

# PENGEMBANGAN BAHAN AJAR



Tim Penulis:

Rahmi Hayati | Erry Ersani | Agwin Darwiyanti  
Sahrul Akbar | Reina A. Hadikusumo | Erna Fitriani Hamda  
Lasmaria Nami Simanungkalit | Randitha Missouri | Sri Winarsih  
Nina Yuminar Priyanti | Tetin Syarifah | Margiyono Suyitno  
Tri Hutami Wardoyo | Nuligar Hatiningsih  
Raden Giovanni Ariantara | Nurdini | Isminarti  
Agustinus Talindong | Hanifah Nur Azizah

Editor: Andri Cahyo Purnomo

# **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR**

**Rahmi Hayati  
Erry Ersani  
Agwin Darwiyanti  
Sahrul Akbar  
Reina A. Hadikusumo  
Erna Fitriani Hamda  
Lasmaria Nami Simanungkalit  
Randitha Missouri  
Sri Winarsih  
Nina Yuminar Priyanti  
Tetin Syarifah  
Margiyono Suyitno  
Tri Hutami Wardoyo  
Nuligar Hatiningsih  
Raden Giovanni Ariantara  
Nurdini  
Isminarti  
Agustinus Talindong  
Hanifah Nur Azizah**

# PENGEMBANGAN BAHAN AJAR

## **Tim Penulis:**

Rahmi Hayati  
Erry Ersani  
Agwin Darwiyanti  
Sahrul Akbar  
Reina A. Hadikusumo  
Erna Fitriani Hamda  
Lasmaria Nami Simanungkalit  
Randitha Missouri  
Sri Winarsih  
Nina Yuminar Priyanti  
Tetin Syarifah  
Margiyono Suyitno  
Tri Hutami Wardoyo  
Nuligar Hatiningsih  
Raden Giovanni Ariantara  
Nurdini  
Isminarti  
Agustinus Talindong  
Hanifah Nur Azizah

**Editor** : Andri Cahyo Purnomo, M.Pd., C.Ed.  
**Tata Letak** : Asep Nugraha, S.Hum.  
**Desain Cover** : Septimike Yourintan Mutiara, S.Gz.  
**Ukuran** : UNESCO 15,5 x 23 cm  
**Halaman** : x, 336  
**ISBN** : 978-634-7021-25-0  
**Terbit Pada** : Maret 2025  
**Anggota IKAPI** : No. 073/BANTEN/2023

## **Hak Cipta 2025 @ Sada Kurnia Pustaka dan Penulis**

*Hak cipta dilindungi undang-undang dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit dan penulis.*

## **PENERBIT PT SADA KURNIA PUSTAKA**

Jl. Warung Selikur Km.6 Sukajaya – Carenang, Kab. Serang-Banten  
Email : sadapenerbit@gmail.com  
Website : sadapenerbit.com & repository.sadapenerbit.com  
Telpon/WA : +62 838 1281 8431

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya, buku ini dapat disusun dengan baik. Buku yang ada di tangan pembaca ini merupakan hasil dari pemikiran dan upaya kami untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai pentingnya **Pengembangan Bahan Ajar** dalam dunia pendidikan.

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan semakin dihadapkan pada tuntutan untuk terus berinovasi. Salah satu bentuk inovasi yang sangat penting adalah pengembangan bahan ajar yang berkualitas, relevan, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa di era modern ini. Bahan ajar yang tepat dan efektif dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Buku ini berusaha untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai berbagai aspek yang terkait dengan pengembangan bahan ajar, mulai dari konsep dasar, jenis-jenis bahan ajar, hingga langkah-langkah dan model-model pengembangannya. Selain itu, buku ini juga membahas tentang penggunaan teknologi dalam bahan ajar, pengembangan bahan ajar berbasis masalah, serta prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam mendesain bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Kami berharap buku ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi para pendidik, pengembang bahan ajar, dan praktisi pendidikan lainnya. Dengan memanfaatkan buku ini, kami berharap pembaca dapat lebih memahami bagaimana cara merancang bahan ajar yang efektif, inklusif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman serta kebutuhan siswa.

Penyusunan buku ini tentunya bukan tanpa kendala dan hambatan. Penulis menyadari bahwa isi dan materinya masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan kami sebagai manusia biasa. Oleh

karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca, sebagai bahan masukan agar buku ini dapat terus diperbaiki dan dikembangkan di masa depan.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan buku ini. Semoga buku ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa di seluruh Indonesia.

Akhir kata, kami menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat kami harapkan untuk penyempurnaan di masa yang akan datang.

**Tim Penulis**

# DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB 1 KONSEP DASAR BAHAN AJAR.....</b>	<b>1</b>
Pengertian Bahan Ajar.....	2
Proses Pengembangan Bahan Ajar.....	3
Kriteria Bahan Ajar yang Baik .....	7
Peran Bahan Ajar Dalam Pembelajaran.....	11
Penggunaan Teknologi Dalam Bahan Ajar .....	16
Evaluasi dan Perbaikan Bahan Ajar .....	21
Kendala dalam Pengembangan Bahan Ajar .....	26
Penutup .....	31
Daftar Pustaka.....	32
Profil Penulis.....	34
<b>BAB 2 JENIS-JENIS BAHAN AJAR.....</b>	<b>35</b>
Pendahuluan .....	36
Bahan Ajar Cetak.....	36
Bahan Ajar Non-Cetak .....	39
Bahan Ajar Menurut Bentuknya .....	40
Bahan Ajar Menurut Cara Kerjanya .....	42
Bahan Ajar Menurut Sifatnya.....	44
Daftar Pustaka.....	46
Profil Penulis.....	47
<b>BAB 3 PERAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN .....</b>	<b>48</b>
Peran Bahan Ajar Dalam Pembelajaran.....	49
Peran Bahan Ajar Dalam Dinamika Pembelajaran .....	51
Peran Bahan Ajar Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.....	59
Daftar Pustaka.....	62
Profil Penulis.....	64
<b>BAB 4 KRITERIA DAN PRINSIP PENGEMBANGAN BAHAN AJAR</b>	<b>65</b>
Pendahuluan .....	66
Kriteria Pengembangan Bahan Ajar .....	67

Prinsip Pengembangan Bahan Ajar.....	70
Daftar Pustaka.....	70
Profil Penulis.....	80
<b>BAB 5 LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN BAHAN AJAR.....</b>	<b>81</b>
Pendahuluan .....	82
Definisi Bahan Ajar Menurut Para Ahli .....	82
Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar .....	83
Kesimpulan .....	92
Daftar Pustaka.....	93
Profil Penulis.....	94
<b>BAB 6 MODEL-MODEL PENGEMBANGAN BAHAN AJAR.....</b>	<b>95</b>
Pengertian Model-model Pengembangan Bahan Ajar .....	96
Model-model Pengembangan Bahan Ajar.....	97
Manfaat Model-Model Pengembangan Bahan Ajar .....	107
Daftar Pustaka.....	108
Profil Penulis.....	109
<b>BAB 7 PRINSIP-PRINSIP DESAIN INSTRUKSIONAL.....</b>	<b>110</b>
Pengertian Pengembangan Desain Instruksional .....	111
Prinsip-prinsip Desain Instruksional.....	113
Kesimpulan .....	117
Daftar Pustaka.....	118
Profil Penulis.....	119
<b>BAB 8 STRATEGI PENYAJIAN MATERI DALAM BAHAN AJAR... </b>	<b>120</b>
Pendahuluan .....	121
Konsep Dasar Strategi Penyajian Materi.....	123
Indikator Materi Efektif Dan Tidak Efektif.....	125
Prinsip Dasar Penyajian Materi yang Efektif.....	126
Jenis-jenis Strategi Penyajian Materi .....	128
Evaluasi Strategi Penyajian Materi.....	142
Daftar Pustaka.....	146
Profil Penulis.....	147
<b>BAB 9 PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PENDIDIKAN KECAKAPAN HIDUP .....</b>	<b>148</b>
Konsep Dasar Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Kecakapan Hidup.....	149

Keterampilan yang Diajarkan Dalam Pendidikan Kecakapan Hidup (PKH).....	149
Pentingnya Pendidikan Kecakapan Hidup Dalam Pendidikan Formal.....	150
Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar PKH.....	151
Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar PKH.....	153
Implementasi dan Evaluasi Bahan Ajar PKH.....	155
Daftar Pustaka.....	158
Profil Penulis.....	159
<b>BAB 10 PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL.....</b>	<b>160</b>
Pendahuluan.....	161
Pembelajaran Dengan Pendekatan Kontekstual.....	162
Tujuan Pembelajaran Kontekstual.....	164
Karakteristik Pembelajaran Kontekstual.....	164
Prinsip Pembelajaran Kontekstual.....	165
Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Kontekstual.....	167
Manfaat Pengembangan Bahan Ajar yang Kontekstual.....	168
Daftar Pustaka.....	169
Profil Penulis.....	173
<b>BAB 11 PENGEMBANGAN BAHAN AJAR <i>DIGITAL</i>.....</b>	<b>174</b>
Pendahuluan.....	175
Pengertian Bahan Ajar <i>Digital</i> .....	176
Pengembangan Bahan Ajar.....	177
Tujuan Pengembangan Bahan Ajar <i>Digital</i> .....	178
Macam-macam Bahan Ajar <i>Digital</i> .....	179
Manfaat Bahan Ajar <i>Digital</i> .....	181
Kesimpulan.....	183
Daftar Pustaka.....	186
Profil Penulis.....	187
<b>BAB 12 PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR.....</b>	<b>188</b>
Pendahuluan.....	189
Konsep Dasar Sumber Belajar.....	191

Konsep Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sumber Belajar.....	192
Evaluasi dan Pengkajian Efektivitas Sumber Belajar Dalam Pengembangan Bahan Ajar .....	193
Pemanfaatan Teknologi Dalam Pengembangan Bahan Ajar... ..	194
Manfaat Teknologi Dalam Proses KBM dan Pengembangan Bahan Ajar .....	195
Kesimpulan .....	198
Daftar Pustaka .....	199
Profil Penulis .....	200
<b>BAB 13 PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PEMBELAJARAN JARAK JAUH.....</b>	<b>201</b>
Pengertian Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Jarak Jauh.....	202
Tujuan Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Jarak Jauh	203
Jenis-jenis Bahan Ajar Pembelajaran Jarak Jauh .....	205
Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Jarak Jauh.....	207
Contoh Implementasi di Indonesia .....	211
Perbandingan Pengembangan Bahan Ajar PJJ di Indonesia dan Negara Lain.....	212
Kesimpulan .....	213
Daftar Pustaka .....	214
Profil Penulis .....	215
<b>BAB 14 PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PENDIDIKAN INKLUSIF .....</b>	<b>216</b>
Konsep Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Inklusif .....	217
Model Kurikulum Pendidikan Inklusif .....	217
Program Pembelajaran Individual (PPI) .....	218
Mengetahui Permainan Edukatif Anak Berkebutuhan Khusus (IBK).....	219
Pendekatan Terapi Bermain ( <i>Play Therapy</i> ) Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus.....	228
Daftar Pustaka .....	231
Profil Penulis .....	233

