

# PENGEMBANGAN MODUL SASTRA INDONESIA BERBASIS *WEBSITE* PADA MATA PELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA KELAS XI SMAN SUMATERA SELATAN

**Yenni Lidyawati**

*Dosen Programstudi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Unsri  
yenni.unsri@gmail.com*

**Abstract:** *The purposes of this study were to 1) generate a valid and practical website-based literature module and 2) determine the effects of web-based literature module on the students' affective and cognitive aspects. The method used in this research was developmental research. The subjects of this study were students of grade XI SMAN Sumatera Selatan academic year 2013/2014. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and tests to see the students' needs, observe their attitude toward the web-based modules, and to measure their cognitive aspects. The research findings were: 1) the web-based literature module was valid and practical, 2) students actively involved during the lesson used web-based literature module; 3) the web-based module had positive effects on students' learning outcomes.*

**Keywords:** *development, modules, and website*

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk 1) menghasilkan modul sastra berbasis website yang valid dan praktis dan 2) menentukan efek dari modul sastra berbasis web pada aspek afektif dan kognitif siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN Sumatera Selatan tahun akademik 2013/2014. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan tes untuk melihat kebutuhan siswa, mengamati sikap mereka terhadap modul berbasis web, dan untuk mengukur aspek kognitif mereka. Temuan penelitian ini adalah: 1) modul sastra berbasis web adalah sah dan praktis, 2) siswa terlibat aktif selama pelajaran digunakan modul sastra berbasis web; 3) modul berbasis web memiliki efek positif pada hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** pengembangan, modul, dan website

## PENDAHULUAN

Konsep pendidikan di Indonesia secara umum dipandang oleh masyarakat sebagai pendidikan yang berfokus kepada tenaga pengajar yang bermutu. Pendidikan di Indonesia masih didominasi oleh kelas yang berfokus pada guru sebagai utama pengetahuan. Sebagian besar guru masih mengandalkan sepenuhnya kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas kepada buku teks yang beredar di pasaran. Namun, kebanyakan buku-buku teks yang beredar pada umumnya tidak mengalami perubahan yang berarti meskipun kurikulum telah mengalami perubahan.

Buku teks tersebut sifatnya lebih mengarah pada bentuk fisik yakni lembaran kertas atau tumpukan kertas yang disatukan. Hal ini menimbulkan kejenuhan tersendiri yang secara tidak langsung menurunkan minat siswa untuk membaca dan memahami buku teks tersebut. Hal serupa disampaikan oleh sebuah survei baru yang menunjukkan bahwa lebih banyak orang mendukung buku digital, ketimbang buku fisik konvensional. Studi ini mengatakan bahwa para siswa yang memiliki perangkat tablet lebih cenderung mendukung format digital untuk buku teks mereka daripada pemilik non tablet, dan bahwa mayoritas pemilik tablet siswa berpikir bahwa

perangkat berharga untuk tujuan pendidikan. Penelitian ini sendiri berasal dari Yayasan Pearson, sebuah yayasan bergerak di bidang pendidikan

(<http://www.kiwilstudio.com/berit>)

Penyusunan bahan ajar yang bermutu dilakukan melalui serangkaian kegiatan pengembangan bahan ajar. Penyiapan bahan ajar yang efektif sebenarnya mirip dengan proses penyiapan kegiatan pembelajaran. Tindakan utama pemelajaran dapat diaplikasikan untuk proses pengembangan bahan ajar (Shulman, dikutip Trianto, 2005: 10). Dalam disertasi Agus Trianto juga dikutip pendapat Richards yang mengajukan rancangan program pengembangan bahan ajar meliputi: (1) pengembangan tujuan, (2) pengembangan silabus, (3) pengorganisasian bahan ajar ke dalam unit-unit pemelajaran, (4) pengembangan struktur per unit, dan (5) pengurutan unit. Pada saat penulisan perlu diperhatikan mengenai pemilihan bahan ajar dan pemilihan tipe latihan dan tugas. Di dalam buku *The Systematic Design of Instruction* yang ditulis oleh Dick, Carey, dan Carey, dinyatakan penyusunan desain pembelajaran meliputi kegiatan melakukan analisis untuk mengidentifikasi tujuan instruksional, melakukan analisis, mengidentifikasi keterampilan subordinat dan *entry behaviors*, menganalisis pelajar dan konteks, menulis tujuan ketercapaian, mengembangkan instrumen penilaian, mengembangkan strategi instruksional, mengembangkan materi pembelajaran, merancang dan melakukan evaluasi formatif, merevisi materi pembelajaran, merancang dan melakukan evaluasi sumatif (prototipe 1). Tomlinson (1998:98) yang mengajukan tahapan pengembangan meliputi: (1) identifikasi kebutuhan guru dan siswa, (2) penentuan kegiatan eksplorasi kebutuhan materi, (3) realisasi kontekstual dengan mengajukan gagasan yang sesuai, pemilihan teks dan konteks bahan ajar, (4) realisasi pedagogis melalui tugas dan latihan dalam bahan ajar,

(5) produksi bahan ajar, (6) penggunaan bahan ajar oleh siswa, dan (7) evaluasi bahan ajar.

Sistem pendidikan sekarang ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, hal tersebut berkaitan dengan perkembangan teknologi informasi komunikasi yang telah menjanjikan potensi besar dalam mengubah cara seseorang dalam belajar. Munir (2008:27) menyatakan "Kehidupan masyarakat akan terus menerus mengalami perubahan sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat berpengaruh pada dunia pendidikan."

Sejalan dengan Peraturan Pemerintah (PP) No. 19 Tahun 2005 dinyatakan bahwa penggunaan Teknologi informasi komunikasi dapat menunjang proses pembelajaran. Peraturan Pemerintah (PP) No. 19 Tahun 2005 pasal 1 ayat 8 berbunyi, standar sarana dan prasarana adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal tentang ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi, serta sumber belajar lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Kebiasaan generasi muda, dalam hal ini siswa masa kini yang lebih *intens* berinteraksi dengan dunia maya atau yang lebih sering disebut *internet*, membuat keberadaan buku teks dan modul ditinggalkan. Hal tersebut disebabkan bentuk fisik buku yang terlihat menjenuhkan, dan pemanfaatan waktu untuk membaca bukupun telah tersita dengan kebiasaan siswa untuk berinteraksi dengan *internet* yang dianggap lebih menyenangkan. Pengguna internet di Indonesia dalam waktu cukup singkat langsung meledak pertumbuhannya. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), jumlahnya sudah mencapai 45 juta (detik.com tahun 2008).

Fenomena di atas, menunjukkan harus ada inovasi bahan ajar yang mengikuti perkembangan kebutuhan dan keinginan siswa. Bahan saja tersebut harus ditampilkan dalam bentuk yang menarik, dekat dengan siswa, dan tetap menjaga mutu pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

Dengan demikian jelas bahwa kebutuhan bahan pembelajaran berbasis *Information Computer and Technology (ICT)* sebagai alat untuk membantu siswa menguasai TI dan materi pelajaran umum lainnya dengan lebih cepat, menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar, menjadi kebutuhan yang mendesak untuk tercapainya kualitas pembelajaran yang diharapkan. Hasil pendekatan dan pengamatan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, ternyata siswa cenderung menunjukkan sikap kurang bersemangat, hal tersebut cenderung disebabkan kejenuhan yang dirasakan siswa timbul karena mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi yang cenderung membutuhkan contoh praktik, namun guru tidak terlalu mampu mempraktikkan materi tersebut.

