan umpan balik yang konstruktif yang dapat membantu mereka dalam memperbaiki dan mengembangkan keterampilan mereka. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengintegrasikan penilaian berbasis kinerja dan portofolio dalam proses pengajaran, sehingga siswa dapat merasakan manfaat dari pendekatan ini dan mencapai potensi maksimal mereka dalam belajar.

E. Teknik Pemberian Umpan Balik Hasil Asesmen

Umpan balik memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Hattie (2020), umpan balik yang bersifat konstruktif tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, teknik dalam memberikan umpan balik harus dirancang sedemikian rupa agar bersifat spesifik, jelas, dan dapat ditindaklanjuti. Hal ini penting agar siswa dapat dengan mudah mengidentifikasi area mana yang perlu mereka perbaiki dan bagaimana cara untuk melakukannya, seperti yang diungkapkan oleh Kluger dan DeNisi (2021).

Dalam implementasi kurikulum merdeka, para guru di tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) mulai beradaptasi dengan berbagai teknik pemberian umpan balik yang inovatif. Beberapa metode yang digunakan termasuk umpan balik lisan, umpan balik tertulis, serta umpan balik dari teman sebaya (peer feedback). Umpan balikan ini bisa dilakukan secara *real-time* dengan menyajikan instrumen melalui aplikasi *WhatsApp* yang sudah tersedia berupa *Polling* untuk dimanfaatkan pada proses pemerolehan informasi penting terkait hasil proses pembelajaran yang sudah selesai berjalan. Disini, pendidik atau pengajar mengisikan sejumlah item yang berkaitan materi, penerapan strategi, metode, dan teknik mengajar, dan penggunaan media pembelajaran, melalui aplikasi *WhatsApp* yang mudah diakses oleh siswa. Kegiatan umpan balikan melalui *WhatsApp* tersebut bisa dilakukan di luar lingkungan siswa masing-masing jika terdapat kebijakan pelarangan membawa gawai pintar oleh sekolah. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk saling belajar

satu sama lain, yang pada gilirannya dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Butler (2020) menunjukkan bahwa umpan balik yang diberikan dengan tepat waktu dan relevan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan kinerja siswa. Ketika siswa menerima umpan balik yang sesuai dengan kebutuhan mereka, mereka cenderung merasa lebih termotivasi untuk berusaha lebih keras dan meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk memastikan bahwa umpan balik yang diberikan tidak hanya tepat waktu, tetapi juga relevan dengan konteks pembelajaran yang sedang berlangsung.

Secara keseluruhan, penerapan umpan balik yang efektif dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru untuk menyampaikan informasi dengan cara yang dapat dipahami dan diterima oleh siswa. Dengan demikian, guru perlu terus mengembangkan keterampilan mereka dalam memberikan umpan balik yang konstruktif dan mendukung, agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan produktif bagi semua siswa. Dengan pendekatan yang tepat, umpan balik dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka.

## Kesimpulan

Beberapa pembahasan yang diatas menunjukkan bahwa asesmen pendidikan, baik formatif maupun sumatif, memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran di tingkat SD, SMP, dan SMA. Dengan penerapan kurikulum merdeka, guru di Indonesia semakin berfokus pada asesmen yang lebih holistik dan relevan, menggunakan berbagai instrumen dan teknik pemberian umpan balik yang efektif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran.

## **BAB 9**

# **INTEGRASI NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERANGKAT PEMBELAJARAN**

---

### **A. Urgensi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran**

Pendidikan karakter merupakan jantung dari proses pendidikan secara utuh. Dalam Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Artinya, pendidikan tidak boleh berhenti pada aspek kognitif semata, tetapi juga harus menyentuh ranah afektif dan psikomotorik yang menumbuhkan nilai, sikap, dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.

Pendidikan karakter semakin penting di tengah realitas sosial yang diwarnai oleh krisis moral, degradasi etika, serta pengaruh budaya global yang tidak semuanya sejalan dengan nilai-nilai keindonesiaan. Misalnya, perilaku individualistik, pragmatisme, dan kekerasan verbal di media sosial merupakan tantangan nyata yang dihadapi generasi muda saat ini. Dalam konteks ini, sekolah sebagai institusi pendidikan formal memiliki peran strategis dalam membentengi peserta didik melalui pembelajaran yang tidak hanya fokus pada capaian akademik, tetapi juga pembentukan karakter.

Sebagai analogi, pendidikan karakter dapat diibaratkan sebagai fondasi dalam membangun rumah. Rumah tanpa fondasi akan mudah runtuh meskipun tampak megah dari luar. Demikian pula, individu yang cerdas secara akademik namun rapuh dalam karakter akan mudah terjerumus ke dalam

perilaku menyimpang ketika menghadapi tekanan hidup atau godaan kekuasaan.