<b>BAB 15 PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PROYEK.....</b>	<b>234</b>
Pendahuluan .....	235
<i>Project Based Learning</i> .....	235
Memfokuskan Tujuan Pembelajaran Informasi.....	237
Memulai dengan Pertanyaan Pengarah .....	238
Berpatisipasi Dalam Praktik Sains .....	240
Membuat Serangkaian Produk Nyata Melalui Kegiatan Kolaboratif .....	241
Penyangga Dengan Teknologi Pembelajaran.....	242
Faktor-faktor yang Memfasilitasi dalam Pelaksanaan Instruksi PB .....	244
Daftar Pustaka.....	247
Profil Penulis.....	248
<b>BAB 16 PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MASALAH..</b>	<b>249</b>
Pendahuluan .....	250
Model dan Prinsip Dasar <i>Problem Based Learning</i> .....	252
Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Masalah.....	256
Implementasi Bahan Ajar Berbasis Masalah Dalam Kelas.....	259
Daftar Pustaka.....	261
Profil Penulis.....	263
<b>BAB 17 INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM BAHAN AJAR.....</b>	<b>264</b>
Pendahuluan .....	265
Evolusi Teknologi Pendidikan.....	268
Perkembangan Teknologi Utama.....	270
Transformasi Praktik Pedagogis melalui Perangkat Seluler ..	271
Kesimpulan dan Rekomendasi.....	275
Daftar Pustaka.....	277
Profil Penulis.....	279
<b>BAB 18 EVALUASI DAN REVISI BAHAN AJAR.....</b>	<b>280</b>
Pendahuluan .....	281
Tujuan Evaluasi Dan Revisi Bahan Ajar .....	283
Langkah-langkah Dalam Mengidentifikasi Kelemahan Evaluasi dan Revisi Bahan Ajar .....	287
Komponen yang Dievaluasi Dalam Bahan Ajar .....	288
Cakupan Materi Dalam Evaluasi Bahan Ajar .....	293

Metode Evaluasi .....	296
Penjelasan Umpan Balik Dari Siswa Dalam Evaluasi Bahan Ajar.....	298
Penilaian <i>Peer Review</i> dalam Evaluasi Bahan Ajar .....	302
Revisi Bahan Ajar .....	304
Mengintegrasikan Teknologi dalam Bahan Ajar.....	307
Dampak Positif yang Diharapkan Dari Evaluasi dan Revisi Bahan Ajar .....	310
Peningkatan Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran.....	314
Kesimpulan.....	317
Daftar Pustaka.....	319
Profil Penulis.....	321
<b>BAB 19 ETIKA DAN HAK CIPTA DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR.....</b>	<b>322</b>
Masalah Etika dan Hak Cipta Pengembangan Bahan Ajar .....	323
Konsep Pengembangan Bahan Ajar .....	324
Etika dan Hak Cipta Pengembangan Bahan Ajar .....	325
Penyelesaian Sengketa Hak Cipta .....	332
Daftar Pustaka.....	335
Profil Penulis.....	336



# **BAB 1**

# **KONSEP DASAR BAHAN**

# **AJAR**

---

**Rahmi Hayati, M.Pd.**  
Universitas Almuslim



## Kriteria Bahan Ajar yang Baik

Bahan ajar yang baik sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Bahan ajar yang dirancang dengan baik akan mempermudah siswa dalam memahami materi, meningkatkan minat belajar, dan memfasilitasi pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Agar bahan ajar dapat memenuhi tujuan tersebut, ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi. Berikut adalah uraian rinci mengenai kriteria bahan ajar yang baik:

### 1. Relevansi

- a. Definisi: bahan ajar harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum, serta sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan peserta didik.
- b. Penjelasan:
  - 1) Bahan ajar harus mencakup materi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa.
  - 2) Materi dalam bahan ajar perlu mencerminkan nilai-nilai yang penting untuk dikuasai siswa, baik itu pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.
  - 3) Relevansi juga berarti bahwa bahan ajar harus terkait dengan kehidupan nyata siswa dan konteks sosial budaya di mana mereka berada.

### 2. Kesesuaian Dengan Tingkat Kemampuan Peserta Didik

- a. Definisi: Bahan ajar harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan perkembangan kognitif peserta didik.
- b. Penjelasan:
  - 1) Bahan ajar yang baik harus memperhatikan tahap perkembangan siswa, baik dari segi usia, pemahaman, dan keterampilan yang dimiliki.
  - 2) Materi yang diberikan harus cukup menantang tetapi tidak terlalu sulit sehingga peserta didik merasa frustrasi. Sebaliknya, bahan ajar juga tidak boleh terlalu mudah, agar siswa tetap tertantang untuk belajar lebih jauh.
  - 3) Penggunaan bahasa yang sederhana dan jelas juga penting agar siswa dapat memahami materi dengan baik.

belajar yang lebih individual, misalnya melalui modul yang bisa dipilih berdasarkan level kesulitan.

- 3) Fasilitas untuk Pembelajaran Inklusif: teknologi seperti pembaca layar, teks yang dapat diperbesar, atau *subtitle* video sangat bermanfaat bagi siswa dengan disabilitas visual, auditori, atau kognitif.

Penggunaan teknologi dalam bahan ajar telah membawa dampak signifikan terhadap cara kita mengakses, mengolah, dan menyajikan materi pembelajaran. Teknologi tidak hanya membuat bahan ajar lebih interaktif dan menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mendukung kolaborasi, serta memungkinkan evaluasi yang lebih tepat dan cepat. Dengan pemanfaatan teknologi yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih efisien, fleksibel, dan inklusif, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan gaya belajar mereka.

## Evaluasi dan Perbaikan Bahan Ajar

Evaluasi dan perbaikan bahan ajar adalah proses yang penting dalam memastikan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran efektif dan sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Evaluasi bahan ajar bertujuan untuk menilai kualitas, relevansi, dan efektivitas materi ajar, sedangkan perbaikan bahan ajar berfokus pada peningkatan bahan ajar berdasarkan hasil evaluasi.

Proses ini perlu dilakukan secara berkala untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memastikan materi yang diajarkan dapat memenuhi kebutuhan siswa.

Berikut adalah uraian rinci mengenai evaluasi dan perbaikan bahan ajar:

### 1. Tujuan Evaluasi Bahan Ajar

- a. Deskripsi: Evaluasi bahan ajar dilakukan untuk memastikan bahwa bahan ajar yang digunakan memenuhi standar kualitas dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Evaluasi ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah bahan ajar mampu memfasilitasi proses pembelajaran dengan efektif dan memberikan hasil yang optimal.

ajar dengan kurikulum. Namun, kendala-kendala ini dapat diatasi dengan perencanaan yang matang, peningkatan kapasitas pengembang bahan ajar, serta pemanfaatan teknologi yang sesuai dan mendukung tujuan pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar yang efektif memerlukan kolaborasi antara guru, siswa, dan pengembang bahan ajar itu sendiri untuk menciptakan materi yang relevan, menarik, dan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

## **Penutup**

Pengembangan bahan ajar yang efektif dan berkualitas merupakan kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa. Dalam prosesnya, berbagai kendala seperti keterbatasan sumber daya, teknologi, keterampilan guru, dan kesulitan dalam menyesuaikan dengan kurikulum sering kali menjadi tantangan.

Namun, dengan pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar dan penerapan solusi yang tepat, kendala-kendala tersebut dapat diatasi. Pentingnya evaluasi berkelanjutan terhadap bahan ajar dan kesiapan untuk melakukan perbaikan berdasarkan umpan balik dari siswa dan guru akan semakin meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain itu, pemanfaatan teknologi yang tepat dan relevansi materi dengan kebutuhan dan minat siswa juga menjadi faktor penentu dalam menciptakan bahan ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan menyenangkan untuk dipelajari.

Dengan demikian, pengembangan bahan ajar bukanlah tugas yang mudah, namun dengan pendekatan yang sistematis dan kolaboratif, bahan ajar yang dihasilkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan membentuk generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan.

Sebagai pendidik, kita perlu terus beradaptasi dengan perkembangan zaman dan memastikan bahan ajar yang digunakan selalu relevan, inovatif, dan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik di berbagai tingkatan.

## Daftar Pustaka

- Azizah, L., & Alnashr, M. S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 1-12.
- Hernawan, A. H., Permasih, & Dewi, L. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. *Direktorat UPI Bandung*, 1489-1497. [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_KURIKULUM\\_DAN\\_TEK.\\_P-ENDIDIKAN/194601291981012-PERMASIH/PENGEMBANGAN\\_BAHAN\\_AJAR.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._P-ENDIDIKAN/194601291981012-PERMASIH/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR.pdf).
- Eliyanti, M. (2016). Pengelolaan Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3(2).
- Gunawan, R. (2022). *Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar/Modul Pembelajaran*. Feniks Muda Sejahtera.
- Haryonik, Y., & Bhakti, Y. B. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Matematika Realistik. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 6(1), 40-55.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311-326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Meilana, S. F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5605-5613.
- Nurafni, A., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kearifan Lokal. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 71-80.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967-974.

Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Ikmlah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>.

Zuriah, N., Sunaryo, H., & Yusuf, N. (2016). IBM Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal. *Jurnal Dedikasi*, 13.

## PROFIL PENULIS



### **Rahmi Hayati, M.Pd.**

Ketertarikan penulis terhadap ilmu Pendidikan matematika dimulai pada tahun 2006 lalu. Hal tersebut menjadikan penulis pada tahun 2007 masuk ke jurusan S1 Pendidikan Matematika Universitas Syiah Kuala dan lulus pada tahun 2011. Kemudian penulis melanjutkan Magister Pendidikan Matematika Juga di Universitas Syiah Kuala pada tahun 2012 dan lulus tahun 2016. Pada Saat ini 2022-sekarang penulis melanjutkan Program Doktor Pendidikan Dasar Di Universitas Negeri Medan. Saat ini penulis merupakan dosen tetap di Universitas Almuslim yang mengampu mata Kuliah di Prodi Pendidikan Matematika dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Penulis aktif menulis artikel yang dipublikasikan di jurnal Nasional Terakreditasi dan jurnal International. Baik di bidang pendidikan Umum maupun di Bidang Pendidikan Matematika. Penulis juga aktif mengikuti program penelitian yang didanai oleh Universitas Almuslim atau Hibah Internal Perguruan Tinggi dan Kemenristek Dikti. Penulis menaruh harapan agar buku ini dapat bermanfaat bagi pembaca untuk menambahkan wawasannya dan referensi terhadap penulis lain. Terima kasih yang tak terhingga kepada penerbit buku ini dan juga pembaca.

Email Penulis: [hayatirahmi@yahoo.com](mailto:hayatirahmi@yahoo.com).



# **BAB 2**

# **JENIS-JENIS BAHAN**

# **AJAR**

---

**Erry Ersani, M.Pd.**  
Universitas Nusa Cendana



teknologi sudah berkembang namun, bahan ajar cetak ini masih menjadi bahan ajar yang mayoritas digunakan pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Contoh bahan ajar cetak ini antara lain:

### 1. Modul

Modul merupakan bahan ajar yang dirancang dengan topik spesifik. Biasanya berisi materi pembelajaran yang terstruktur dengan jelas, disertai latihan dan evaluasi. Berikut merupakan contoh modul sintaks model-model pembelajaran yang digunakan sebagai bahan ajar



**Gambar 2.1: Contoh Modul Sebagai Bahan Ajar**

Sumber: Diolah Penulis.