Materi sastra dipilih disebabkan materi tersebut berorientasi pada hakikat pembelajaran sastra yang menyatakan bahwa belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaannya. Oleh karena itu, pembelajaran sastra Indonesia diarahkan kepada usaha untuk menimbulkan pemahaman dan penghargaan terhadap hasil cipta manusia Indonesia. (Standar kompetensi mata pelajaran Sastra Indonesia: Diknas)

## TINJAUAN PUSTAKA

### Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Depdiknas, 2008:6). Bahan ajar yang dimaksud bisa berbentuk bahan tertulis (cetakan) maupun bahan tidak tertulis

(audio, audiovisual, dan multimedia interaktif). Dalam bentuk tertulis, bahan ajar dapat berbentuk buku, modul, LKS, brosur, *handout*, *leaflet*, *walchart*, dan foto atau gambar. Dalam bentuk audio, bahan ajar dapat berupa kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*. Dalam bentuk audio visual misalnya VCD dan film, sedangkan dalam bentuk multimedia interaktif misalnya CAI (*Computer Assisted Instruction*), CD (*Compact Disk*) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web.

Dalam *website* Dikmenjur dikemukakan pengertian bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Joni sebagaimana dikutip Harijanto (2007:219), bahan ajar memiliki fungsi yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, misalnya (1) memberikan petunjuk yang jelas bagi guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar, (2) menyediakan bahan/alat yang lengkap yang diperlukan untuk setiap kegiatan, (3) merupakan media penghubung antara siswa dan guru, (4) dapat dipakai oleh siswa sendiri untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan, dan (5) dapat dipakai sebagai program perbaikan.

Lebih lanjut disebutkan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai (1) pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus sebagai substansi kompetensi yang harus diajarkan kepada siswa, (2) pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang harus dikuasai, dan (3) sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran (Depdiknas, 2008:6).

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat bahan, baik tertulis maupun tidak

tertulis yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar tersebut juga berfungsi sebagai pedoman bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai seperangkat tujuan kompetensi yang ingin dicapai.

### Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar menurut Tomlison (1998:2) merujuk pada segala sesuatu yang dilakukan oleh penulis, guru atau siswa dalam menyediakan sumber belajar untuk memaksimalkan pengalaman yang dirancang untuk meningkatkan pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Penyusunan desain pembelajaran, menurut Dick (1978) meliputi melakukan analisis untuk mengidentifikasi tujuan instruksional, melakukan analisis, mengidentifikasi keterampilan subordinat, dan *entry behaviors*, menganalisis pelajar dan konteks, menulis tujuan ketercapaian, mengembangkan instrumen penilaian, mengembangkan strategi instruksional, mengembangkan materi pembelajaran, merancang dan melakukan evaluasi formatif, merevisi materi pembelajaran, merancang dan melakukan evaluasi sumatif.

Pengembangan bahan ajar memberikan sejumlah manfaat bagi guru dan siswa. Bagi guru, sebagaimana dikemukakan Amri dan Ahmadi (2010:159), pengembangan bahan ajar memberikan manfaat antara lain, (1) diperolehnya bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa, (2) guru tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit diperoleh, (3) memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi, (4) menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar, (5) membangun komunikasi pembelajaran

yang efektif antara guru dengan siswa, dan (6) menambah angka kredit jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan. Bagi siswa, manfaat pengembangan bahan ajar antara lain (1) menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, (2) memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru, dan (3) memberikan kemudahan dalam mempelajari kompetensi yang harus dikuasai.

Menurut Nunan (1992:99), agar bahan ajar dapat bermanfaat dalam membantu siswa mencapai tujuan belajar sesuai dengan kebutuhannya, bahan ajar harus merefleksikan konteks di luar kelas. Bahan ajar tersebut memiliki tingkat keautentikan. Keautentikan bahan harus terkait juga dengan kegiatan dan tugas-tugas siswa. Selain itu, menurut Nunan, bahan ajar juga harus mampu membantu perkembangan siswa belajar secara mandiri yang dapat meningkatkan kesadaran dan membuat siswa lebih peduli terhadap proses belajar. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan latihan-latihan *self-evaluation* di dalam bahan ajar. Menurut Nunan, bahan ajar juga harus merefleksikan sosial budaya tempat bahan ajar itu digunakan.

Menurut Richards (dalam Fotos dan Nassaji, 2008:147), keefektifan bahan ajar sehingga dapat memberikan sejumlah manfaat dalam pembelajaran bahasa sangat ditentukan oleh tiga faktor, yaitu variabel guru, siswa, dan variabel kontekstual. Faktor guru meliputi profisiensi bahasa, pengalaman mengajar, latar belakang budaya, dan gaya mengajar. Faktor siswa mencakup gaya belajar, kebutuhan belajar bahasa, minat, dan motivasi. Faktor kontekstual meliputi sosial budaya, kondisi ruangan kelas, ukuran kelas, dan ketersediaan sumber belajar. Menurut Richards, dalam merencanakan buku teks baru atau buku mata pelajaran, penerbit biasanya memberikan profil guru, siswa dan konteks untuk membantu penulis buku menyesuaikan bahan ajar dengan tujuan penggunaan buku

tersebut. Dalam perencanaan kurikulum, fase ini merupakan bagian dari analisis situasional.

Richards (dalam Fotos dan Nasaji, 2008:148) juga mengemukakan dua faktor yang juga berperan penting dalam menentukan bentuk bahan ajar bahasa. Kedua faktor tersebut adalah teori bahasa dan penggunaan bahasa yang tercermin dalam bahan dan teori pembelajaran bahasa yang mendasari bahan ajar tersebut. Menurut Richards, dalam mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa, baik bahan ajar menyimak, berbicara, membaca, menulis, maupun integrasi beberapa aspek tersebut, pemahaman penulis bahan ajar bahasa terhadap teori bahasa dan penggunaan bahasa memiliki dampak yang penting dalam penentuan tujuan, fokus, dan aktivitas atau kegiatan yang ada dalam bahan ajar. Begitu pula dengan teori-teori pembelajaran bahasa. Teori pembelajaran bahasa akan menentukan format silabus dan bahan ajar yang dikembangkan, misalnya bentuk latihan, tugas, kegiatan, dan pengalaman belajar yang sesuai.

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pengembangan bahan ajar agar bahan yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan. Prinsip-prinsip pengembangan tersebut mengacu kepada prinsip-prinsip pembelajaran. Richards (dalam Fotos dan Nassaji, 2008:155) mengemukakan beberapa prinsip pembelajaran bahasa yang perlu diperhatikan oleh penulis dalam mengembangkan bahan ajar bahasa, yaitu (1) membuat komunikasi yang sebenarnya (*real*) sebagai fokus pembelajaran bahasa, (2) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencobakan apa yang mereka ketahui, (3) toleran terhadap kesalahan yang dibuat yang merupakan indikasi bahwa siswa sedang menuju kompetensi komunikatifnya, (4) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan akurasi dan kelancaran, (5) mengintegrasikan keterampilan-keterampilan berbahasa yang berbeda, seperti berbicara,

membaca, menyimak, dan menulis, dan (6) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan atau menemukan sendiri aturan-aturan tata bahasa.