Lickona (1991) menyatakan bahwa karakter adalah kualitas yang harus dikembangkan secara sadar dan sistematis, tidak bisa muncul secara instan. Oleh karena itu, pendidikan karakter harus diintegrasikan dalam kurikulum, proses pembelajaran, serta kultur sekolah secara menyeluruh.

## **B. Nilai-Nilai Karakter Utama Menurut Kemendikbud**

Kemendikbudristek melalui program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menetapkan lima nilai utama karakter yang menjadi rujukan dalam pengembangan pembelajaran, yaitu:

1. Religius – Mencerminkan keyakinan spiritual, sikap toleransi, dan semangat menjalankan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
2. Nasionalis – Mewujudkan semangat kebangsaan, penghargaan terhadap budaya sendiri, dan sikap menjaga keutuhan bangsa.
3. Mandiri – Menggambarkan kemandirian berpikir, bertindak, dan bertanggung jawab tanpa bergantung pada orang lain.
4. Gotong Royong – Merupakan semangat kerja sama, solidaritas, kepedulian, dan inklusivitas sosial.
5. Integritas – Berkaitan dengan kejujuran, konsistensi antara kata dan tindakan, serta tanggung jawab moral.

Nilai-nilai ini merupakan hasil pengolahan dari berbagai sumber seperti Pancasila, nilai budaya lokal, serta prinsip-prinsip universal yang diakui oleh dunia pendidikan. Pengintegrasian nilai-nilai ini ke dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk konkret pelaksanaan amanat kurikulum nasional.

Sebagai contoh kontekstual, dalam pembelajaran daring selama pandemi COVID-19, nilai mandiri menjadi sangat penting. Peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri, mengatur waktu, dan menyelesaikan tugas tanpa pengawasan langsung. Guru yang mampu menanamkan nilai ini sejak awal melalui pendekatan pembelajaran yang tepat telah memberikan bekal penting bagi siswa untuk bertumbuh di era digital.

### **C. Strategi Mengintegrasikan Nilai Karakter dalam Tujuan, Aktivitas, dan Asesmen**

Integrasi nilai karakter ke dalam pembelajaran bukanlah tugas tambahan, melainkan bagian esensial dari proses pendidikan. Oleh karena itu, strategi pengintegrasian perlu dilakukan secara menyeluruh, mulai dari perencanaan pembelajaran hingga evaluasi.

#### 1. Perumusan Tujuan Pembelajaran Berbasis

Karakter Tujuan pembelajaran yang baik harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Guru dapat menambahkan capaian sikap yang selaras dengan nilai karakter tertentu dalam rumusan tujuan pembelajaran. Misalnya: “Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis hewan vertebrata dengan menunjukkan sikap peduli terhadap makhluk hidup.”

#### 2. Perancangan Aktivitas

Pembelajaran Aktivitas pembelajaran perlu didesain untuk mengondisikan siswa mengalami nilai-nilai karakter secara langsung. Model pembelajaran seperti cooperative learning, problem-based learning, dan service learning sangat cocok untuk menumbuhkan nilai seperti gotong royong, empati, dan tanggung jawab.

#### 3. Penilaian atau Asesme

Karakter Penilaian karakter dapat dilakukan secara kualitatif dan naratif. Guru dapat menggunakan lembar observasi sikap, jurnal harian siswa, dan penugasan reflektif. Selain itu, asesmen formatif berbasis proyek yang menekankan kontribusi sosial juga menjadi sarana mengukur keterinternalisasian nilai karakter.

Analoginya, seperti seorang petani yang tidak hanya menanam, tetapi juga menyiram dan merawat tanaman agar tumbuh subur, demikian pula guru dalam menanamkan nilai karakter melalui pembelajaran yang terencana dan holistik.

### **D. Peran Guru sebagai Teladan Nilai Karakter**

Guru bukan hanya pengajar (teacher), tetapi juga pendidik (educator) dan pembentuk kepribadian (character builder). Dalam hal ini, keteladanan merupakan metode paling efektif dalam pendidikan karakter. Bandura (1977) menjelaskan

bahwa anak belajar melalui peniruan terhadap model yang mereka kagumi dan guru adalah salah satu figur model utama dalam kehidupan siswa.

Guru yang mencontohkan integritas dalam ucapan dan tindakan akan jauh lebih dihormati daripada guru yang hanya menyampaikan teori tentang kejujuran. Konsistensi, tanggung jawab, dan kepedulian yang ditunjukkan guru di kelas maupun dalam interaksi informal menjadi "pelajaran hidup" yang melekat di ingatan siswa.

Di era media sosial, guru juga dituntut untuk menunjukkan keteladanan digital. Etika berkomunikasi, penggunaan bahasa yang santun, serta selektif dalam membagikan informasi adalah bagian dari nilai karakter yang harus diajarkan melalui contoh nyata. Dengan demikian, guru tidak hanya menjadi pemancar ilmu, tetapi juga penjaga nilai.