Modul pembelajaran dapat dimanfaatkan secara mandiri atau digunakan pada pembelajaran di kelas. Tujuan utama modul yaitu membantu peserta didik dalam mempelajari topik tertentu dengan cara yang terstruktur dan mudah dipahami. Selain itu, modul dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan kecepatan belajar mereka sendiri dan memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran.

### 2. Handout

Handout yaitu bahan ajar cetak yang singkat dan padat. Biasanya berisi ringkasan materi pelajaran, rumus penting, atau informasi

tambahan. Handout dapat diberikan sebelum, selama, atau setelah pembelajaran. Handout juga dapat dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar untuk menarik minat peserta didik.

### 3. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar kerja siswa (LKS) atau sering juga disebut sebagai lembar kerja peserta didik (LKPD) adalah bahan ajar yang dirancang untuk melatih keterampilan peserta didik. LKPD biasanya berisi latihan soal, simulasi, atau aktivitas praktik pada materi tertentu.

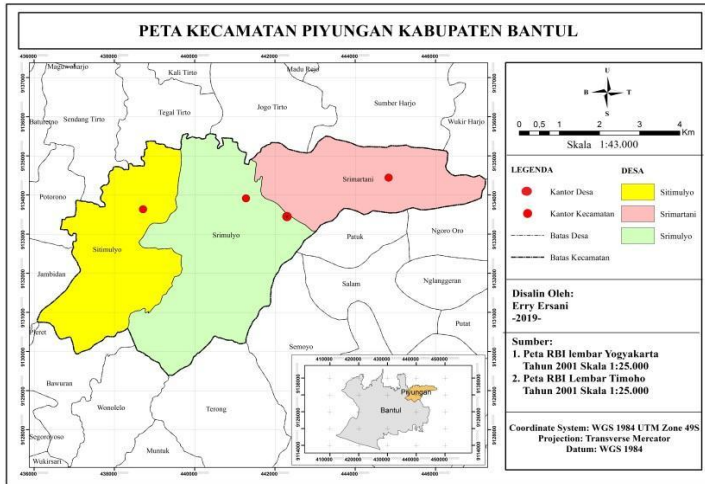
<b>LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)</b>	
Sekolah	:
Mata Pelajaran	:
Kelas/Semester	:
Alokasi Waktu	:
<hr/>	
<b>Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD-1)</b>	<b>Nama Anggota Kelompok:</b>
Materi: Data Definition Language (DDL)	1. _____
	2. _____
	3. _____
	4. _____
<b>A. Tujuan Pembelajaran</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dapat menjelaskan konsep Data Definition Language (DDL)</li> <li>2. Siswa dapat menyusun daftar perintah Data Definition Language (DDL)</li> <li>3. Siswa dapat mendemonstrasikan perintah Data Definition Language (DDL)</li> <li>4. Siswa dapat membuat perintah Data Definition Language (DDL)</li> </ol>	
<b>B. Petunjuk Belajar</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diskusikan LKPD ini bersama anggota kelompok kalian</li> <li>2. Isilah titik-titik pada setiap pertanyaan yang ada dengan teliti</li> <li>3. Jika mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan, dapat bertanya kepada Guru</li> </ol>	
<b>C. Alat dan Bahan</b>	
Komputer, aplikasi MySQL, internet	
<b>D. Langkah-langkah Kegiatan</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persiapan                     <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Berdoalah sebelum memulai kegiatan</li> <li>b) Siapkan alat dan bahan</li> </ol> </li> <li>2. Kegiatan Inti                     <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tema dari produk (Query SQL) yang dibuat adalah "Sistem Informasi Penjualan Barang".</li> <li>2) Tentukan nama database berdasarkan tema yang diberikan.</li> <li>3) Jalankan aplikasi MySQL</li> <li>4) Ketik query berikut dengan tetap menyesuaikan pada proyek yang dibuat  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px 0;">CREATE DATABASE nama_database;</div> </li> <li>5) Masukkan perintah SHOW DATABASES; lalu screenshot hasil</li> </ol> </li> </ol>	

**Gambar 2.2: Contoh LKPD**

Sumber: <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/193529-1670679299.pdf>.

**1. Bahan Ajar Cetak**

Bahan ajar ini dapat berupa buku, *leaflet*, majalah, koran, peta, dan lain sebagainya.



**Gambar 2.8: Contoh Bahan Ajar Cetak Berupa Peta**  
 Sumber: Diolah Penulis.

**2. Bahan Ajar Berbasis Teknologi**

Bahan ajar berbasis teknologi yaitu media bahan ajar yang memanfaatkan teknologi dalam menyampaikan esensi dari materi. Misalnya melalui siaran radio, siaran televisi, dan film.

**3. Bahan Ajar Interaksi**

Bahan ajar yang dipergunakan sebagai sarana interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Bahan ajar interaktif ini dimaksudkan untuk keperluan Pendidikan jarak jauh atau biasa pembelajaran secara *online*. Contohnya yaitu melalui video *conference*, *handphone (HP)*, dan sebagainya.

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Dinas Pariwisata Kabupaten Natuna. (2029). Kekah, Hewan Langka Pemalu di Pulau Natuna. Terdapat di: <https://dinaspariwisata.natunakab.go.id/kekah-hewan-langka-pemalu-di-pulau-natuna/>.
- Direktorat Sekolah Menengah Atas. (2020). EBook: Seri Manuak GLS (Gerakan Literasi Sekolah) SMA dalam Ekstrakurikuler. Terdapat di <https://sma.dikdasmn.go.id/ebookread/90>.
- Fleming, N. D., & Baume, D. (2006). *VARK: A Guide To Learning Styles*. VARK Publications.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2024). *Senam Anak Indonesia Hebat*. Terdapat di: <https://www.youtube.com/watch?v=qvQSLvi5WA>
- Mayer, R.E. (2021). *Multimedia Learning*. UK: Cambridge University Press.
- Muttaqin, J. (2016). *Persepsi Guru Bahasa Indonesia Terhadap Pengembangan Bahan Ajar Membaca Intensif Di SMP Negeri 4 Tenganan* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Nafidah, R., & Suratman, B. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbantuan Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X OTKP Di SMK YPM 3 Taman. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 39-50.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sekolah Penggerak. (2020). *Lembar Kerja Peserta Didik*. Terdapat di: <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/193529-1670679299.pdf>
- Sistem Perbukuan Kemdikbud. *Buku Geografi Kurikulum Merdeka*. (2024). Terdapat di: <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog>.

## PROFIL PENULIS



### **Erry Ersani, M.Pd.**

Ketertarikan penulis terhadap Geografi dan pendidikan dimulai pada tahun 2013 silam. Hal tersebut membuat penulis pada jenjang berikutnya mengambil jurusan Pendidikan Geografi di Universitas Negeri Yogyakarta dan berhasil menyelesaikan studi pada tahun 2018. Satu tahun kemudian, penulis melanjutkan studi S2 di Prodi Magister Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis memiliki ketertarikan pada Geografi terutama pada konsentrasi Geografi Pendidikan dan pengembangan media pembelajaran Geografi. Beberapa pengembangan media pembelajaran telah didaftarkan dan memiliki sertifikat HKI. Penulis juga aktif menulis buku dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif terhadap ilmu pengetahuan. Beberapa *book chapter* yang telah ditulis diantaranya Strategi Pembelajaran dan Pendidikan di Era *Digital*. Hal ini sebagai wujud turut serta dalam upaya mewujudkan salah satu tujuan negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Email Penulis: [erry\\_ersani@staf.undana.ac.id](mailto:erry_ersani@staf.undana.ac.id).



# **BAB 3**

## **PERAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN**

---

**Agwin Darwiyanti**  
Universitas Pendidikan Indonesia



## Peran Bahan Ajar Dalam Dinamika Pembelajaran

### 1. Peran Bahan Ajar Bagi Guru

Bahan ajar memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, karena berfungsi sebagai sarana utama untuk menyampaikan informasi dan konsep kepada peserta didik. Berdasarkan pendapat Dick dan Carey (2005), bahan ajar merupakan elemen dalam sistem pembelajaran yang disusun secara terstruktur untuk mencapai tujuan pengajaran yang spesifik.

Bahan ajar yang efektif harus disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran, memperhatikan karakteristik peserta didik, dan sejalan dengan kurikulum yang diterapkan. Guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu memahami bahwa bahan ajar bukan sekadar alat bantu, melainkan bagian dari strategi pedagogis yang mempengaruhi efektivitas proses belajar mengajar (Tomlinson, 2011).

Salah satu fungsi utama bahan ajar bagi guru adalah membantu dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang lebih terstruktur. Menurut Majid (2013), bahan ajar memungkinkan guru menyusun strategi pembelajaran yang sistematis dengan tahapan yang jelas, mulai dari pengenalan materi hingga evaluasi. Hal ini sejalan dengan pandangan Keller (1987) dalam model ARCS yang menekankan pentingnya menarik perhatian siswa, meningkatkan relevansi bahan ajar, membangun kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan dalam pembelajaran. Dengan bahan ajar yang dirancang dengan baik, guru akan lebih mudah memilih metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Selain sebagai panduan dalam mengajar, bahan ajar juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Mayer (2009), penggunaan bahan ajar yang mengkombinasikan teks, gambar, dan elemen multimedia dapat meningkatkan pemahaman serta retensi informasi pada siswa. Teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer menegaskan bahwa bahan ajar yang

menyajikan informasi dalam format visual dan verbal secara bersamaan lebih efektif dibandingkan bahan ajar yang hanya mengandalkan teks tertulis.

Oleh karena itu, guru perlu memilih atau mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif agar dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif. Bahan ajar juga memiliki peran krusial dalam mendukung pendekatan pembelajaran yang fokus pada siswa (*student-centered learning*). Vygotsky (1978) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa menerima *scaffolding* atau dukungan yang sesuai dari guru melalui bahan ajar yang sesuai dengan *Zone of Proximal Development (ZPD)* mereka.

Dalam hal ini, bahan ajar tidak hanya mengandung informasi, tetapi juga menyediakan kegiatan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka melalui eksplorasi dan diskusi. Guru perlu menyesuaikan bahan ajar dengan tingkat perkembangan kognitif siswa agar pembelajaran menjadi lebih berarti dan efisien.

Dalam konteks pendidikan inklusif, bahan ajar yang adaptif sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam. UNESCO (2009) menekankan bahwa bahan ajar harus disusun dengan prinsip inklusivitas agar dapat diakses oleh semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Hal ini sejalan dengan konsep diferensiasi pembelajaran yang dikemukakan oleh Tomlinson (2001), di mana bahan ajar harus disesuaikan dengan berbagai gaya belajar dan kemampuan siswa. Guru perlu mempertimbangkan variasi dalam penyajian materi, seperti penggunaan teks yang mudah dibaca, ilustrasi yang jelas, serta media audio atau video untuk mendukung siswa dengan kebutuhan spesifik.