Di dalam *Panduan Pengembangan Bahan Ajar* yang diterbitkan oleh Depdiknas (2008:10) prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar yang mengacu pada prinsip-prinsip pembelajaran adalah, (1) mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak; (2) pengulangan akan memperkuat pemahaman; (3) umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa; (3) motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan siswa; (4) mencapai tujuan setahap demi setahap; dan (5) mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong siswa untuk terus mencapai tujuan.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan tersebut, secara umum bahan ajar yang baik hendaknya memiliki beberapa kriteria, antara lain: (1) memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik, (2) memiliki urutan penyajian yang tepat, yaitu yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, (3) memberikan latihan-latihan untuk memperkuat pemahaman, (4) memberikan motivasi yang dapat mendorong siswa secara terus menerus mempelajari bahan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, misalnya dengan menciptakan desain bahan ajar yang menarik, dan (5) memberikan umpan balik dengan menyajikan soal-soal tes dan kunci jawaban.

#### **Analisis Kebutuhan Bahan Ajar**

Adanya keinginan untuk mengembangkan bahan ajar dalam dunia pendidikan dapat dilatarbelakangi oleh adanya berbagai kebutuhan. Kekurangan bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar dapat menjadi alasan bagi penerbit, penulis, guru untuk mengembangkan bahan ajar.

Keberadaan bahan ajar yang kurang atau tidak sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa atau tujuan dalam kurikulum juga bisa menjadi alasan untuk mengembangkan bentuk bahan ajar yang baru. Menurut model pengembangan bahan ajar yang dikembangkan Jolly dan Bolitho (dalam Tomlison, 1998:96), alasan yang terakhir inilah yang menjadi dasar bagi penerbit, penulis, atau guru untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.

Sebelum mengembangkan bahan ajar, guru perlu terlebih dahulu melakukan serangkaian analisis terhadap kebutuhan siswa dan guru sendiri. Analisis kebutuhan (Nunan, 1992:45) merupakan seperangkat prosedur untuk menetapkan parameter tertentu dalam sebuah program. Parameter tersebut meliputi kriteria dan landasan pengelompokan siswa, pemilihan dan pengurutan materi pelajaran, metodologi, dan durasi atau lamanya belajar.

Masuhara (dalam Tomlison, 1998:240) membagi jenis kebutuhan yang perlu dianalisis dalam pengembangan bahan ajar berdasarkan orang yang merasakan adanya kebutuhan, yaitu (1) kebutuhan siswa, (2) kebutuhan guru, dan (3) kebutuhan administrator. Kebutuhan pelajar atau siswa meliputi (1) kebutuhan personal yang dapat diketahui dari data-data tentang usia, latar belakang budaya, minat, dan latar belakang pendidikan; (2) kebutuhan belajar yang meliputi gaya belajar, pengalaman belajar sebelumnya, tujuan belajar, dan harapan-harapan yang diinginkan dari pelajaran; dan (3) kebutuhan profesi masa depan yang berhubungan dengan pekerjaan yang diinginkan berdasarkan pengetahuan dan keahlian yang dimiliki setelah mengikuti pelajaran. Kebutuhan guru meliputi (1) kebutuhan personal dan (2) kebutuhan profesi. Kebutuhan personal guru dapat dianalisis berdasarkan data tentang usia, jenis kelamin, latar belakang budaya dan pendidikan, dan kemampuan berbahasa. Kebutuhan

professional guru mencakup gaya mengajar, pengalaman mengajar, tingkat keahlian, dan pengalaman-pengalaman latihan yang diikuti. Kebutuhan administrator merupakan kebutuhan institusional yang dapat mencakup data tentang kebutuhan sosial politik, kekuatan pasar, kebijakan pendidikan, dsb.

Richards (dikutip Nunan, 1992:43) mengemukakan bahwa analisis kebutuhan tersebut setidaknya mempunyai tiga tujuan utama, yaitu (1) sebagai sarana untuk memperoleh masukan terhadap isi, disain, dan implementasi program pembelajaran, (2) untuk mengembangkan tujuan umum, tujuan khusus, dan isi pelajaran, dan (3) menyediakan data untuk mereviu dan mengevaluasi keberadaan program. Sehubungan dengan pengembangan bahan ajar, analisis kebutuhan tersebut setidaknya memiliki fungsi untuk memperoleh masukan terhadap disain, isi, tujuan, dan bentuk serta teknik evaluasi bahan ajar yang dikembangkan.

Sehubungan dengan jenis kebutuhan tersebut, Richterich (dikutip Nunan, 1992:44), membagi kebutuhan-kebutuhan tersebut menjadi dua jenis, (1) kebutuhan objektif dan (2) kebutuhan subjektif. Kebutuhan objektif diperoleh dari analisis situasi komunikasi atau situasi berbahasa yang ditemukan oleh siswa sendiri. Kebutuhan objektif merupakan kebutuhan yang ditetapkan oleh guru mengenai cara terbaik suatu materi dipelajari. Sebaliknya, kebutuhan subjektif merupakan kebutuhan yang ditentukan sendiri oleh siswa tentang apa yang sebaiknya mereka pelajari. Secara singkat, dapat dikatakan bahwa kebutuhan objektif merupakan kebutuhan yang ditentukan oleh guru berdasarkan analisis terhadap siswa, sedangkan kebutuhan subjektif merupakan kebutuhan yang ditentukan sendiri oleh siswa sebagai subjek yang akan belajar.

Untuk memperoleh data tentang kebutuhan siswa, Nunan (1992:50) memberikan contoh kuesioner yang

berdasarkan pada empat hal pokok. Keempat hal tersebut adalah (1) tujuan belajar, (2) aktivitas belajar yang disukai, (3) keterampilan (*skill*) yang diperlukan, dan (4) jenis atau strategi belajar yang lebih disukai. Berdasarkan keempat hal inilah kuesioner dapat disusun dan dikembangkan untuk memperoleh sejumlah informasi tentang kebutuhan yang terkait dengan siswa.

Data-data hasil analisis terhadap berbagai kebutuhan yang diperoleh dari guru dan siswa tersebut sangat menentukan suatu produk perlu dan dapat dikembangkan atau tidak. Pengembangan suatu produk menjadi penting jika produk yang akan dihasilkan memiliki manfaat yang benar-benar diharapkan oleh target yang akan menggunakan produk tersebut.

Analisis kebutuhan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan bahan ajar ini adalah analisis terhadap kebutuhan bahan ajar berdasarkan kebutuhan guru dan siswa. Analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan pengembangan aspek-aspek kebutuhan yang dikemukakan oleh Masuhara (dalam Tomlison, 1998:240) dan Nunan (1992:50).

### Manfaat Media

Sudjana (2005) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Ada beberapa alasan, mengapa media dapat mempertinggi proses belajar siswa, yakni (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami siswa, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui kata-kata, dan (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati dan melakukan.