#### **E. Contoh Perangkat Pembelajaran yang Mengandung Nilai Karakter**

Contoh berikut merupakan rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk jenjang SMA kelas X:

- 1) Kompetensi Dasar: Menganalisis pentingnya nilai gotong royong dalam kehidupan masyarakat.
- 2) Tujuan Pembelajaran: Siswa mampu menjelaskan makna gotong royong dan menunjukkan sikap kerja sama dalam penyelesaian tugas kelompok.
- 3) Materi Pokok: Konsep dan praktik gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Metode: Diskusi kelompok dan simulasi pemecahan masalah komunitas.
- 5) Kegiatan Pembelajaran:
  - Mengamati video dokumenter tentang kerja bakti di masyarakat.
  - Berdiskusi dalam kelompok kecil mengenai manfaat gotong royong.
  - Menyusun rencana aksi sosial berbasis komunitas sekolah.
  - Penilaian:

- a) Observasi partisipasi dan sikap kolaboratif dalam diskusi.
- b) Refleksi tertulis tentang peran pribadi dalam kelompok.
- c) Laporan rencana aksi sosial kelompok.

Perangkat ini menunjukkan bagaimana nilai gotong royong tidak hanya dikenalkan secara teoritis, tetapi juga dipraktikkan dan direfleksikan oleh siswa secara aktif.

# **BAB 10**

## **INOVASI DAN DIGITALISASI PERANGKAT PEMBELAJARAN DI ERA TEKNOLOGI**

---

### **A. Tantangan dan Peluang Pendidikan di Era Digital**

Transformasi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Internet of Things (IoT), Artificial Intelligence (AI), Big Data, dan cloud computing bukan lagi sekadar istilah teknis, melainkan bagian dari realitas pendidikan saat ini. Guru dan siswa kini tidak lagi terbatas oleh ruang kelas fisik, tetapi dapat mengakses sumber belajar kapan saja dan di mana saja melalui platform digital.

Namun, kemajuan teknologi ini juga menghadirkan tantangan serius, seperti kesenjangan digital (digital divide), keamanan data, serta ketergantungan pada perangkat dan koneksi internet. Menurut laporan UNESCO (2021), pandemi COVID-19 telah mempercepat adopsi teknologi pendidikan, tetapi juga memperjelas ketimpangan akses dan literasi digital di kalangan pendidik dan peserta didik.

Sebagai analogi, pendidikan digital ibarat dua sisi mata uang: satu sisi membuka gerbang pengetahuan tak terbatas, sisi lainnya menyimpan risiko jika tidak disertai dengan kesiapan dan kebijakan yang tepat. Maka, pendidik abad 21 dituntut tidak hanya melek teknologi, tetapi juga kritis dan adaptif terhadap perubahan.

## **B. Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi**

Inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi bukanlah sekadar digitalisasi materi, tetapi juga perubahan pendekatan pedagogis. Inovasi melibatkan desain pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik (student-centered learning).

Beberapa pendekatan inovatif yang berkembang pesat di era digital antara lain:

- 1) Blended Learning, yaitu kombinasi pembelajaran tatap muka dan daring (online) untuk menciptakan pengalaman belajar yang fleksibel dan kaya.
- 2) Flipped Classroom, model pembelajaran di mana materi dikaji terlebih dahulu secara daring, lalu digunakan untuk diskusi atau praktik saat di kelas.
- 3) Gamifikasi, penerapan elemen permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi.
- 4) Microlearning, strategi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kecil yang mudah dipahami dan diterapkan secara cepat melalui media digital.

Sebagai contoh kontekstual, guru Matematika dapat mengubah pembelajaran geometri menjadi pengalaman virtual interaktif menggunakan aplikasi GeoGebra, yang memungkinkan siswa mengeksplorasi bangun datar dalam bentuk dinamis dan visual.

## **C. Platform dan Aplikasi untuk Mendukung Perangkat Pembelajaran**

Pemanfaatan platform digital menjadi instrumen penting dalam pengembangan dan distribusi perangkat pembelajaran. Berikut adalah beberapa platform dan aplikasi yang banyak digunakan:

- a) Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo, yang memungkinkan pengelolaan kelas virtual, distribusi materi, penugasan, dan penilaian.
- b) Authoring Tools seperti Canva, Liveworksheet, dan H5P untuk menyusun bahan ajar interaktif.

- c) Aplikasi Komunikasi & Kolaborasi seperti Zoom, Microsoft Teams, dan WhatsApp Education Group yang mendukung interaksi real time.
- d) Aplikasi Evaluasi Digital seperti Quizizz, Kahoot!, dan Google Form yang mendukung asesmen formatif secara cepat dan menyenangkan.

Dengan kemajuan teknologi, guru dapat menyusun RPP digital, mengembangkan media interaktif, hingga melaksanakan evaluasi berbasis aplikasi tanpa memerlukan perangkat mahal. Analogi sederhananya, aplikasi pendidikan hari ini seperti “kotak alat” digital bagi guru: semakin banyak fitur yang dikuasai, semakin variatif strategi pembelajarannya.