Di samping itu, bahan ajar juga berperan dalam menanamkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif pada siswa. Bloom (1956) dalam taksonominya mengklasifikasikan keterampilan berpikir dari tingkat rendah hingga tinggi, mulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan. Guru dapat memanfaatkan bahan ajar untuk

meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam belajar.

Deci & Ryan (2000) menekankan bahwa bahan ajar yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk bereksplorasi, berkreasi, dan berinteraksi dengan materi akan meningkatkan motivasi intrinsik mereka. Arsyad (2011) dalam bukunya *Media Pembelajaran* juga menjelaskan bahwa penggunaan media dalam bahan ajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mampu menarik perhatian mereka dan membuat pembelajaran lebih interaktif.

Salah satu strategi dalam meningkatkan motivasi adalah dengan menyajikan bahan ajar dalam bentuk yang lebih interaktif dan menarik, seperti *game* edukatif, simulasi, atau studi kasus nyata. Selain itu, menyajikan materi yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa akan membuat pembelajaran terasa lebih bermakna dan menarik.

#### **4. Bahan Ajar dalam Mendorong Pembelajaran Mandiri**

Bahan ajar yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa menjadi pembelajar yang mandiri. Harsono (2007) menemukan bahwa bahan ajar yang menyediakan petunjuk eksplisit dan latihan bertahap dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengatur dan mengontrol proses belajarnya sendiri. Dengan adanya bahan ajar yang fleksibel, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri.

Peran teknologi dalam bahan ajar juga semakin memperkuat pembelajaran mandiri. Daryanto (2013) menekankan bahwa bahan ajar digital yang dapat diakses kapan saja memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih mandiri dan menyesuaikan ritme belajarnya. Selain itu, bahan ajar yang berbasis adaptif dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih personal.

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Adebayo, F.A. (2013). Stakeholders Perception of Teacher's Integrity In Elementary Schools in Nigeria. *Literacy Information and Computer Education Journal*, 4(4), 1123-1127.
- Amelia, N., Dilla, S. F., Azizah, S., Fahira, Z., & Darlis, A. (2023). Efektivitas Peran Guru Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 421-426.
- Andrei, O. P., Nicoleta, B., & Andrian, F. (2013). Quality Based Education And The Stakeholder's Expectations. *Economy Trans-Disciplinary Cognition*, 16(1), 72-78.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Bakry, A. (2010). Kebijakan Pendidikan Sebagai Kebijakan Publik. *Jurnal Medtek*, 2(1).
- Ball, S. J., Maguire, M., & Braun, A. (2012). *How Schools do Policy: Policy Enactments In Secondary Schools*. Routledge.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The 'What' And 'Why' of Goal Pursuits: Human Needs And The Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Yrama Widya.
- Fattah, N. (2012). *Analisis Kebijakan Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Hariatingsih, A. N. (2016). Implementasi Kebijakan Kurikulum 2013. *Jurnal Kebijakan dan Manajemen Publik*, 4(2), 67.
- Harsono. (2007). *Pengembangan Bahan Ajar*. Universitas Terbuka.
- Hasbullah, H. M. (2015). *Kebijakan Pendidikan: Dalam Perspektif Teori, Aplikasi, Dan Kondisi Objektif Pendidikan Di Indonesia*. PT Raja Grafindo Persada.
- Majid, A. (2012). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Nugroho, R. (2008). *Kebijakan Publik*. Pustaka Pelajar.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.

- Rambung, O. S., dkk. (2023). Transformasi Kebijakan Pendidikan Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 598-612.
- Rozak, A. (2021). Kebijakan Pendidikan Di Indonesia. *Journal of Islamic Education*, 3(2), 197-208.
- Rujiah, & Sa'diyah, M. (2021). Peran Stakeholder Pendidikan Sebagai Penjamin Mutu Sekolah PAUD di TKQ Baitul Izzah. *Rayah Al-Islam*, 5(2), 636-652.
- Sadjati, I. M. (2012). *Hakikat Bahan Ajar*. Universitas Terbuka.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Septiana, P. (2023). Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar Dan Efektivitas Peran Guru. *Conferences of Elementary Studies*, 587-591.
- Subarsono. (2013). *Analisis Kebijakan Publik*. Pustaka Pelajar.
- Suharto, E. (2013). *Kebijakan Sosial Sebagai Kebijakan Publik*. Alfabeta.
- Sumiati, & Syaifudin, M. (2023). Mengelola Berbagai Stakeholder Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Tilaar, H. A. R., & Nugroho, R. (2008). *Kebijakan Pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Yuliah, E. (2020). Implementasi Kebijakan Pendidikan. *Jurnal at-Tadbir*, 30(2), 129-153.

## PROFIL PENULIS



### **Agwin Darwiyanti**

Penulis, anak pertama dari tiga bersaudara, lahir pada 16 Agustus 1997. Ia adalah lulusan Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung, dan meraih gelar sarjana dengan predikat *cumlaude* di UIN Surakarta. Sepanjang karir akademiknya, penulis meraih berbagai prestasi, antara lain kejuaraan esai tingkat provinsi dan nasional (2018–2021), penghargaan sebagai ketua divisi dan riset Dewan Mahasiswa (2018), gelar *Certified Public Speaking (CPS)* (2023), dan penghargaan sebagai “*Best Master Teacher*” Ruangguru (2023). Penulis aktif mengajar Bahasa Inggris di SMA swasta Bandung, menjadi English Master Teacher di Ruangguru, professional TOEIC trainer di *Worldwide English Language Testing Service (WELTS Canada)*, serta anggota komunitas Bestari Literasi Indonesia. Ia juga terlibat dalam dunia kepenulisan sejak 2018, dengan publikasi karya fiksi-non fiksi berupa antologi cerpen dan artikel ilmiah yang dimuat dalam prosiding dan jurnal bereputasi nasional serta internasional. Buku Pengembangan Bahan Ajar adalah karya ketiganya setelah Manajemen Pendidikan dan Kebijakan Pendidikan, yang diterbitkan oleh Sada Kurnia Pustaka. Pembaca dapat menghubungi penulis melalui email di [agwindrw@gmail.com](mailto:agwindrw@gmail.com).



**BAB 4**  
**KRITERIA DAN PRINSIP**  
**PENGEMBANGAN**  
**BAHAN AJAR**

---

**Sahrul Akbar, M.Pd.**  
Universitas Cenderawasih



## Pendahuluan

Bahan ajar merupakan salah satu sumber belajar peserta didik yang dapat membantu proses pembelajaran (Ginantara & Aguss, 2022). Bahan ajar yang baik dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep dan materi secara efektif dan efisien serta dapat mengembangkan potensi dan minat belajar mandiri peserta didik (Arifuddin, Sutrio, & Taufik, 2022; Wahyudi, 2022). Selain itu, bahan ajar juga dapat menjadi alat evaluasi bagi peserta didik dalam mengukur sejauh mana kompetensi yang harus dikuasai (S. Aisyah, Noviyanti, & Triyanto, 2020). Oleh sebab itu untuk menghasilkan bahan ajar yang baik, maka pengembangan bahan ajar harus didasarkan pada kriteria dan prinsip pengembangan. Kriteria dan prinsip pengembangan bahan ajar berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif serta mendukung tujuan pendidikan secara optimal (Kosasih, 2021).

Kriteria dan prinsip pengembangan bahan ajar merupakan standar atau pedoman yang digunakan untuk menilai kualitas dan efektivitas bahan ajar dalam proses pembelajaran. Kriteria dan prinsip memungkinkan pengembang untuk menciptakan bahan ajar yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dalam hal ini pengembangan bahan ajar dapat disesuaikan gaya belajar peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kriteria dan prinsip pengembangan bahan ajar dapat membantu pendidik dalam menyusun bahan ajar yang berkualitas dan efektif untuk pembelajaran (Magdalena, Sundari, Nurkamilah, Nasrullah, & Amalia, 2020).

Kriteria pengembangan mencakup berbagai elemen seperti penyajian yang interaktif dan relevan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang diterapkan. Hal ini menjamin materi yang dikembangkan dalam bahan ajar mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan, sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang sesuai (Gazali, 2024). Selain itu, adanya penyajian bahan ajar yang interaktif mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, kriteria pengembangan dapat membantu menilai kualitas dan keakuratan materi yang disajikan serta memberikan informasi yang lebih lengkap,

- d. Memberikan tantangan kepada peserta didik untuk terus belajar.
- e. Memberikan *feedback* positif kepada peserta didik setelah menyelesaikan tantangan dalam bahan ajar.

## 6. Prinsip Individualitas

Prinsip individualitas menekankan pada karakteristik peserta didik. Masing-masing peserta didik mempunyai karakteristik yang unik. Peserta didik mempunyai gaya belajar, kemampuan dan potensi yang berbeda-beda. Bahan ajar yang baik harus memfasilitasi perbedaan individu peserta didik yang unik tersebut. Prinsip individualitas pengembangan bahan ajar dapat diaplikasikan dalam bentuk penyusunan materi dan tugas yang bervariasi berdasarkan perbedaan individu peserta didik.

## 7. Prinsip Lingkungan

Prinsip lingkungan dalam pengembangan bahan ajar dapat mendorong peserta didik untuk lebih peduli terhadap lingkungan sekitar. Penerapan prinsip ini dalam pengembangan bahan ajar dapat berupa mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan dalam berbagai bentuk studi kasus atau sebuah permasalahan tertentu. Selain mendorong peserta didik untuk peduli terhadap lingkungan, bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan prinsip ini juga dapat mendorong peserta didik untuk berkolaborasi untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar.

## 8. Prinsip Konsentrasi

Prinsip konsentrasi terkait dengan pengorganisasian informasi dalam bahan ajar yang jelas dan terstruktur, sehingga peserta didik dapat mengikuti alur pemikiran secara mudah. Dengan demikian proses pembelajaran dapat berjalan dengan fokus dan melibatkan secara aktif peserta didik.

Berdasarkan beberapa pemaparan tentang prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan bahan ajar yang efektif harus memperhatikan

berbagai prinsip penting untuk mendukung proses pembelajaran yang optimal. Berikut merupakan beberapa prinsip esensi dalam pengembangan bahan ajar:

1. Prinsip relevansi memastikan materi terkait dengan capaian pembelajaran dan kehidupan nyata.
2. Prinsip konsistensi menekankan keselarasan antara materi dan capaian pembelajaran tanpa penambahan atau pengurangan yang tidak perlu.
3. Prinsip kecukupan memastikan materi tidak terlalu sedikit atau berlebihan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4. Prinsip aktivitas mendorong keterlibatan fisik dan psikis peserta didik melalui aktivitas interaktif.
5. Prinsip motivasi meningkatkan semangat belajar dalam bentuk tantangan dan umpan balik yang positif.
6. Prinsip individualitas mengakomodasi perbedaan gaya belajar dan kemampuan siswa.
7. Prinsip lingkungan mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks lingkungan sekitar untuk meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap isu-isu terbaru.
8. Prinsip konsentrasi memastikan bahan ajar disusun secara jelas dan terstruktur agar peserta didik dapat fokus dan memahami materi dengan baik.