Selain itu, Sadiman (2005) juga mengemukakan bahwa media mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut; (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (lisan belaka), (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (3) menimbulkan kegairahan belajar, (4) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung, dan (5) Memungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

*Enciclopedi of Educational Research* dalam Rosmidawati (2009:19), nilai atau manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut. (1) Meletakkan dasar-dasar konkret untuk berfikir sehingga mengurangi verbalitas, (2) Memperbesar perhatian siswa, (3) Memberikan pengalaman yang nyata (4) Membantu tumbuhnya pengertian dan dengan demikian membantu perkembangan bahasa, (5) Memberikan pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara lain, (6) Media pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan murid, (7) Media pendidikan memberikan pengertian atau konsep yang sebenarnya secara realita dan teliti, dan (8) media pendidikan membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media mempunyai nilai dan manfaat sebagai berikut. (1) Menumbuhkan motivasi belajar, (2) Pembelajaran akan lebih bermakna, (3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (4) Meningkatkan aktivitas siswa, dan (5) Membantu tumbuhnya pengertian dan dengan demikian membantu perkembangan bahasa.

### Media Pembelajaran Berbasis Web

Menurut Koesnandar dalam <http://www.teknologipendidikan.net>, bahan ajar berbasis *web* adalah bahan ajar yang disiapkan, dijalankan, dan dimanfaatkan dengan media web. Bahan ajar sering juga disebut bahan ajar berbasis internet atau bahan ajar *on line*. Terdapat tiga karakteristik utama

yang merupakan potensi besar bahan ajar berbasis *web*, yakni;

- 1) menyajikan multimedia
- 2) menyimpan, mengolah, dan menyajikan informasi
- 3) *hyperlink*

Karena sifatnya yang *on line*, maka bahan ajar berbasis *web* mempunyai karakteristik khusus sesuai dengan karakteristik *web* itu sendiri. Salah satu karakteristik yang paling menonjol adalah adanya fasilitas *hyperlink*. *Hyperlink* memungkinkan sesuatu subjek nge-link ke subjek lain tanpa ada batasan fisik dan geografis, selama subjek yang bersangkutan tersedia pada *web*. Dengan adanya fasilitas *hyperlink* maka sumber belajar menjadi sangat kaya. Search engine sangat membantu untuk mencari subjek yang dapat dijadikan link.

Media pembelajaran berbasis *website* tersedia dari yang sangat sederhana sampai yang kompleks. Sebagian media pembelajaran berbasis *website* hanya dibangun untuk menampilkan kumpulan materi, sementara forum diskusi atau tanya jawab dilakukan melalui *email* atau *mlist*. Implementasi dengan cara tersebut terhitung sebagai media pembelajaran berbasis *website* yang paling sederhana. Disamping itu ada juga media pembelajaran berbasis *website* terpadu, berupa portal *e-learning* yang berisi berbagai objek pembelajaran yang diperkaya dengan multimedia serta dipadukan sistem akademik, evaluasi, komunikasi, diskusi, dan berbagai *educational tools* lainnya (Surjono, 2008:32)

#### Internet sebagai Media Pembelajaran

Warsita (2008:152) menyatakan, secara umum, ada tiga cara memanfaatkan teknologi informasi untuk kegiatan, yaitu *web course*, *web centric course*, dan *web enhanced course*.

*Web Course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan yang mana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap

muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran seungguhnya melalui internet. Dengan kata lain model ini menggunakan jarak jauh.

*Web Centric Course* adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dengan tatap muka. Sebagian bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, dan latihan disampaikan melalui internet. Sedangkan ujian dan sebagian konsultasi dilakukan dengan tatap muka. Fungsinya saling melengkapi, walaupun dalam proses belajarnya sebagian dilakukan dengan tatap muka biasanya berupa tutorial, tetapi presentase tatap muka tetap lebih kecil dibandingkan dengan presentase proses belajar melalui internet. Dalam model ini guru bisa memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuat.

*Web Enhanced Course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsinya untuk pengayaan dan komunikasi antara peserta didik atau peserta dengan nara sumber lain. Tak kalah pentingnya peranan internet disini adalah untuk menyediakan sumber belajar dan juga memberikan fasilitas hubungan (link) keberbagai sumber belajar.

Dari ketiga model yang diuraikan di atas, dalam penelitian ini dikembangkan jenis *Web Enhanced Course* yang mengkombinasikan pembelajaran jarak jauh dan konvensional.

#### Pemanfaatan Program Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia sering diartikan sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya terdiri dari satu media. Media dapat diartikan sebagai komputer yang dilengkapi dengan *CD-player*, *sound card*, *speaker* dengan kemampuan memproses gambar gerak, audio dan grafis dalam resolusi yang tinggi (Warsita, 2008:153).

Karakteristik multimedia ada empat hal, yaitu : a) mengoptimalkan seluruh media yang ada; b) interaktif; c) kontrol pada pengguna (*user*); d) terprogram (Murni dalam Warsita, 2008:155). Dibanding dengan media lainnya, program multimedia interaktif mempunyai sejumlah kelebihan antara lain sebagai berikut (Warsita, 2008:155)

- a. Fleksibel, baik dalam pemberian kesempatan untuk memilih isi setiap mata pelajaran yang disajikan, juga variasi serta penempatannya untuk diakses. Selain itu fleksibel dalam pemanfaatannya yang bisa di kelas, secara individual atau secara kelompok kecil. Fleksibilitas penggunaan waktu juga merupakan ciri yang menonjol sehingga bisa cocok untuk semua orang.
- b. *Self-pacing* yaitu bersifat melayani kecepatan belajar individu, artinya kecepatan waktu pemanfaatannya sangat bergantung kepada kemampuan dan kesiapan masing-masing peserta didik yang menggunakannya.
- c. *Content-rich* yaitu bersifat kaya isi. Artinya program ini menyediakan isi informasi yang cukup banyak, bahkan berisi materi pelajaran yang sifatnya pengayaan dan pendalaman, dan juga memberikan rincian lebih lanjut dari isi materi atau elaborasi materi yang telah disiapkan khusus bagi peserta didik yang memiliki minat khusus, atau ingin belajar lebih banyak.
- d. Interaktif yaitu bersifat komunikasi dua arah, artinya program ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan respons, dan melakukan berbagai aktifitas yang akhirnya juga direspons balik oleh program multimedia dengan suatu balikan atau *feedback*.
- e. Individual yaitu bersifat melayani kecepatan belajar individu, artinya program multimedia ini sejak awal sudah dirancang dan disediakan untuk memenuhi minat dan kebutuhan belajar individu peserta didik.

### Pengertian *e-Learning*

*E-learning* merupakan kependekan dari *elektronik learning*. Secara generik *elearning* berarti belajar dengan menggunakan elektronik. Kata elektronik sendiri mengandung pengertian yang spesifik yakni komputer atau internet, sehingga *elearning* sering diartikan sebagai proses belajar yang menggunakan komputer atau internet.