#### **D. Pengembangan e-RPP, e-Modul, dan Asesmen Digital**

Digitalisasi perangkat pembelajaran tidak cukup hanya mengonversi dokumen fisik ke format PDF. Pengembangan e-RPP, e-modul, dan asesmen digital harus memperhatikan interaktivitas, aksesibilitas, dan integrasi multimedia.

##### **1. e-RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Digital)**

E-RPP dapat dikembangkan melalui template interaktif dengan tautan langsung ke video pembelajaran, media presentasi, dan forum diskusi. Dokumen ini sebaiknya dirancang agar responsif terhadap perangkat gawai dan dapat digunakan dalam pembelajaran sinkron maupun asinkron.

##### **2. e-Modul**

Modul digital tidak hanya memuat materi bacaan, tetapi juga konten video, audio, kuis interaktif, dan latihan soal. Dengan menggunakan tools seperti eXe Learning atau Book Creator, guru dapat menghasilkan e-modul yang menarik dan mudah dinavigasi oleh siswa.

##### **3. Asesmen Digital**

Asesmen berbasis digital membuka peluang untuk melakukan penilaian real time, analisis otomatis, dan umpan balik instan. Misalnya, guru dapat merancang kuis berbasis Google Form dengan fitur branching logic yang menyesuaikan soal dengan jawaban siswa.

Digitalisasi perangkat pembelajaran juga meningkatkan efisiensi dan portabilitas. Seorang guru yang mengembangkan perangkat digital dapat dengan mudah membagikannya kepada

rekan sejawat lintas wilayah bahkan antarnegara, menciptakan ekosistem kolaboratif dalam dunia pendidikan.

### **E. Literasi Digital dan Peran Guru Abad 21**

Literasi digital adalah kompetensi utama yang wajib dimiliki oleh guru abad 21. Menurut European Commission (2019), literasi digital mencakup kemampuan menggunakan teknologi secara efektif, memahami keamanan siber, berpikir kritis terhadap informasi digital, dan menciptakan konten yang etis dan bertanggung jawab.

Guru bukan hanya pengguna teknologi, tetapi juga fasilitator, desainer pengalaman belajar, dan pembimbing etika digital siswa. Peran ini membutuhkan kapasitas literasi yang komprehensif, meliputi:

- a. Kognitif, seperti memilih sumber belajar yang kredibel dan relevan.
- b. Teknis, seperti menggunakan aplikasi atau platform pembelajaran.
- c. Etis, seperti menanamkan kesadaran privasi digital dan anti-plagiarisme.

Sebagai ilustrasi, guru yang mampu mengajak siswa berdiskusi tentang hoaks di internet sambil mengajarkan literasi media, bukan hanya sedang mengajarkan pelajaran, tetapi juga sedang membentuk warga digital yang cerdas dan bertanggung jawab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Sandy Warman (2022), Pengertian, Manfaat, Tujuan, dan Macam-macam Perangkat Pembelajaran, Sandywarman.com, diakses pada 12 Juli 2025, Pkl.12.30 WIB, <https://www.sandywarman.com/>
- Alharbi, A., & Alshammari, M. (2020). The impact of multimedia on learning outcomes: A systematic review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education* , 17(1), 1-21.
- Al-Mamari, A., & Al-Bahri, A. (2021). Digital media integration in educational settings: Challenges and opportunities. *International Journal of Educational Research* , 109, 101-115.
- Anda Juanda (2014), Landasan Kurikulum dan Pembelajaran Berorientasi Kurikulum 2006 dan Kurikulum 2013, Cirebon: Penerbit Confident
- Andrade, H. G. (2020). A critical review of the role of formative assessment in learning and teaching. *Assessment & Evaluation in Higher Education* , 45(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/02602938.2019.1582212>
- Ansori, R. W., Yulianto, A., & Mufidah, I. M. P. (2023, Desember 20). Tinjauan kritis landasan pedagogis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Patria Educational Journal*, 3(4). <https://www.ojs.unublitar.ac.id/index.php/pej/article/view/1360>
- Baderiah (2018), Buku Ajar Pengembangan Kurikulum, Kota Palopo: Penerbit Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bayu Alfian (2023), Tujuan Pembelajaran: Definisi, Jenis, dan Manfaatnya, Learnx, diakses pada 13 Juli 2025, Pkl.08.19 WIB, <https://blog.learnnext.ai/>
- Black, P., & Wiliam, D. (2020). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policies, and Practices*, 27(1), 5-25. <https://doi.org/10.1080/0969594X.2020.1737871>