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Aisyah, D. W., Gipayana, M., & Djatmika, E. T. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Bercirikan Quantum Teaching untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Efektif dan Produktif*. State University of Malang.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1).
- Akbar, S., & Ersani, E. (2024). Pengembangan Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Melalui P5 dalam Kurikulum Merdeka. In *Prosiding Seminar Nasional Geografi* (Vol. 2, pp. 75–84).
- Anisah, A. S., Sapriya, S., Hakam, K. A., & Syaodih, E. W. (2022). Strategi Pengembangan Sikap Sosial Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 490–502.
- Arifuddin, A., Sutrio, S., & Taufik, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Kontekstual Berbasis *Hands On Activity* dalam Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 894–900.
- Gazali, R. Y. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Matematika untuk Siswa SMP Berdasarkan Teori Belajar Ausubel. *Pythagoras: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 182–192.
- Ginantara, A., & Aguss, R. M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Permainan Bola Besar sebagai Sumber Belajar di SMA Negeri 1 Trimurjo. *Journal of Physical Education*, 3(2), 26–33.
- Hamdayama, J. (2022). *Metodologi Pengajaran*. Bumi Aksara.
- Hayati, M. (2012). *Desain Pembelajaran Berbasis Karakter*. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Pres.
- Kau, S. D. J., & Atute, I. (2023). Supervisi Klinis Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Memahami Bahan Ajar di Sekolah. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 143–154.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). *Buku Guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti*. Diakses Pada *Senin*, 12.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.

- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara*, 2(2), 311–326.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Ningsih, W., & Zalisman, Z. (2024). *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Konteks Global*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Petty, N. W., & Green, T. (2007). Measuring Educational Opportunity as Perceived by Students: A Process Indicator. *School Effectiveness and School Improvement*, 18(1), 67–91.
- Prastowo, A. (2019). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan.
- Setyawati, E., Suratno, S., & Sofyan, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Tpack untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik SMPN 30 Muaro Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1043–1053.
- Sudrajat, A. (2008). Pengembangan Bahan Ajar Materi Pembelajaran PAI. In *Makalah Disajikan Dalam Workshop Bimbingan Teknis Penguatan KTSP SMP*.
- Suhartono, & Mbulu, J. (2004). *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: Elang Mas.
- Ummah, W., Nuryani, N., & Zainuddin, F. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Pembinaan Keagamaan Mualaf Center Kota Palopo. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1644–1655.
- Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran IPS. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61.


## PROFIL PENULIS



### **Sahrul Akbar, M.Pd.**

Ketertarikan penulis terhadap ilmu pendidikan dimulai pada tahun 2014 silam. Hal tersebut membuat penulis memilih untuk masuk ke Universitas Negeri Yogyakarta dengan memilih Jurusan Pendidikan Geografi dan berhasil lulus pada tahun 2018. Tiga tahun kemudian, penulis melanjutkan studi S2 di prodi Magister Manajemen Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan dan berhasil lulus pada tahun 2022. Saat ini penulis menjadi tenaga pendidik program studi Manajemen Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih. Penulis memiliki ketertarikan pada bidang manajemen pendidikan terutama pada konsentrasi manajemen mutu pendidikan dan manajemen sumber daya manusia pendidikan. Dan untuk mewujudkan karir sebagai dosen profesional, penulis aktif sebagai peneliti di bidang tersebut. Selain peneliti, penulis juga aktif menulis buku dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif bagi bangsa dan negara.


Email Penulis: [sahrulakbar@fkip.uncen.ac.id](mailto:sahrulakbar@fkip.uncen.ac.id).



**BAB 5**  
**LANGKAH-LANGKAH**  
**PENGEMBANGAN**  
**BAHAN AJAR**

---

**Dr. Reina A. Hadikusumo, S.E., M.M., M.Kom.**  
Universitas Surabaya



Gravells (2018) mendefinisikan bahan ajar sebagai segala materi yang digunakan untuk mendukung pembelajaran aktif, termasuk modul, panduan pembelajaran, dan sumber digital. Mishra dan Koehler (2016) menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam bahan ajar untuk memastikan keterlibatan siswa yang lebih tinggi.

Dari definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah media pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk mendukung proses transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, dengan mempertimbangkan relevansi, kontekstualitas, dan interaktivitas.

## **Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar**

Pengembangan bahan ajar yang efektif memerlukan tahapan-tahapan yang sistematis. Berikut adalah langkah-langkah penting yang dapat diikuti:

### **1. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan adalah fondasi utama dalam pengembangan bahan ajar yang efektif dan relevan. Tahapan ini memungkinkan pengembang bahan ajar atau guru untuk memahami secara mendalam karakteristik, latar belakang, dan kebutuhan siswa, sehingga bahan ajar yang dihasilkan dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Tomlinson (2016) menegaskan bahwa analisis kebutuhan tidak hanya sekedar langkah awal, tetapi juga proses yang terus menerus dilakukan untuk menyesuaikan bahan ajar dengan perubahan kebutuhan siswa maupun perkembangan kurikulum.

Beberapa metode dapat digunakan untuk melakukan analisis kebutuhan, antara lain (Tomlinson, 2016):

#### **a. Wawancara**

Guru dapat mewawancarai siswa, orang tua, atau pihak terkait untuk menggali informasi mendalam tentang kebutuhan pembelajaran.

#### **b. Kuesioner**

Menggunakan instrumen kuesioner memungkinkan pengumpulan data yang lebih luas dan sistematis dari siswa.

a. Aksesibilitas untuk Semua Siswa

Teknologi memungkinkan bahan ajar diakses kapan saja dan di mana saja oleh siswa, baik melalui *platform digital* seperti *Learning Management System (LMS)* maupun aplikasi berbasis *web*.

Siswa dengan kebutuhan khusus dapat memperoleh bahan ajar dalam format yang sesuai, seperti teks dengan *font* khusus untuk disleksia, audio untuk siswa tunanetra, atau video dengan teks untuk siswa tunarungu.

b. Distribusi Berbasis *Cloud*

Penyimpanan bahan ajar di *cloud* memungkinkan akses yang lebih luas tanpa hambatan geografis. Ini sangat penting untuk pembelajaran jarak jauh atau *hybrid*. Guru dapat memperbarui bahan ajar secara *real-time*, sehingga siswa selalu mendapatkan versi terbaru.

c. Penggunaan Multimedia

Teknologi memungkinkan integrasi multimedia seperti video, animasi, simulasi, dan interaktivitas. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membuat distribusi bahan ajar lebih menarik dan efektif.

Distribusi bahan ajar tidak hanya berhenti pada penyampaian, tetapi juga integrasi yang harmonis ke dalam proses pembelajaran. Beberapa aspek penting dalam implementasi bahan ajar adalah (Reigeluth, 2016):

a. Sinkronisasi dengan Tujuan Pembelajaran

Bahan ajar yang didistribusikan harus dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara langsung. Misalnya, bahan ajar *digital* dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan diskusi kelas, tugas individu, atau proyek kelompok.

b. Penggunaan *Platform* Interaktif

*Platform* seperti *Google Classroom*, *Moodle*, atau *Microsoft Teams* dapat digunakan untuk menyebarkan bahan ajar sekaligus memonitor partisipasi siswa. Hal ini membantu guru memahami bagaimana siswa menggunakan bahan ajar tersebut.

c. Evaluasi Penggunaan

Guru perlu memonitor apakah bahan ajar yang didistribusikan digunakan secara efektif oleh siswa. Hal ini dapat dilakukan melalui fitur analitik pada *platform digital*, seperti melacak waktu yang dihabiskan siswa pada bahan ajar atau tingkat penyelesaian tugas.

d. Pendekatan *Blended Learning*

Integrasi bahan ajar dapat dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka dan daring (*blended learning*). Misalnya, siswa mempelajari konsep melalui video sebelum datang ke kelas untuk diskusi lebih mendalam.

Contoh penerapan: Guru mata pelajaran Geografi membagikan bahan ajar *digital* tentang mitigasi bencana alam melalui *platform* pembelajaran daring. Reigeluth (2016) menekankan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas tetapi juga efektivitas pembelajaran.

## Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar adalah proses sistematis yang melibatkan berbagai langkah mulai dari analisis kebutuhan hingga distribusi dan implementasi. Bahan ajar yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Dengan perhatian terhadap setiap langkah, guru dapat menciptakan bahan ajar yang tidak hanya menarik tetapi juga relevan dan mendukung pencapaian kompetensi siswa.

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka


- Arends, R. I. (2019). *Learning to Teach*. McGraw-Hill Education.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2016). *Educational Research: An Introduction*. Longman.
- Brown, H. D. (2019). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Pearson Education.
- Gravells, A. (2018). *Principles and Practices of Teaching and Training*. Learning Matters.
- Harmer, J. (2018). *The Practice of English Language Teaching*. Pearson Education.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2016). *Technological Pedagogical Content Knowledge: Frameworks for Integrating Technology in Classrooms*. Teachers College Press.
- Prastowo, A. (2017). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Reigeluth, C. M. (2016). *Instructional Design Theories and Models*. Routledge.
- Richards, J. C. (2017). *Curriculum Development in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Tomlinson, B. (2016). *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Trianto. (2016). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana.

## PROFIL PENULIS



**Dr. Reina A. Hadikusumo, S.E., M.M., M.Kom.**

Lahir di kota Jakarta. Saat usianya baru 8 bulan, orang tuanya pindah ke Surabaya dan Reina tumbuh hingga dewasa di kota tersebut. Saat ini Reina bekerja sebagai dosen di Universitas Surabaya, guru piano, guru vokal, dan trainer musik. Cita-cita sebagai dosen diinginkan Reina sejak kecil mengikuti jejak ibunda tercinta, yaitu ibu Cherry L. Hadikusumo. Reina giat mengikuti banyak sertifikasi agar dapat bekerja lebih maksimal. Reina aktif menulis cerita pendek (cerpen) sejak kecil dan memenangkan beberapa penghargaan. Saat ini, beberapa karya tulis telah dihasilkan Reina dengan tema seputar pendidikan, motivasi, dan musik. Selain menulis, Reina gemar bernyanyi sambil bermain piano ataupun gitar. Bakat bermain musik didapat Reina dari sang ayah, bapak Suryo Hadikusumo yang menguasai berbagai macam alat musik. Saat berumur tujuh tahun Reina belajar piano klasik, kemudian belajar pula piano pop dan jazz. Kegemaran bermain musik membuat Reina menghasilkan beberapa karya lagu, di antaranya untuk universitas tempatnya bekerja yaitu Hymne Ika Ubaya, Mars Ika Ubaya, Hymne Politeknik Ubaya, Mars ADI Politeknik Ubaya, dan Ubaya Satu. Reina juga dipercaya menciptakan Hymne Pelita dan Mars Pelita (Perkumpulan Politeknik Swasta Indonesia). Reina memiliki motto hidup “Belajar dan Berkarya Sepanjang Masa”. Reina memiliki *channel YouTube* dan akun *LinkedIn* dengan nama dirinya sendiri, yaitu Reina A. Hadikusumo. Reina dapat dihubungi di alamat e-mail [reina\\_hadikusumo@yahoo.com](mailto:reina_hadikusumo@yahoo.com).