Sesungguhnya pengertian *elearning* sendiri mempunyai makna yang sangat luas dan masih dipersepsikan secara berbeda-beda. Pengertian *elearning* mencakup sebuah garis kontinum dari mulai menambahkan komputer dalam proses belajar sampai dengan pembelajaran berbasis web. Sebuah kelas yang dilengkapi dengan satu unit komputer untuk memutar sebuah CD pembelajaran interaktif, dalam batasan yang minimal telah dapat disebutkan bahwa kelas tersebut telah menerapkan *elearning*. Namun menurut batasan UNESCO, *elearning* paling tidak harus didukung oleh sejumlah syarat-syarat yang harus dipenuhi, yaitu mencakup; ketersediaan *software* bahan belajar berbasis TIK, ketersediaan *software* aplikasi untuk menjalankan pengelolaan proses pembelajaran tersebut, adanya SDM guru dan tenaga penunjang yang menguasai TIK, adanya infrastruktur TIK, adanya akses internet, adanya dukungan *training*, riset, dukungan daya listrik, serta dukungan kebijakan pendayagunaan TIK untuk pembelajaran. Apabila elemen-elemen tersebut telah tersedia, maka program dan pengelolaan *elearning* akan dapat dijalankan. (Koesnandar dalam <http://www.teknologipendidikan.net>)

Rosenberg (2001) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini senada dengan Kamarga (2002) yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakekat *e-learning*. Bahkan Onno W. Purbo (2002) menjelaskan

bahwa istilah "e" atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pegajaran lewat teknologi elektronik internet.

Menurut Rosmidawati (2009:26), perbedaan pembelajaran tradisional dengan *e-learning* adalah kelas tradisional, dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada pelajarnya. Sedangkan pembelajaran *e-learning* fokus utamanya adalah pelajar. Pelajar mandiri pada waktu tertentu dan bertanggungjawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran *e-learning* akan memaksa pelajar memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Pelajar membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha, dan inisiatif sendiri.

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan sebuah sistem pembelajaran yang memanfaatkan segala bentuk aplikasi elektronik dalam proses penyampaian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Brown dan Feasey dalam Rosmidawati (2009:28) Secara umum syarat sebuah aktivitas *e-learning* adalah (1) Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemaanaan jaringan LAN, MAN ataupun WAN yang tentu saja berbasis internet, (2) Tersedianya dukungan layanan atau materi belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, bisa berupa *soft copy*, *hard copy* atau *compact disk*, dan (3) tersedianya dukungan layanan konsultasi yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan.

*Disamping itu dibutuhkan sikap positif* dari peserta didik dan tenaga pendidik terhadap komputer dan internet, rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari oleh setiap peserta didik, dan mekanisme umpan balik.

### **Kelebihan *e-learning***

Adapun kelebihan *e-learning* adalah sebagai berikut.

1. Tersedianya fasilitas moderating dimana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi jarak, tempat dan waktu.
2. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai seberapa jauh bahan ajar telah dipelajari.
3. Siswa dapat belajar atau *re-view* bahan ajar setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersebut telah tersimpan di komputer.
4. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan ajar yang dipelajarinya ia dapat melakukan akses internet dimanapun secara mudah.
5. Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak sehingga menambah ilmu.

### **Kelemahan *e-Learning***

Adapun kelemahan *e-learning* adalah sebagai berikut.

1. Untuk sekolah tertentu terutama yang berada di daerah, akan memerlukan investasi yang mahal untuk membangun *e-learning* ini.
2. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar tinggi cenderung gagal.
3. Keterbatasan jumlah komputer yang dimiliki oleh sekolah akan menghambat pelaksanaan *e-learning*.
4. Bagi orang yang gagap teknologi, sistem ini sulit untuk diterapkan.

## Afektif

### Aspek Afektif

Aspek afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai. Ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang (Popham:1995). Orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan studi secara optimal. Seseorang yang berminat dalam suatu mata pelajaran diharapkan akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Menurut Krathwohl (1961) bila ditelusuri hampir semua tujuan kognitif mempunyai komponen afektif.

Menurut Stiggins (1994) asesmen afektif sangat penting dilakukan karena dua alasan:

- 1) Aspek afektif sebagai suatu hasil pengajaran
- 2) Aspek afektif berkaitan dengan *achievement*

### Tingkatan Belajar Afektif

Tingkatan afektif menurut Krathwohl (1961) memiliki tingkatan sebagai berikut :

#### Tingkat *Receiving*

Pada tingkat *receiving* atau *attending*, peserta didik memiliki keinginan memperhatikan suatu fenomena khusus atau stimulus, misalnya kelas, kegiatan, musik, buku, dan sebagainya. Tugas pendidik mengarahkan perhatian peserta didik pada fenomena yang menjadi objek pembelajaran afektif. Misalnya pendidik mengarahkan peserta didik agar senang membaca buku, senang bekerjasama, dan sebagainya. Kesenangan ini akan menjadi kebiasaan, dan hal ini yang diharapkan, yaitu kebiasaan yang positif.

#### 1. Tingkat *Responding*

*Responding* merupakan partisipasi aktif peserta didik, yaitu sebagai bagian dari perilakunya. Pada tingkat ini peserta didik tidak saja memperhatikan fenomena khusus tetapi ia juga bereaksi. Hasil pembelajaran

pada ranah ini menekankan pada pemerolehan respons, berkeinginan memberi respons, atau kepuasan dalam memberi respons. Tingkat yang tinggi pada kategori ini adalah minat, yaitu hal-hal yang menekankan pada pencarian hasil dan kesenangan pada aktivitas khusus. Misalnya senang membaca buku, senang bertanya, senang membantu teman, senang dengan kebersihan dan kerapian, dan sebagainya.

#### Tingkat *Valuing*

*Valuing* melibatkan penentuan nilai, keyakinan atau sikap yang menunjukkan derajat internalisasi dan komitmen. Derajat rentangannya mulai dari menerima suatu nilai, misalnya keinginan untuk meningkatkan keterampilan, sampai pada tingkat komitmen. *Valuing* atau penilaian berbasis pada internalisasi dari seperangkat nilai yang spesifik. Hasil belajar pada tingkat ini berhubungan dengan perilaku yang konsisten dan stabil agar nilai dikenal secara jelas. Dalam tujuan pembelajaran, penilaian ini diklasifikasikan sebagai sikap dan apresiasi.

#### Tingkat *Organization*

Pada tingkat *organization*, nilai satu dengan nilai lain dikaitkan, konflik antar nilai diselesaikan, dan mulai membangun sistem nilai internal yang konsisten. Hasil pembelajaran pada tingkat ini berupa konseptualisasi nilai atau organisasi sistem nilai. Misalnya pengembangan filsafat hidup.

#### Tingkat *Characterization*

Tingkat ranah afektif tertinggi adalah *characterization* nilai. Pada tingkat ini peserta didik memiliki sistem nilai yang mengendalikan perilaku sampai pada waktu tertentu hingga terbentuk gaya hidup. Hasil pembelajaran pada tingkat ini berkaitan dengan pribadi, emosi, dan sosial

### Hasil Belajar Afektif

Menurut Andersons (1981), beberapa macam hasil belajar afektif yang relevan dalam setting sekolah terdiri dari; sikap, niat, nilai, dan konsep diri. Berikut penjelasan lebih lanjut.

#### 1) Sikap

Sikap merupakan suatu kecenderungan untuk bertindak secara suka atau tidak suka terhadap suatu objek. Sikap dapat dibentuk melalui cara mengamati dan menirukan sesuatu yang positif, kemudian melalui penguatan serta menerima informasi verbal. Perubahan sikap dapat diamati dalam proses pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, keteguhan, dan konsistensi terhadap sesuatu. Penilaian sikap adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap mata pelajaran, kondisi pembelajaran, pendidik, dan sebagainya.