- Black, P., & Wiliam, D. (2020). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policies, and Practices* , 27(1), 5-25. <https://doi.org/10.1080/0969594X.2020.1737871>
- Borko, H., & Livingston, C. (2020). Selecting and using instructional materials: A guide for educators. *Educational Leadership* , 78(5), 34-39.
- Brookhart, S. M. (2020). How to create and use rubrics for formative assessment and grading. ASCD .
- Butler, R. (2020). The role of feedback in enhancing student learning. *Educational Psychologist*, 55(1), 1-14. <https://doi.org/10.1080/00461520.2020.1717756>
- Butler, R. (2020). The role of feedback in enhancing student learning. *Educational Psychologist* , 55(1), 1-14. <https://doi.org/10.1080/00461520.2020.1717756>
- Carless, D. (2020). Feedback loops in higher education: A framework for understanding. *Assessment & Evaluation in Higher Education* , 45(5), 655-667. <https://doi.org/10.1080/02602938.2020.1717756>
- Chen, C. H., & Tsai, C. C. (2020). A case study of the design and implementation of an online learning platform. *Educational Technology & Society* , 23(1), 1-12.
- Depdiknas. 2006. *Panduan Pengembangan Modul Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Dick, Walter, Lou Carey dan James O.Carey. 2005. *The Systematic Design of Instruction*. Six Edition. Boston. Pearson.
- Dinn Wahyudin, dkk (2024), *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*, Jakarta: Penerbit Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Dunia Guru (2023), *Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka*, Dunia Guru, diakses pada 12 Juli 2025, Pkl/20.46 WIB, <https://duniaguru.id/>
- Dwyer, C. A. (2021). Performance assessment: A new approach to assessment. Educational Testing Service.
- Dwyer, C. A. (2021). Performance assessment: A new approach to assessment . Educational Testing Service.

- European Commission. (2019). *Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu)*. Brussels: European Union.
- Gibbons, A. S., & Fairweather, P. G. (2020). Principles of instructional design: A framework for effective learning. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* , 29(1), 5-20.
- Gurune (2025), *Perangkat Pembelajaran*, Gurune.Net, diakses pada 12 Juli 2025, Pkl.12.20 WIB, <https://gurune.net/>
- Hasan, M. S., & Rahman, M. (2021). Development and evaluation of interactive digital media in education: A case study. *Journal of Educational Technology Systems* , 49(2), 234-250.
- Hattie, J. (2020). The feedback pendulum: The importance of feedback in learning. *Educational Leadership* , 78(8), 36-40.
- Hattie, J. (2020). The feedback pendulum: The importance of feedback in learning. *Educational Leadership* , 78(8), 36-40.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2021). The power of feedback. *Review of Educational Research* , 77(1), 81-112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Hwang, G. J., & Chang, C. Y. (2020). A case study of developing a mobile learning environment for statistics education. *Computers & Education* , 145, 103-115.
- Idris, S. (2024). Landasan pengembangan kurikulum pendidikan agama Islam (filosofis, psikologis, sosiologis, dan teknologis). *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 22-34. <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/tar/article/view/4213>
- Jnews (2025), *Taksonomi Bloom dalam Pendidikan: Konsep, Struktur, dan Aplikasinya*, Jnews, diakses pada 13 Juli 2025, Pkl.10.58 WIB, <https://fahum.umsu.ac.id/>
- Johnson, L., Adams Becker, S., & Cummins, M. (2020). *NMC Horizon Report: 2020 Higher Education Edition* . EDUCAUSE.
- Kemendikbud. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter: Pilar Utama Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbudristek. (2021). *Panduan pembelajaran dan asesmen*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Kemendikbudristek. (2022). *Transformasi Pembelajaran Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kirana (2025), *Perangkat Pembelajaran Kurikulum 2013 Revisi 2022*, Kirana Khatulistiwa.org, diakses pada 12 Juli 2025, Pkl.20.21 WIB, <https://kiranakhatulistiwa.org>
- Kluger, A. N., & DeNisi, A. (2021). The effects of feedback interventions on performance: A historical review, a meta-analysis, and a preliminary feedback intervention theory. *Psychological Bulletin* , 131(2), 254-277. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.131.2.254>
- Kluger, A. N., & DeNisi, A. (2021). The effects of feedback interventions on performance: A historical review, a meta-analysis, and a preliminary feedback intervention theory. *Psychological Bulletin* , 131(2), 254-277. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.131.2.254>
- Kurniawati, D., & Prabowo, H. (2021). Development of digital learning media for mathematics: A case study. *International Journal of Instruction* , 14(1), 55-70.
- Lee, J. J., & Lehto, M. R. (2020). A case study of using augmented reality in teaching: Lessons learned. *Educational Technology Research and Development* , 68(2), 575-590.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Majid, A. (2014). *Perencanaan pembelajaran: Mengembangkan standar kompetensi guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maya Sri Rahayu, dkk (2023), *Relevansi Kurikulum dan Pembelajaran Dalam Pendidikan*, DE JOURNAL (Dharmas Education Journal), Vol. 4 No. 1, 108-118, E-ISSN : 2722-7839, P-ISSN : 2746-7732, [http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de\\_journal](http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal)
- Mayer, R. E. (2021). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- McMillan, J. H. (2020). *Classroom assessment: A comprehensive guide* (3rd ed.). Pearson.
- McMillan, J. H. (2020). *Classroom assessment: A comprehensive guide* (3rd ed.). Pearson.