# **BAB 6**

## **MODEL-MODEL PENGEMBANGAN BAHAN AJAR**

---

**Erna Fitriani Hamda, S.Pd., M.Pd.**  
Universitas Al Washliyah Darussalam (UNADA) Banda Aceh



## **Pengertian Model-model Pengembangan Bahan Ajar**

Mengajar adalah tugas yang paling utama bagi seorang pendidik. Pendidik yang memiliki kreativitas yang tinggi akan selalu memiliki ide yang diciptakan dalam merancang bahan pembelajaran yang terbaru sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang mana salah satu ukuran keberhasilan dalam pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016).

Pada hal ini guru juga harus bisa menginovasi suatu model pembelajaran sehingga guru tidak fokus pada satu model saja. Kata Inovasi memiliki asal kata dari Bahasa Inggris yaitu *innovation* memiliki sebuah arti pembaharuan.

Sedangkan suku kata Inovasi pada Kamus Besar Bahasa Indonesia dimaknai dengan pemasukan atau pengenalan sesuatu hal yang baru, penemuan hal baru yang berbeda dari yang pernah ada (Ananda Rusydi & Amiruddin, 2017).

Selain itu ukuran keberhasilan pendidikan yang paling utama adalah jika siswa bisa belajar dengan senang dikarenakan pembelajaran yang ditampilkan menarik perhatian siswa (Festiyed, 2008). Dalam meraih usaha agar siswa tertarik dalam pembelajaran maka sebagai seorang pendidik harus bisa memperoleh bahan pembelajaran yang baru dan menarik.

Ketertarikan bahan ajar yang diajarkan berpengaruh dari model yang diterapkan pendidik di dalam kelas. Model yang diterapkan tidak bisa monoton hanya menggunakan satu model atau model yang sudah lama sekali masih dipakai sampai dengan sekarang.

Model yang tidak monoton adalah model yang diperbaharui dan dikembangkan. Model-model pengembangan bahan ajar adalah model yang dipakai guna memastikan kualitas materi pembelajaran bahan dikembangkan.

Pengadaan materi pembelajaran adalah sesuatu yang sangat perlu dalam membantu suatu kegiatan pembelajaran supaya berjalan dengan lancar dan efektif. Bahan ajar akan membuat lebih mudah siswa dalam menangkap pembelajaran yang diberikan oleh pendidik (Fadhila Alima Nadia, Setyaningsih Widya Nur, Gatta Rahma Rizqi & Handziko, 2022).

g. Pelayanan Penunjang

Tahapan ini adalah menentukan sarana penunjang yang perlu dipersiapkan diantaranya: biaya, fasilitas, peralatan, waktu dan tenaga.

h. Evaluasi

Tahapan ini ialah mengontrol dan mengkaji kesuksesan program dengan menyeluruh yaitu siswa, program pembelajaran, instrumen evaluasi dan strategi yang digunakan.

i. Revisi

Tahapan ini adalah kegiatan revisi dilaksanakan secara berkelanjutan di setiap tahapan pengembangan. Kegiatan revisi bertujuan guna menilai dan memperbaiki desain yang sudah disusun.

## 8. *Dick and Carrey*

Pemakaian model *Dick and Carrey* pada pengembangan suatu mata pelajaran bertujuan untuk: a) Tahapan pertama proses pembelajaran, peserta didik bisa mengetahui dan bisa melaksanakan hal yang berhubungan dengan materi pada akhir pembelajaran, b) Memiliki hubungan di antara setiap komponen, terkhusus pada strategi belajar mengajar dan hasil pembelajaran yang diinginkan dan c) Mengimplementasikan tahapan yang perlu dilaksanakan dalam melaksanakan perencanaan desain pembelajaran (Aji, 2016). Tahapan model ini diantaranya:

- a. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran.
- b. Melakukan analisis pembelajaran.
- c. Mengidentifikasi perilaku dan kriteria peserta didik.
- d. Mendesain tujuan performansi.
- e. Mengembangkan butiran tes acuan patokan.
- f. Mengembangkan strategi pengajaran.
- g. Mengembangkan dan memilih material pengajaran.
- h. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif.
- i. Merevisi bahan pembelajaran.
- j. Mendesain dan melakukan evaluasi sumatif.

## **Manfaat Model-Model Pengembangan Bahan Ajar**

Pemakaian bahan ajar ialah memiliki sebuah komponen yang tidak terlepas dari suatu pembelajaran, yang mana bertujuan untuk target pencapaian peserta didik (Wahyudi, 2022).

Pengembangan model-model bahan ajar memiliki beberapa manfaat diantaranya:

1. Pelaksanaan pembelajran lebih menarik dan menjadikan peserta didik semangat dalam belajar.
2. Peserta didik menjadi lebih kreatif dan memiliki kesempatan belajar lebih mandiri yang ditunjukkan dan dibimbing oleh pendidik
3. Memberikan kemudahan untuk siswa dalam mempermudah memahami materi dari pembelajaran yang belum dikuasai.

Pengembangan model-model bahan ajar dipakai bertujuan untuk memastikan kualitas bahan ajar yang dihasilkan. Pengembangan model-model bahan ajar yang baik juga bisa mempermudah pemahaman proses belajar mengajar pendidik dan peserta didik yang efektif dan efisien.

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Ananda Rusydi & Amiruddin. (2017). *Inovasi Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Erlina, Dian. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Terpadu*. Palembang: CV. Amanah.
- Hidayat, Fitria. (2021). Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 29.
- Rahman, Abdul & Akib, Irwan. (2017). *Model Pengembangan Plomp*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Rahmi, Nikmatur, M & Huda, Ulil, A.W.I. (2022). Desain Pembelajaran Model Kemp dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw. *International Journal Of Education Resources*. 183.
- Slamet, Abadi, Fayrus. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang : Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang
- Srikandi, P., Perwita, P.D & Oktrisma, Y. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Fisika Analisis Model Pengembangan Bahan Ajar (4D, ADDIE, ASSURE, HANAFIAN DANPECK)*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Supardi. (2021). *Model ASSURE Untuk Mendesain Media Pembelajaran*. Mataram: Sanabil.
- Wijaya, A.b., Mujiwati, S.E & Damayanti, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Buku Bergambar Untuk Materi Dongeng Binatang (Fabel) Siswa Kelas II SDN Sumberbendo II Kabupaten Kediri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 463.

## PROFIL PENULIS



### **Erna Fitriani Hamda, S.Pd., M.Pd.**

Penulis bernama lengkap Erna Fitriani Hamda, kelahiran Tahun 1992 yang bertempat lahir di Aceh Tengah. Ketertarikan penulis terhadap ilmu pendidikan dimulai penulis mengambil jurusan S1 bidang pendidikan yaitu prodi Bimbingan dan Konseling di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) pada tahun 2010 silam. Kemudian penulis melanjutkan kembali studi S2 Bidang Pendidikan Program Studi

Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada tahun 2015 Silam.

Penulis memiliki keahlian dibidang pendidikan, sosial dan humaniora. Sosial dan humaniora penulis alami ketika penulis mulai mengajar di UNADA pada prodi Antropologi. Penulis aktif menggeluti bidang pendidikan dengan menulis karya ilmiah seperti jurnal dan buku dalam bidang pendidikan. Dalam mewujudkan karir sebagai dosen profesional, penulis pun aktif dalam menjalankan tri dharma dosen yaitu dalam bidang pengajaran, penelitian dan pengabdian. Sebagai peneliti di bidang kepakarannya, penelitian yang telah dilakukan penulis adalah melalui pendanaan oleh internal perguruan tinggi, dana pribadi dan juga Kemenristek DIKTI. Selain peneliti, penulis juga aktif menulis buku dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif bagi banyak orang serta bangsa dan negara yang tercinta ini.

Email Penulis: [hamdaerna@gmail.com](mailto:hamdaerna@gmail.com).



# **BAB 7**

# **PRINSIP-PRINSIP DESAIN**

# **INSTRUKSIONAL**

---

**Dr. Lasmaria Nami Simanungkalit, M.Pd.**  
Institut Agama Kristen Negeri Tarutung



## Pengertian Pengembangan Desain Instruksional

Desain instruksional ialah suatu proses yang terstruktur dalam pemecahan masalah pembelajaran dengan proses merencanakan materi pembelajaran serta kegiatan yang harus dilaksanakan dan dipakai dalam menentukan rencana penilaian dari suatu keberhasilan. Desain instruksional berfungsi sebagai peta jalan atau *blue print* untuk pengajaran.

Model dan bentuk pengajaran yang diinginkan harus ditetapkan sebelum *blueprint* dibuat. Desain instruksional disusun setelah ditetapkan keputusan bagaimana cara dan pendekatan yang digunakan (Gulo, 2008). Desain instruksional bertujuan untuk menyusun pengalaman belajar yang sistematis sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efisien dan efektif. (Reiser, 2012).

Proses yang terstruktur dalam pemecahan suatu masalah pembelajaran dapat dengan proses perencanaan dan materi pembelajaran serta kegiatan yang telah diterapkan, direncanakan melalui pusat pembelajaran yang akan dimanfaatkan serta direncanakan evaluasi keberhasilan yang disebut sebagai Desain Instruksional (Sanjaya, 2015).

Desain instruksional atau dikenal dengan desain pembelajaran atau disebut model desain dan pengembangan adalah hal yang masih terbilang baru di sistem pendidikan Indonesia dalam sistem pendidikan tinggi. Pentingnya desain pembelajaran agar kegiatan mengajar dan belajar yang diterapkan mampu memperoleh efektivitas (*doing things right/tepat guna*) dan efisiensi (*doing the right things/tepat waktu dan sasaran*).

Desain pembelajaran harus memiliki ciri-ciri yaitu: berpusat pada siswa (*student center*) yang berorientasi objektif dan tujuan, berfokus pada pengembangan dan peningkatan kinerja siswa, memusatkan kepada hasil yang dapat diukur secara valid dan bisa diakui, bersifat fakta/pengalaman yang bisa diperbaiki dan dievaluasi serta upaya bersama dalam sebuah unit (Kurniawati, 2021).

Ciri utama dari desain pembelajaran adalah keyakinan bahwa prinsip-prinsip dan prosedur yang digunakan berlandaskan pada hasil

tersebut. Implikasinya menggunakan buku ajar yang telah diprogram.

### **8. Prinsip Kedelapan**

Kebutuhan memecahkan materi belajar yang kompleksitas menjadi aktivitas yang sederhana guna mengurangi materi belajar yang terbentuk di satu model. Implikasinya yaitu penggunaan media dan metode instruksional yang bisa menjelaskan pokok bahasan yang bermasalah kepada siswa seperti: model, realita (benda sebenarnya), film, program televisi, program video, drama, dan demonstrasi.