Menurut Fishbein dan Ajzen (1975) sikap adalah suatu predisposisi yang dipelajari untuk merespon secara positif atau negatif terhadap suatu objek, situasi, konsep, atau orang. Sikap peserta didik terhadap objek misalnya sikap terhadap sekolah atau terhadap mata pelajaran. Sikap peserta didik ini penting untuk ditingkatkan (Popham, 1999). Sikap peserta didik terhadap mata pelajaran, misalnya bahasa dan sastra Indonesia, harus lebih positif setelah peserta didik mengikuti pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dibanding sebelum mengikuti pembelajaran. Perubahan ini merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Untuk itu pendidik harus membuat rencana pembelajaran termasuk pengalaman belajar peserta didik yang membuat sikap peserta didik terhadap mata pelajaran menjadi lebih positif.

#### 2) Interest (minat)

Menurut Getzel (1966), minat adalah suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas, pemahaman, dan keterampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian. Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia (1990:583), minat atau keinginan adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Hal penting pada minat adalah intensitasnya. Secara umum minat termasuk karakteristik afektif yang memiliki intensitas tinggi.

#### 3) Value (nilai)

Definisi tentang nilai disampaikan oleh Tyler (1973:7), nilai adalah suatu objek, aktivitas, atau ide yang dinyatakan oleh individu dalam mengarahkan minat, sikap, dan kepuasan. Selanjutnya dijelaskan bahwa manusia belajar menilai suatu objek, aktivitas, dan ide sehingga objek ini menjadi pengatur penting minat, sikap, dan kepuasan. Oleh karenanya satuan pendidikan harus membantu peserta didik menemukan dan menguatkan nilai yang bermakna dan signifikan bagi peserta didik untuk memperoleh kebahagiaan personal dan memberi kontribusi positif terhadap masyarakat.

#### 4) Academic self-concept (konsep diri)

Menurut Smith, konsep diri adalah evaluasi yang dilakukan individu terhadap kemampuan dan kelemahan yang dimiliki. Target, arah, dan intensitas konsep diri pada dasarnya seperti ranah afektif yang lain. Target konsep diri biasanya orang tetapi bisa juga institusi seperti sekolah. Arah konsep diri bisa positif atau negatif, dan intensitasnya bisa dinyatakan dalam suatu daerah kontinum, yaitu mulai dari rendah sampai tinggi.

Konsep diri ini penting untuk menentukan jenjang karir peserta didik, yaitu dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan diri sendiri, dapat dipilih alternatif karir yang tepat bagi peserta

didik. Selain itu informasi konsep diri penting bagi sekolah untuk memberikan motivasi belajar peserta didik dengan tepat.

### **Pengertian Ranah Penilaian Kognitif**

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam aspek atau jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang atau aspek menurut Taksonomi Bloom adalah:

#### **1. Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*)**

Adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggungkannya. Pengetahuan atau ingatan adalah merupakan proses berfikir yang paling rendah.

#### **2. Pemahaman (*comprehension*)**

Adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seseorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.

#### **3. Penerapan (*application*)**

Adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-

ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan kongkret. Penerapan ini adalah merupakan proses berfikir setingkat lebih tinggi ketimbang pemahaman.

#### **4. Analisis (*analysis*)**

Adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya. Jenjang analisis adalah setingkat lebih tinggi ketimbang jenjang aplikasi.

#### **5. Sintesis (*syntesis*)**

Adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau bebrbentuk pola baru. Jenjang sintesis kedudukannya setingkat lebih tinggi daripada jenjang analisis. Salah satu hasil belajar kognitif dari jenjang sintesis ini adalah: peserta didik dapat menulis karangan tentang pentingnya kedisiplinan sebagaimana telah diajarkan oleh islam.

#### **6. Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*)**

Adalah merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif dalam taksonomi Bloom. Penilaian/evaluasi disini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide, misalkan jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada.

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada

kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

### **Ciri-ciri Ranah Penilaian Kognitif**

Aspek kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir termasuk di dalamnya kemampuan memahami, menghafal, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi. Menurut Taksonomi Bloom (Sax 1980), kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara hirarki yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

Pada tingkat pengetahuan, peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan hafalan saja. Pada tingkat pemahaman peserta didik dituntut untuk menyatakan masalah dengan kata-kata sendiri, memberi contoh suatu konsep atau prinsip. Pada tingkat aplikasi, peserta didik dituntut untuk menerapkan prinsip dan konsep dalam situasi yang baru. Pada tingkat analisis, peserta didik diminta untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian, menemukan asumsi, membedakan fakta dan pendapat serta menemukan hubungan sebab-akibat. Pada tingkat sintesis, peserta didik dituntut untuk menghasilkan suatu cerita, komposisi, hipotesis atau teorinya sendiri dan mensintesis pengetahuan. Pada tingkat evaluasi, peserta didik mengevaluasi informasi seperti bukti, sejarah, editorial, teori-teori yang termasuk di dalamnya judgement terhadap hasil analisis untuk membuat kebijakan.

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah sub-taksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi. Aspek kognitif terdiri atas enam tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda-beda. Keenam tingkat tersebut yaitu:

1. Tingkat pengetahuan (knowledge), pada tahap ini menuntut siswa untuk mampu mengingat (recall) berbagai informasi yang telah diterima sebelumnya, misalnya fakta, rumus, terminologi strategi problem solving dan lain sebagainya.
2. Tingkat pemahaman (comprehension), pada tahap ini kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Pada tahap ini peserta didik diharapkan menerjemahkan atau menyebutkan kembali yang telah didengar dengan kata-kata sendiri.
3. Tingkat penerapan (application), penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari kedalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
4. Tingkat analisis (analysis), analisis merupakan kemampuan mengidentifikasi, memisahkan dan membedakan komponen-komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada atau tidaknya kontradiksi. Dalam tingkat ini peserta didik diharapkan menunjukkan

hubungan di antara berbagai gagasan dengan cara membandingkan gagasan tersebut dengan standar, prinsip atau prosedur yang telah dipelajari.

5. Tingkat sintesis (*synthesis*), sintesis merupakan kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.
6. Tingkat evaluasi (*evaluation*), evaluasi merupakan level tertinggi yang mengharapakan peserta didik mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.

## METODOLOGI PENELITIAN

### Metode dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Sukmadinata (2005:164) menyebutkan penelitian dan pengembangan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Dalam dunia pendidikan, menurut Borg dan Gall (1983:782) penelitian pengembangan merupakan, "a process used to develop and validate educational products." Produk yang dimaksudkan menurut Borg dan Gall dapat berupa buku teks, film, software computer, metode, dan program.

Pengembangan bahan ajar dalam bentuk modul sebelum menjadi data base pada *website*, dalam penelitian ini menggunakan

model pengembangan Jolly dan Bolitho (dalam Tomlison, 1998:98). Alasan pemilihan model ini antara lain (1) karena model ini merupakan model yang secara khusus digunakan untuk mengembangkan bahan ajar bahasa, (2) produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini merupakan produk yang akan digunakan dalam skala kecil dan dimaksudkan untuk tesis, dan (3) langkah-langkah yang digunakan dalam model ini lebih sederhana karena tidak banyak tahapan dalam pengujiannya. Borg dan Gall (1983:798) dan juga M.D Gall, J.P Gall, dan Borg (2003:572) menyarankan kepada para peneliti yang bermaksud mengembangkan produk untuk tesis atau disertasi untuk membatasi langkah-langkah penelitian sampai pada beberapa tahap saja. Mereka juga menyarankan untuk melakukan penelitian dalam skala kecil sehingga tidak terlalu banyak memerlukan biaya, tenaga, kemampuan, dan waktu yang lama.