- Mertler, C. A. (2021). *Designing scoring rubrics for your classroom*. Eye on Education.
- Mertler, C. A. (2021). *Designing scoring rubrics for your classroom*. Eye on Education.
- Morad, A. M., & Zainuddin, M. (2020). The role of digital media in education: A review of literature. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 3(1), 12-25.
- Morrison, G. R., & Ross, S. M. (2020). *Designing Effective Instruction* (8th ed.). Wiley.
- Muallif (2023), Perbedaan antara Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka, An-nur, diakses pada 12 Juli 2025, Pkl.22.21 WIB, <https://an-nur.ac.id/>
- Muallif (2024), Tujuan Pembelajaran dalam Pendidikan: Fungsi, Prinsip, dan Komponennya, An-nur, diakses pada 13 Juli 2025, Pkl.08.02 WIB, <https://an-nur.ac.id/blog/tujuan-pembelajaran>
- Muh. Fahrurrozi & Mohzana (2020), *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktik*, Lombok NTB: Penerbit Universitas Hamzanwadi Press
- Muhammad Thohri (2022), *Pengembangan Kurikulum*, Mataram NTB: Penerbit Al-Haramain Lombok
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nicol, D. J., & Macfarlane-Dick, D. (2021). Formative assessment and self-regulated learning: A model and seven principles of good feedback practice. *Studies in Higher Education*, 36(5), 557-575. <https://doi.org/10.1080/0307507090282922>
- Nitko, A. J., & Brookhart, S. M. (2020). *Educational assessment of students* (7th ed.). Pearson.
- Nitko, A. J., & Brookhart, S. M. (2020). *Educational assessment of students* (7th ed.). Pearson.
- Nurhayati, dkk (2022), *Pengembangan Kurikulum*, Lombok: Penerbit Hamjah Diha Foundation
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2015 Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan pada Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.
- Popham, W. J. (2021). *Classroom assessment: Principles and practice for effective standards-based instruction (7th ed.)*. Pearson.
- Rasyid, M. F., & Sari, D. (2020). A case study on the effectiveness of using video media in learning English. *International Journal of Language and Linguistics* , 7(2), 45-50.
- Reddy, P. R., & Reddy, S. (2020). Criteria for selecting educational media: A review. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning* , 17(2), 1-10.
- Rohmad, dkk (2024), *Kurikulum Merdeka: Idealitas dan Realitas*, Banyumas: Penerbit Rizquna
- Rosalin, Elin. 2008. *Gagasan Merancang Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Karsa Mandiri Persada.
- Ruang GTK (2022), *Perumusan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)*, Kemendikdasmen, diakses pada 12 Juli 2025, Pkl.16.40 WIB, <https://pusatinformasi.guru.kemendikdasmen.go.id>
- Ruiz-Primo, M. A., & Furtak, E. M. (2020). Informal formative assessment: A review of the literature. *Educational Measurement: Issues and Practice* , 39(1), 15-29. <https://doi.org/10.1111/emip.12314>
- Ruiz-Primo, M. A., & Furtak, E. M. (2020). Informal formative assessment: A review of the literature. *Educational Measurement: Issues and Practice* , 39(1), 15-29. <https://doi.org/10.1111/emip.12314>

- Russell, James D. 1974. *Modular instruction: a guide to the design, selection, utilization and evaluation of modular materials*. Minneapolis: Burgess Publ.Co.
- Sadler, D. R. (2021). Formative assessment and the design of instructional systems. *Instructional Science* , 49(4), 715-733. <https://doi.org/10.1007/s11251-021-09588-0>
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Shute, V. J. (2020). Focus on formative feedback. *Review of Educational Research* , 90(3), 271-303. <https://doi.org/10.3102/0034654319850485>
- Shute, V. J. (2020). Focus on formative feedback. *Review of Educational Research* , 90(3), 271-303. <https://doi.org/10.3102/0034654319850485>
- Sisca Septiani, dkk (2024), *Pengembangan Kurikulum (Teori, Model, dan Praktik)*, Banten: Penerbit Sada Kurnia Pustaka
- Slavin, R. E. (2006). *Educational psychology: Theory and practice*. Boston: Pearson Education.
- Stolovitch, Harold D. 1978. *Audiovisual training modules*. New Jersey: Educational Technology Publ.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Supriyadi, S., & Wibowo, A. (2020). The development of simple educational media for science learning: A case study. *Journal of Science Education and Technology* , 29(3), 345-355.
- Suyanto, M., & Jihad, A. (2013). *Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global*. Jakarta: Erlangga.
- Taras, M. (2020). Assessment - Summative and formative - Some theoretical reflections. *British Journal of Educational Studies* , 68(1), 1-20. <https://doi.org/10.1080/00071005.2019.1659639>
- Taras, M. (2020). Assessment - Summative and formative - Some theoretical reflections. *British Journal of Educational Studies* , 68(1), 1-20. <https://doi.org/10.1080/00071005.2019.1659639>