### **9. Prinsip Kesembilan**

Kemampuan pada level *higher* misal keterampilan memecahkan masalah adalah kemampuan diri siswa yang kompleksitas terbentuk dari komposisi keterampilan dasar sederhana. Implikasinya yaitu tujuan instruksional umum harus disimpulkan dengan hasil belajar yang operasional supaya bisa dianalisis menuju arah yang lebih spesifik.

### **10. Prinsip Ke Sepuluh**

Belajar itu harus cepat dan efisien serta membahagiakan jika siswa diberikan informasi bahwa dia harus sanggup memecahkan kompleksitas kesulitan. Siswa akan belajar lebih cepat jika diberikan petunjuk bagaimana kualitas penampilan akan meningkat dengan tepat.

### **11. Prinsip Ke Sebelas**

Setiap siswa memiliki kecepatan dalam belajar yang bervariasi. Perkembangan dan kecepatan belajar siswa ada yang maju dengan cepat, ada yang melambat. Perkembangan dan kecepatan belajar siswa selalu tidak stabil dalam setiap mata pelajarannya. Keragaman dalam kecepatan belajar tidak selalu bisa diprediksi.

Hasil tes intelegensi, gaya kognitif, dan minat atau sikap dalam belajar tidak memiliki hubungan yang signifikan terhadap variasi itu. Ragam kemampuan dalam pelajaran sebelumnya memiliki keterkaitan yang lebih berarti terhadap ragam tersebut. Implikasinya siswa mendapat kesempatan unggul sesuai daya tangkapnya.

## 12. Prinsip Ke Dua belas

Siswa bisa memiliki kemampuan serta mengorganisasikan kegiatan belajarnya dan memunculkan umpan balik bagi dirinya guna mendapatkan respon yang sesuai. Siswa diberikan untuk memilih waktu, cara, serta sumber lainnya, di samping yang telah ditetapkan di sistem instruksional guna memperoleh dirinya mencapai tujuan instruksional.

Dari ke dua belas prinsip di atas disimpulkan bahwa desain instruksional ialah suatu masalah yang kompleksitas yang dimiliki siswa tetapi perlu untuk diterapkan demi tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Implikasi dari setiap prinsip-prinsip dalam mengembangkan instruksional tersebut ialah mampu memecahkan masalah kompleks dalam pembelajaran agar siswa mampu memahami penggunaan metode dan media dengan baik.

### Kesimpulan

Desain instruksional atau desain pembelajaran kegiatan pembelajaran atau rencana pembelajaran yang digunakan dalam strategi pembelajaran telah disusun dengan menarik guna memperoleh tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan harus dikembangkan dengan memenuhi tuntutan perubahan pola belajar agar terintegrasi dengan hasil belajar yang terfasilitasi guna memperoleh nilai bagi siswa dengan baik.

Desain Instruksional ini harus didasari pada dua belas prinsip-prinsip tersebut guna diterapkan agar tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Implikasi dari masing-masing prinsip-prinsip dalam pengembangan instruksional ialah mampu memecahkan masalah kompleksitas dalam pembelajaran agar siswa mampu memahami penggunaan metode dan media dengan baik guna meningkatkan hasil belajarnya.

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Afif, Nur (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. IQ (Ilmu Al-qur'an): *Jurnal Pendidikan Islam Volume 2 No. 01 2019*, 119-127.
- Barbara B. Seels, Rita C. Richey. (1994). *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: LPTK UNJ.
- Dick, Walter and Lou Carey. (1996). *The Systematic Design of Instruction. Fourth Edition*. Harper Collin College Publishers. United States of America.
- Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design (5th ed.)*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2012). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Boston, MA: Pearson Education.
- Sanjaya, Wina. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setiadi, N. J., & SE, M. M. (2019). *Perilaku Konsumen: Perspektif Kontemporer pada Motif, Tujuan, dan Keinginan Konsumen Edisi Ketiga (Vol. 3)*.
- Suparman, M. Atwi Suparman. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga
- Taba, Hilda Taba. (1962). *Curriculum Development Theory and Practice*. San Francisco: Harcourt, Brace & World.
- W, Gulo. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.

## PROFIL PENULIS




### **Dr. Lasmaria Nami Simanungkalit, M.Pd.**

Penulis saat ini bekerja sebagai dosen pada program studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini di Institut Agama Kristen Negeri Tarutung. Penulis sangat tertarik menulis di berbagai bidang ilmu pendidikan dikarenakan latar belakang pendidikan di beberapa perguruan tinggi. Tahun 2000 Penulis lulus S1 di Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, USU Medan. Tahun 2012 Penulis lulus S2 di Program Studi Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup (PKLH), Jakarta. Meraih *Cumlaude* pada program magister. Penulis lulus Tahun 2017 studi S3 di Program Studi PKLH, Jakarta.

Pada tahun 2018 penulis kembali menempuh pendidikan S2 di Program Studi Pendidikan Agama Kristen (PAK), STT Apollos, Manado. Penulis pernah bekerja di beberapa Perguruan Tinggi yaitu: STKIP Mutiara Banten dan STT Moriah. Penulis mengampu beberapa Mata Kuliah seperti: Landasan Pendidikan dan Psikologi Anak Jalanan. Penulis memiliki kepakaran dibidang PKLH & PAK khususnya PAK Anak, PAK Remaja dan PAK Dewasa.

Sebagai seorang Dosen tidak terlepas dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Sebagai dosen profesional, penulis pun aktif sebagai pengajar, peneliti bidang kepakaran tersebut. Beberapa penelitian yang telah dilakukan didanai oleh internal dari perguruan tinggi Kemenag. Kiranya buku ini dapat memberikan kontribusi positif bagi para pembaca Motto: *Life Must Go*.

Email Penulis: [lasmarianami@gmail.com](mailto:lasmarianami@gmail.com).



# **BAB 8**

# **STRATEGI PENYAJIAN**

# **MATERI DALAM BAHAN**

# **AJAR**

---

**Randitha Missouri, M.Pd.**  
Universitas Muhammadiyah Bima



## 6. Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Strategi yang tepat membantu mencapai tujuan pembelajaran lebih cepat dan efisien. Materi yang disajikan dengan metode yang sesuai membantu siswa memahami dan mengaplikasikan konsep lebih baik.

## 7. Mempersiapkan Siswa Menghadapi Dunia Nyata

Strategi seperti pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) atau studi kasus membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Penyajian materi yang relevan dengan kehidupan nyata membuat pembelajaran lebih kontekstual.

## 8. Mendukung Inovasi Dalam Pembelajaran

Strategi yang melibatkan teknologi, seperti *e-learning* atau simulasi virtual, mendorong penggunaan inovasi dalam pendidikan membuka peluang untuk pembelajaran jarak jauh atau fleksibel sesuai kebutuhan siswa.

## Konsep Dasar Strategi Penyajian Materi

Penyajian materi adalah proses mengorganisasi, menyusun, dan menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan agar siswa dapat memahami, menginternalisasi, dan mengaplikasikan materi tersebut secara efektif. Proses ini melibatkan penggunaan strategi, metode, dan media yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Komponen penyajian materi pembelajaran, yaitu: (1) Materi berisi informasi atau pengetahuan yang disampaikan kepada siswa, seperti ceramah, diskusi, simulasi, (2) Metode, cara, atau pendekatan yang digunakan untuk menyampaikan materi, (3) Media, alat, atau teknologi yang mendukung penyajian materi, seperti buku, video, atau aplikasi digital, dan (4) Lingkungan atau situasi pembelajaran di mana materi disampaikan (formal atau informal).

Materi yang disusun dengan strategi penyajian yang tepat tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemampuan siswa mengaplikasikan pengetahuan dalam berbagai konteks. Dengan demikian, materi yang

Cara mengoptimalkan strategi berbasis masalah, yaitu: (1) Masalah harus relevan dengan dunia nyata dan sesuai dengan tingkat kemampuan pembelajar, (2) Sediakan instruksi atau kerangka kerja yang jelas untuk membantu pembelajar memulai proses pemecahan masalah, (3) Manfaatkan sumber daya digital, seperti *database*, simulasi, atau platform pembelajaran daring untuk mendukung proses pencarian solusi, (4) Fasilitator perlu mendorong diskusi yang produktif, mengarahkan pembelajar untuk mengeksplorasi berbagai perspektif, dan (5) Gabungkan penilaian terhadap proses (partisipasi, diskusi) dan hasil akhir (solusi yang diusulkan).

### **Evaluasi Strategi Penyajian Materi**

Evaluasi pendidikan merupakan tindakan atau proses yang dilakukan melalui kegiatan *assessment* untuk mengukur efektivitas strategi yang dijalankan dalam mencapai tujuan pendidikan. Hasil evaluasi digunakan untuk mengambil keputusan agar tindakan yang dilakukan ke depan dapat mencapai tujuan dengan optimal (Ariani et al., 2022). Salah satu evaluasi dalam pendidikan yaitu evaluasi strategi penyampaian materi pembelajaran.

Evaluasi strategi penyajian materi adalah proses menilai keefektifan metode, teknik, dan pendekatan yang digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dan metode yang digunakan relevan serta sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tujuan evaluasi strategi penyajian materi adalah untuk mengetahui apakah strategi yang digunakan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, menemukan aspek yang perlu diperbaiki atau dipertahankan dalam strategi penyajian, mengetahui sejauh mana strategi memotivasi dan melibatkan siswa dalam pembelajaran, memilih atau mengubah strategi yang lebih tepat dalam pembelajaran berikutnya, dan memastikan bahwa materi dan strategi yang digunakan relevan dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran.

Menurut (Sujinah et al., 2022) menjelaskan bahwa penerapan sistem sortir dalam mempersiapkan materi pembelajaran diperlukan

untuk menghasilkan materi yang urgen, esensial, dan prioritas. Materi dari sumber belajar yang berlimpah belum tentu mampu guru ajarkan dalam waktu yang terbatas. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi dalam penyajian materi pembelajaran. Adapun aspek yang dievaluasi, yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keterlibatan siswa, keberagaman metode, keterjangkauan dan ketersediaan media, efisiensi waktu, relevansi dan kontekstualisasi, serta hasil belajar.

Evaluasi strategi penyajian materi adalah langkah penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan mengevaluasi aspek-aspek seperti keterlibatan Siswa, relevansi materi, hasil belajar, dan penggunaan media, guru dapat menemukan kekuatan serta kelemahan dari strategi yang digunakan. Proses ini memungkinkan guru untuk terus beradaptasi dan menyempurnakan strategi penyajian demi hasil pembelajaran yang optimal.

Teknik evaluasi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut, (1) Menentukan kriteria evaluasi. Tentukan indikator yang akan digunakan untuk menilai efektivitas strategi, seperti keterlibatan siswa, hasil belajar, atau kepuasan Siswa, (2) Mengumpulkan data. Gunakan berbagai metode untuk mengumpulkan data, seperti: Observasi proses pembelajaran, wawancara dengan siswa atau guru, kuesioner untuk mengukur kepuasan atau umpan balik siswa, dan analisis hasil tes atau tugas, (3) Analisis data. Bandingkan hasil evaluasi dengan kriteria yang telah ditentukan untuk menilai efektivitas strategi, (4) Interpretasi hasil. Identifikasi kekuatan dan kelemahan dari strategi yang digunakan, (5) Rekomendasi perbaikan. Berikan rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas strategi, seperti menyesuaikan metode, menggunakan media yang lebih menarik, atau meningkatkan keterlibatan siswa, (6) Implementasi perubahan. Terapkan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi untuk pembelajaran selanjutnya.