### Kerangka berpikir

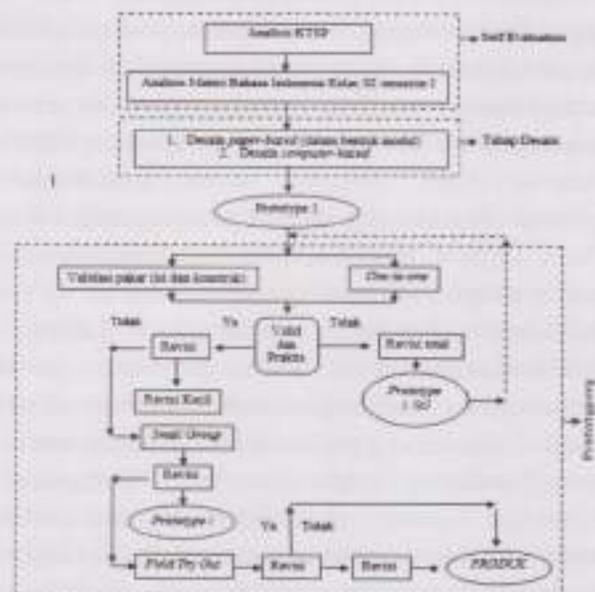


Diagram Alur Pengembangan *Prototype*

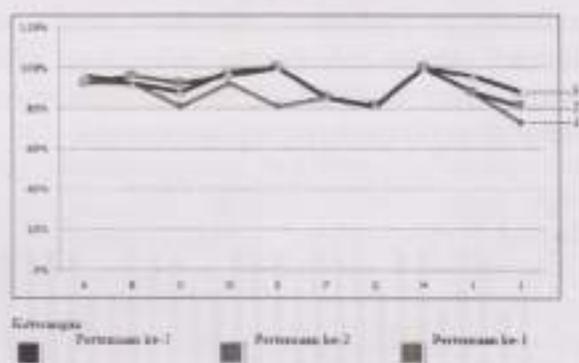
## HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Penelitian dilakukan sampai dengan *prototype* ke-3. Setelah diperoleh *prototype* ketiga yang valid, praktis, dan mempunyai potensial efek terhadap hasil belajar, selanjutnya *prototype* ketiga ini diuji cobakan dikelas XI IPA 1 SMAN Sumatera Selatan dengan jumlah 26 orang siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media *website* pembelajaran ini dilaksanakan di laboratorium komputer SMAN Sumatera Selatan selama 3 X pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan 2 Mei 2014 dengan materi ajar Drama (KD 5.1). Pertemuan kedua dilakukan tanggal 6 Mei 2014 dengan materi Hikayat (KD 7.1). Pertemuan ketiga tanggal 9 Mei 2014 dengan materi Cerpen. Selama pembelajaran siswa yang menjadi subjek penelitian diobservasi untuk melihat aktivitasnya. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Siswa mempelajari materi, dan menjawab soal dalam latihan pemahaman materi melalui media *website* dan jika ada kesulitan, guru memperjelas hal-hal yang belum dipahami.

Pada saat pembelajaran dilakukan observasi terhadap siswa. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran, diperoleh rata-rata keaktifan siswa selama pembelajaran dalam tiga kali pertemuan pada *prototype* ketiga tergolong baik dengan persentase masing-masing indikator sebagai berikut.

No	Indikator & Persentase
1	Seluruh siswa (96%) mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
2	Sebagian besar siswa (92%) mengekspresikan perasaan gembira dalam kegiatan belajar mengajar
3	Seluruh siswa (88%) mengikuti petunjuk-petunjuk penggunaan <i>website</i>
4	Seluruh siswa (96%) mempelajari materi dengan sistematis
5	Seluruh siswa (100%) mencatat/mengkopi materi yang ada

	pada <i>website</i>
6	Sebagian besar siswa (85%) berdiskusi atau bertanya dengan kelompok
7	Sebagian besar siswa (81%) mengemukakan pendapat dalam diskusi
8	Seluruh siswa (100%) mengerjakan tugas
9	Hampir seluruh siswa (96%) menjawab latihan tepat waktu
10	Sebagian besar siswa (88%) dapat menyimpulkan pembelajaran.



Dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa dalam belajar, tidak ada lagi siswa yang aktivitasnya menunjukkan kategori tidak aktif.

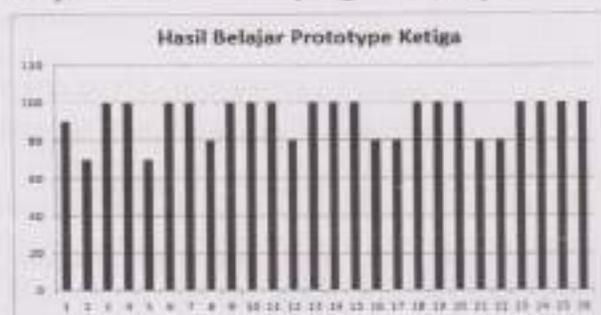
Pada akhir pembelajaran siswa diminta untuk mengisi angket untuk melihat tanggapan serta penilaian siswa terhadap *prototype* ketiga yang dihasilkan. Selain itu berdasarkan hasil angket sikap siswa terhadap pembelajaran sastra menggunakan media *website* diperoleh rata-rata terdapat 30% siswa sangat tertarik, 65% siswa termasuk dalam kategori tertarik, 5% siswa termasuk dalam kategori cukup tertarik, dan tidak ada siswa yang tidak tertarik.



### Hasil belajar siswa menggunakan media *website* pembelajaran

Pada akhir penelitian dilakukan tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat ketercapaian kompetensi siswa dengan menggunakan perbandingan standar kriteria ketuntasan minimal kelas XI SMAN Sumatera Selatan yaitu 78. Tes ini terdiri dari 10 soal dengan rincian 30% soal drama, 40% soal cerpen, dan 30% soal hikayat.

Tes ini bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa dengan menggunakan media *website* pembelajaran. Setelah nilai tes didapatkan maka selanjutnya nilai tes, nilai latihan, nilai tugas diolah menjadi satu maka didapatkan nilai siswa yang sebenarnya.



Jika dilihat dari hasil belajar, pada seluruh pertemuan tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori gagal, dan ketuntasan secara klasikal mencapai 100%. Hal tersebut menunjukkan *prototype* ketiga telah potensial efektif dan meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu *prototype* ketiga dianggap sebagai hasil akhir dari desain media *website* pada bahan ajar sastra, yang telah sesuai dengan klasifikasi karakteristik pembelajaran yang menggunakan media komputer. Jika nilai siswa dilihat dari ketuntasan hasil belajar yang ditetapkan oleh sekolah 78, maka 100% siswa tuntas dalam memahami bahan ajar sastra kelas XI yang mencakup 3 materi.