- Ulfah Sari Rezeki, dkk (2022), Pengembangan Kurikulum Pembelajaran, Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- UNESCO. (2021). Education in a Post-COVID World: Nine Ideas for Public Action. Paris: UNESCO Publishing.
- Uno, H. B. (2012). Perencanaan pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wahyuni (2024), Keterkaitan antara Pembelajaran dan Asesmen. Keterkaitan yang Tidak Terpisahkan dalam Pendidikan di Kurikulum Merdeka, Melintas.Id, diakses pada 13 Juli 2025, Pkl.13.25 WIB, <https://www.melintas.id>
- Wiggins, G. (2020). Assessing student performance: Exploring the purpose and limits of testing . Jossey-Bass.
- Wiggins, G. (2020). Assessing student performance: Exploring the purpose and limits of testing . Jossey-Bass.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2020). Understanding by design (3rd ed.). ASCD.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2020). Understanding by design (3rd ed.). ASCD.
- Wiji Hidayati, dkk (2021), Manajemen Kurikulum dan Program Pendidikan (Konsep dan Strategi Pengembangan), Yogyakarta: Penerbit Semesta Aksara
- Wilman Juniardi (2023), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP): Prinsip, Cara Menyusun, dan Contoh, Quipper BLOG, diakses pada 12 Juli 2025, Pkl.18.50 WIB, <https://www.quipper.com>
- Wilman Juniardi (2023), Tujuan Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Cara Menyusunnya, Quipper BLOG, diakses pada 13 Juli 2025, Pkl.08.12 WIB
- Windy Hastasasi, dkk (2024), Panduan Pengembangan Kurikulum Satuan Pendidikan Edisi Revisi, Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Woolfolk, A. (2009). Educational psychology. New Jersey: Pearson Education.

- Yogi Anggraena, dkk (2022), *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*, Jakarta: Penerbit Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia
- Yulianti, N., & Setiawan, A. (2021). A case study on the use of digital storytelling in education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange* , 14(2), 1-15.
- Zainal Arifin (2014), *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*, Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya
- Zhao, Y., & Frank, K. A. (2020). Technology and education reform: A global perspective. *Educational Technology Research and Development* , 68(4), 1-20.
- Zuhairini, et al. (2004). *Filsafat pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.

## PROFIL PENULIS

### **Ratih Kesuma Dewi, S.S.,M.Pd**



Ratih Kesuma Dewi, S.S., M.Pd. aktif mengajar pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, pada program studi pendidikan guru sekolah dasar di Universitas Abdurachman Saleh Situbondo. Mengawali karir sebagai dosen, membuka banyak kesempatan akademik, seperti kegiatan pendidikan dan penelitian begitu juga dengan kegiatan pengabdian pada masyarakat seperti edukasi, sosialisasi, pendampingan maupun pemberdayaan. Sejumlah kegiatan pengabdian pernah diikuti seperti kelas inspirasi Indonesia pada tahun 2017 dan kampus mengajar (angkatan III) tahun 2022. Sejumlah kegiatan pengabdian masyarakat lainnya yang pernah dilakukan diantaranya adalah peningkatan kemampuan bhs Inggris praktis bagi pelaku usaha didaerah tujuan wisata, sosialisasi akses keterbukaan informasi dalam media sosial, pemberdayaan kelompok mahasiswa dalam mengembangkan teacherpreneur dan lain lain.

Dalam bidang kepenulisan, selain menghasilkan hasil studi yang dipublikasikan dalam jurnal nasional, juga menulis sejumlah karya fiksi, puisi, monolog dan naskah film. Kegiatan lainnya yaitu menjadi editorial board pada beberapa jurnal ilmiah, yaitu sebagai editor in chief pada jurnal IKA PGSD UNARS, managing editor pada jurnal lentera edukasi, reviewer pada jurnal multi-scientek dan jurnal paradigma pengabdian. Tidak ingin tertinggal dengan perkembangan dunia pendidikan seperti edukasi online, maka, saat ini, penulis juga aktif di berbagai platform media sosial sebagai content creator edukasi, pembaca dapat memfollow @ratih\_kd dan @rakes.dewi.

**Dr. Lina Herlina, S. Hum, M. Pd.**



Dr. Lina Herlina, S.Hum, M.Pd., lahir di Bogor Desa Cijujung Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor tanggal 29 Maret 1980. Penulis adalah anak ke sepuluh dari tiga belas bersaudara, pasangan Bapak Sarkum dengan Siti Aminah. Penulis memiliki suami bernama Ali Asrori, S. Hum, dan lima anak, yaitu: M. Fathi Kamal, Nabila Husna Amelia, Muhammad

Kamilussyarif, Muhammad Kamil

Firdaus, dan Indana Zulfa Alina. Penulis menyelesaikan sekolah dasar dan menengahnya di MI, MTS, dan MA Al-Arqom Bogor. Penulis menyelesaikan Pendidikan Sarjana Sejarah Peradaban Islam di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2005.