## PEMBAHASAN

### Validitas dan praktikalitas bahan ajar berbasis *website*

Prosedur pengembangan produk desain dalam bentuk *website* pembelajaran ini

menurut Akker (1999) dimulai dari analisis, baik analisis Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) maupun analisis materi. Kemudian dilanjutkan dengan desain produk yaitu diawali dengan *paper based* dan dilanjutkan dengan *computer based* yang selanjutnya dinamakan *prototype* pertama. Proses pengembangan *prototype* ini terfokus pada tiga hal yaitu *content*, *support*, dan *layout*. Berikutnya produk desain *prototype* pertama yang berisi bahan ajar sastra yang terdiri dari materi drama, cerpen, dan hikayat ini divalidasi oleh para pakar *prototype* pertama juga diuji cobakan pada *one-to-one*. Berdasarkan saran-saran dari validator dan siswa, dapat dikatakan bahwa *prototype* pertama yang dihasilkan dikategorikan *website* pembelajaran yang valid dan praktis, baik dari segi konten yaitu sesuai dengan materi pada kurikulum dan konstruk yaitu sesuai dengan kaidah pembuatan media berbasis komputer.

Dari hasil validasi dan masukan siswa, didesain produk dalam bentuk *website*. Pembelajaran tadi diuji cobakan ke *small group* untuk melihat segi kepraktisan dan keefektifan *prototype* tersebut. Pada uji coba *small group* berdasarkan hasil observasi didapatkan sebagian besar siswa sudah mendengarkan dan memerhatikan penjelasan guru. Siswa sudah mampu mengikuti petunjuk penggunaan *website*, sebagian besar siswa langsung mencatat dan mengopi materi yang ada di *website*. Untuk berdiskusi sebagian besar berdiskusi dan setelah itu sibuk mencari jawaban yang ada. Untuk mengumpulkan tugas, siswa sangat disiplin dan tepat waktu. Maka secara umum, dapat dikatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan lewat media *website* pembelajaran (*prototype*) sudah baik dan tergolong *prototype* yang valid dan praktis.

**Efek bahan ajar sastra berbasis *website* dilihat dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran.**

Pada saat observasi dilakukan terlihat antusias siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media komputer berbasis *website* pembelajaran. Sebagian besar siswa dapat menunjukkan rasa gembira dengan pembelajaran tersebut. Seluruh siswa dapat mengikuti petunjuk yang ada. Berdasarkan pendapat dan komentar-komentar siswa, maka bahan ajar sastra menggunakan media komputer ini tergolong bahan ajar dan media *website* yang baik untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

#### Sikap siswa terhadap pembelajaran sastra berbasis *website*

Pada saat akhir pertemuan siswa disuruh mengisi angket. Angket yang diberikan kepada siswa diolah dengan skala likert. Angket tersebut kemudian dipersentasekan, hasil respon siswa tersebut menunjukkan sikap tertarik.

#### Efek bahan ajar sastra yang menggunakan media komputer berbasis *website* terhadap hasil belajar siswa.

Diakhir pertemuan kedua setelah pembelajaran dengan menggunakan *website* pembelajaran ini, siswa diberikan tugas untuk membuka kembali *website*. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengulang kembali membaca materi yang sudah diberikan, untuk persiapan menghadapi tes. Pada akhir pertemuan dilakukan tes terhadap siswa untuk mengukur hasil belajar siswa dan melihat efek bahan ajar berbasis *website* terhadap hasil belajar. Dari hasil tes diperoleh nilai rata-rata siswa 94,00. Hal ini menunjukkan *website* pembelajaran yang dikembangkan terkategori efektif (Akker, 1999). Maka dapat disimpulkan bahan ajar berbasis *website* yang dikembangkan memiliki efek yang potensial terhadap hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan suatu produk bahan ajar sastra berbasis *website* di SMAN Sumatera Selatan (Sampoerna Academy). Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Bahan ajar sastra berbasis *website* yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan valid dan praktis. Valid tergambar dari hasil penilaian validator, dimana dua orang validator menyatakan baik berdasarkan *content*, yakni sesuai kurikulum, konstruk (sesuai dengan karakteristik pembelajaran kontekstual) dan bahasa (sesuai dengan kaidah yang berlaku/EYD). Praktis tergambar dari hasil uji coba lapangan, semua siswa dapat menggunakan pembelajaran berbasis *website* dengan baik tanpa terbatas waktu dan tempat.
2. Sikap siswa terhadap pembelajaran sastra berbasis *website* masuk dalam kategori menarik, terbukti adanya peningkatan presentase sikap dari *prototype* pertama ke *prototype* kedua, dan signifikan naik pada *prototype* ketiga.
3. Pengembangan bahan ajar sastra berbasis *website* ini, dilihat dari segi aktivitas siswa sudah optimal, karena seluruh deskriptor sudah terpenuhi semua.
4. Data hasil belajar siswa pada bahan ajar sastra menunjukkan ketuntasan, yang menunjukkan rata-rata keseluruhan 94. Dengan kata lain sudah jauh melampaui standar kelulusan minimal yaitu 78. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sastra yang menggunakan media *website* sangat efektif.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Guru

guru dapat mengembangkan pada materi ajar sastra sebagai alternatif pembelajaran di sekolah. Diharapkan adanya pengembangan materi yang tidak hanya terbatas materi sastra dan mata pelajaran bahasa Indonesia, namun pada mata pelajaran lain. Dapat diaplikasikan juga pada kurikulum 2013.

2. Siswa

Siswa dapat memanfaatkan bahan ajar sastra berbasis *website* dalam pembelajaran di sekolah, asrama ataupun rumah, guna peningkatan prestasi yang tidak terbatas waktu dan tempat.

3. Iptek

Untuk pengembangan media pembelajaran, dapat menggunakan bentuk program yang lain.

**DAFTAR PUSTAKA**

Akker, J.v.d 1999. *Principles and Methods of Development Research*. Dalam J.v.d Arikunto, S. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Borg, W.R. and Gall, M.D. 1983. *Educational Research: an Introduction*. London: Longman, inc.

Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Depdiknas.

Diek dan Carey. 1978. *The Systematic Design of Instruction*. USA: Foresman and Company.

Dick, Carey, dan O. Carey. 2005. *The Systematic Design of Instruction*. Boston: Pearson.

Hariyanto, Muhammad. 2007. "Pengembangan Bahan Ajar untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Program Pendidikan Pembelajar Sekolah Dasar", *Didaktika*, Vol.2 No.1, h.216-226.

Jolly, David dan Bolitho, Rod. "A framework for Materials Writing," dalam Tomlison, Brian (ed.). 1998. *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Littlejohn, Andrew. "The Analysis Language Teaching Materials: Inside the Trojan Horse," dalam Tomlison, Brian (ed.). 1998. *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Massofa. 2009. "Aspek Penilaian dalam KTSP Bag I (Aspek Kognitif)". (Online) <http://massofa.wordpress.com/feed/>. Diakses Tanggal 1 Desember 2011

Masuhara, Hitomi. "What Do Teachers Really Want from Coursebooks?," dalam Tomlison, Brian (ed.). 1998. *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Nunan, David. 1992. *The Learner-Centered Curriculum: A Study in Second Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2005. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Popham, W.J. (1995). 4th Ed. *Classroom Assessment, What Teacher to Know*. UCLA.

Tessmer, M. 1993. *Planning and Conducting Formative Evaluations*. London: Kogan Page Limited.

Tomlison, Brian (Ed.). 1998. *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Zulkardi.2008. *Development research* (riset pengembangan). <http://zulkardi.wordpress.com> 2008/01, diakses tanggal 24 April 2011.