Pada tahun 2015 melanjutkan studi S2 di Pascasarjana Universitas Prof. Dr. HAMKA (UHAMKA) Jakarta mengambil program studi Administrasi Pendidikan, lulus tahun 2017. Pada tahun 2018 melanjutkan pendidikan S3 pada program studi Administrasi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, lulus tahun 2022. Penulis memulai karir sebagai guru honorer Bahasa Inggris di MI, MTs dan MA Al-Arqom di Bogor, MTs Raudhatul Jannah di Bogor, dan SMP Al-Faathir di Bogor dari tahun 2000 sampai 2005. Penulis juga pernah menjadi guru invaller Sejarah di SMA Bhakti Mulya 400 Jakarta dan SMA Muhammadiyah 18 Jakarta pada 2009. Selanjutnya penulis pernah menjadi guru IPS dan mendapatkan tugas tambahan sebagai wakil kepala sekolah di SMPI Amelia Bintaro Tangerang Selatan dari 2009 sampai 2013. Penulis pernah mengabdikan menjadi guru honorer di SMAN 3 Depok pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia dari tahun 2014 sampai 2023. Penulis memulai karir di perguruan tinggi sebagai dosen mulai tahun 2023. Penulis pernah menjadi Dosen Tetap non PNS (DTN) pada prodi Manajemen Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2023, dan dosen pada prodi PGSD di Universitas Efarina Pematang Siantar Sumatera Utara pada tahun 2023. Saat ini pada tahun 2024, penulis menjadi dosen tetap di Pascasarjana Universitas Djuanda Bogor pada prodi Magister Manajemen Pendidikan Islam.

**Dr. Mustain, S.Pd.,M.Pd.**



Dr. Mustain, S.Pd.M.Pd, Lahir di Sampang, tepatnya di Dusun Bringkoneng, Desa Tlagah, Banyuates, Sampang adalah dosen/pengajar di Universitas WR Supratman dan juga UPN Veteran Jawa Timur sekarang dan sebelumnya pernah menjadi dosen di UNIBA Madura, adalah lulusan S3 Universitas Negeri Surabaya, memiliki keahlian sebagai desainer pembelajaran bahasa Inggris serta pengembangan kurikulum dengan menghasilkan cukup banyak karya ilmiah hasil penelitian yang telah dipublikasi di jurnal nasional terakreditasi dan International terindeks berbasis data internasional serta scopus. Beliau juga banyak menghasil karya buku monograf, buku referensi, maupun buku ajar yang telah ber ISBN dan juga menghasilkan beberapa karya yang didaftarkan sebagai hak kekayaan intelektual. beliau juga memiliki pengalaman dan menduduki jabatan penting sebagai kaprodi, kabag pengembangan institusi, Ketua pusat MBKM di Uniba Madura, dan saat ini menduduki jabatan sebagai Ketua GPM Fakultas, Kabag SDM dan pengelola JAJFA, dan Editor in Chief pada Jurnal JPWPD. Beliau juga aktif berkontribusi di bidang kegiatan penting di perguruan tingginya menjadi penulis instrumen akreditasi institusi dan program studi.



# PENGEMBANGAN PERANGKAT *Pembelajaran*

Buku ini disusun sebagai bentuk kontribusi dalam pengembangan keilmuan dan praktik pendidikan, khususnya dalam bidang perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang sistematis dan berkualitas. Dalam konteks pendidikan modern yang semakin dinamis dan menuntut akuntabilitas, pengembangan perangkat pembelajaran menjadi aspek krusial yang tidak dapat diabaikan oleh para pendidik. Perangkat pembelajaran bukan hanya sebagai kelengkapan administratif, tetapi sebagai strategi pedagogis yang mencerminkan visi, pendekatan, dan nilai yang ingin ditanamkan kepada peserta didik. Buku ini mengulas secara komprehensif mulai dari konsep dasar perangkat pembelajaran, langkah-langkah pengembangannya, prinsip-prinsip desain instruksional, hingga contoh aplikasi perangkat seperti silabus, RPP, modul ajar, media pembelajaran, dan asesmen.

Harapannya, buku ini dapat menjadi panduan praktis dan ilmiah bagi mahasiswa keguruan, guru, dosen, serta pengembang kurikulum dalam menyusun perangkat pembelajaran yang kontekstual, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, buku ini juga mengajak para pendidik untuk selalu melakukan refleksi dan inovasi dalam merancang pembelajaran demi meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Kami menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna.

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah  
Penerbit HN Publishing  
Jl. Sunan Kudus III No.3, Latsari,  
Kabupaten Tuban, Jawa Timur  
hn.publishing24@gmail.com  
<https://yph-annihayah.com>

ISBN 978-634-96140-4-7



9

786349

614047