Evaluasi dapat dilakukan dengan metode observasi langsung (melihat secara langsung bagaimana strategi diterapkan di kelas), kuesioner dan survei (mengumpulkan umpan balik dari siswa tentang strategi penyajian), tes dan evaluasi hasil belajar (menggunakan tes untuk mengukur pemahaman atau keterampilan siswa), wawancara atau diskusi kelompok (menggali informasi lebih mendalam melalui

## Daftar Pustaka

- Ariani, N., Zulaini, M., Siti Zahara Saragih, & Rosmidah Hasibuan. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Djumingin, S., Juanda, & Tamsir, N. (2022). *Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Hasriani. (2021). *Belajar Menulis Teks Narasi dengan Teknik Clustering*. In *Kanal* (Vol. 3).
- Jaya, F. (2019). *Buku Perencanaan Pembelajaran*. In 2019 (hal. 152). <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/8483>
- Kamaruddin, I., Andri Kurniawan, Ramlan Mahmud, & Fitria Khasanah. (2022). *Strategi Pembelajaran*.
- Kusuma, J. W. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*.
- Nurhasanah, S., Jayadi, A., Sa'diyah, R., & Syafrimen. (2019). *Strategi Pembelajaran*. In Cv. Reka Karya Amerta (Nomor April).
- Sujinah et al. (2022). *Buku Panduan Penetapan Bahan Ajar Sekolah*. In Repository.Um-Surabaya.Ac.Id. [https://repository.um-surabaya.ac.id/7051/1/Panduan Penetapan bahan Ajar Sekolah.pdf](https://repository.um-surabaya.ac.id/7051/1/Panduan%20Penetapan%20bahan%20Ajar%20Sekolah.pdf)
- Supardi. (2020). *Landasan Pengembangan Bahan Ajar*. [https://books.google.co.id/books?id=orQPEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=BAHAN+AJAR&hl=jv&sa=X&ved=2ahUKEwie783e8azwAhWWaCsKHZ51AikQ6AEwAXoECAAQAg#v=onepage&q=BAHAN AJAR&f=false](https://books.google.co.id/books?id=orQPEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=BAHAN+AJAR&hl=jv&sa=X&ved=2ahUKEwie783e8azwAhWWaCsKHZ51AikQ6AEwAXoECAAQAg#v=onepage&q=BAHAN%20AJAR&f=false)
- Takdir, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Berbasis Aplikasi Android. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 21(1), 1–10. <https://doi.org/10.26858/ijes.v21i1.6688>
- Yuberti. (2018). Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan. In *Psikologi Pendidikan* (Vol. 1).

## PROFIL PENULIS




### **Randitha Missouri, M.Pd.**

Seorang penulis dan tenaga pendidik pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Bima. Ketertarikan penulis pada bidang manajemen pendidikan dimulai sejak tahun 2006 silam, ketika menjuarai lomba karya ilmiah tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Lahir di Rabangodu-Bima, 20 April 1992 Kota Bima Nusa Tenggara Barat.

Menamatkan pendidikan program Sarjana (S1) di Universitas Mataram Prodi Pendidikan Bahasa Inggris dan menyelesaikan program Pasca Sarjana (S2) di Universitas Negeri Yogyakarta Prodi Manajemen Pendidikan. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Samsurizal dan Ibu Siti Nurkasmir. Sebagai akademisi, penulis aktif dalam kegiatan pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, khususnya di bidang manajemen pendidikan. Penulis mulai aktif menulis buku tahun sejak tahun 2023. Buku ini merupakan buku ke-sembilan, judul buku yang pernah ditulis antara lain: Manajemen Mutu Pendidikan, *Micro Teaching*, Kebijakan Pendidikan, Manajemen Pendidikan, Metodologi Penelitian, Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini, Pendidikan di Era *Digital*, dan Manajemen Pengelolaan Kelas. Penulis berharap dapat memberikan kontribusi positif pada dunia pendidikan melalui karya tulis ilmiah dan buku, terutama dalam menumbuhkan generasi unggul secara akademik dan berkarakter.

Email Penulis: [randitha44@gmail.com](mailto:randitha44@gmail.com).



**BAB 9**  
**PENGEMBANGAN**  
**BAHAN AJAR BERBASIS**  
**PENDIDIKAN**  
**KECAKAPAN HIDUP**

---

**Sri Winarsih, S.Pd., M.M.**  
Universitas Panca Sakti Bekasi



## **Konsep Dasar Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Kecakapan Hidup**

Latar Belakang Pengembangan Bahan Ajar Di era globalisasi yang semakin kompetitif, pengembangan bahan ajar tidak hanya berorientasi pada aspek akademik saja, tetapi juga harus membekali peserta didik dengan keterampilan hidup yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi.

Hal ini penting agar peserta didik tidak hanya terampil dalam bidang akademik, tetapi juga mampu menghadapi tantangan dunia nyata dengan keterampilan yang relevan. Pengertian Pendidikan Kecakapan Hidup (PKH) Pendidikan Kecakapan Hidup (PKH) atau *life skills education* adalah pendekatan pendidikan yang menekankan pengembangan keterampilan praktis, sosial, dan emosional.

PKH bertujuan untuk membantu individu menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari dan membekali mereka dengan kemampuan untuk berfungsi secara efektif di masyarakat (Sagala, S, 2013). Tujuan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis PKH Bahan ajar yang baik tidak hanya memfokuskan pada teori, tetapi juga harus menghubungkan teori dengan praktik. Dengan demikian, bahan ajar berbasis PKH memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya memahami konsep tetapi juga mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka. Hal ini akan membantu peserta didik menjadi lebih mandiri, kreatif, dan siap menghadapi perubahan yang ada di masyarakat.

## **Keterampilan yang Diajarkan Dalam Pendidikan Kecakapan Hidup (PKH)**

### **1. Keterampilan Komunikasi Efektif Komunikasi Efektif**

Adalah keterampilan yang membantu peserta didik berinteraksi dengan orang lain secara positif dan konstruktif. Keterampilan ini penting untuk dapat menyampaikan ide, pendapat, dan perasaan dengan jelas serta untuk mendengarkan dengan penuh perhatian, baik dalam lingkungan sosial maupun profesional.

### **2. Keterampilan Pengambilan Keputusan**

Keterampilan pengambilan keputusan mengajarkan peserta didik untuk memilih solusi yang tepat dalam berbagai situasi. Ini

## 1. Implementasi di Kelas

Implementasi bahan ajar PKH di kelas adalah tahap yang sangat penting karena ini merupakan saat dimana materi yang telah dikembangkan dipraktikkan dan diterapkan secara langsung kepada peserta didik. Pengajaran PKH harus dilakukan dengan cara yang memungkinkan peserta didik untuk aktif belajar dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang sangat efektif dalam implementasi PKH adalah penggunaan metode berbasis proyek. Dalam metode ini, peserta didik diberi tugas atau proyek yang berkaitan langsung dengan keterampilan hidup yang ingin diajarkan, seperti manajemen waktu, pengambilan keputusan, atau pemecahan masalah. Dengan proyek ini, peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis, tetapi juga pengalaman langsung dalam memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Metode lain yang efektif adalah eksperimen. Melalui eksperimen, peserta didik dapat menguji teori yang telah dipelajari dalam konteks praktis. Misalnya, eksperimen mengenai komunikasi efektif, dimana peserta didik berlatih melakukan percakapan atau diskusi kelompok untuk memperbaiki keterampilan mereka dalam berkomunikasi. Dengan cara ini, peserta didik akan merasa lebih siap dan percaya diri dalam menghadapi tantangan di dunia nyata, karena mereka telah mengalami proses belajar yang lebih mendalam dan aplikatif.

Metode berbasis proyek: peserta didik diberikan tugas atau proyek yang mendorong mereka untuk mengaplikasikan keterampilan hidup. Eksperimen atau kegiatan praktis: penggunaan eksperimen untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan praktis. Pembelajaran aktif: mendorong keterlibatan peserta didik dalam aktivitas yang relevan dan menantang (Mahmudi, 2020).

## 2. Evaluasi Pembelajaran

Setelah implementasi dilakukan, evaluasi merupakan langkah yang tak kalah penting untuk mengukur efektivitas bahan ajar

yang telah diterapkan. Evaluasi bertujuan untuk menilai sejauh mana peserta didik dapat menguasai keterampilan yang diajarkan dalam PKH.

Evaluasi ini tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan semata, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan keterampilan hidup yang telah dipelajari. Oleh karena itu, evaluasi dalam PKH harus mencakup berbagai aspek, seperti pengamatan keterampilan praktis, pengambilan keputusan yang efektif, serta kemampuan komunikasi dan kerjasama dalam kelompok.

Salah satu cara untuk mengevaluasi keterampilan hidup adalah dengan menggunakan penilaian berbasis kinerja, di mana peserta didik dinilai berdasarkan bagaimana mereka mengaplikasikan keterampilan yang telah dipelajari dalam situasi nyata atau simulasi. Misalnya, evaluasi dapat dilakukan dengan mengamati peserta didik dalam situasi diskusi kelompok atau simulasi pemecahan masalah, dan memberikan umpan balik terkait cara mereka berinteraksi dan menyelesaikan masalah.

Selain itu, evaluasi juga bisa dilakukan melalui *self-assessment*, di mana peserta didik diminta untuk mengevaluasi sejauh mana mereka merasa telah menguasai keterampilan yang diajarkan. Penilaian berbasis kinerja: menilai keterampilan praktis peserta didik melalui observasi dalam situasi nyata atau simulasi. *Self-assessment*: memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengevaluasi diri sendiri dalam menguasai keterampilan. *Feedback* dan refleksi: Menggunakan umpan balik untuk memperbaiki dan mengembangkan keterampilan peserta didik lebih lanjut (Sari, 2021).

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Hadi, S. (2018). *Strategi Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kecakapan Hidup*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mahmudi, M. (2020). *Pendidikan Kecakapan Hidup Dalam Kurikulum Pendidikan Formal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sagala, S. (2013). *Konsep Dasar Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan Kecakapan Hidup*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, A. (2021). *Keterampilan Hidup Dalam Pendidikan Kecakapan Hidup: Teori dan Praktik*. Jakarta: Prenada Media.
- Sudjana, N. (2005). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukardi, M. (2019). *Prinsip-Prinsip Pengembangan Bahan Ajar Untuk Pembelajaran yang Efektif*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.


## PROFIL PENULIS



### **Sri Winarsih, S.Pd., M.M.**

Penulis adalah seorang pendidik dan peneliti yang memiliki minat mendalam dalam pengembangan bahan ajar berbasis Pendidikan Kecakapan Hidup (PKH). Ketertarikannya bermula dari pengamatan terhadap tantangan yang dihadapi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan dunia kerja. Penulis lulusan SMK RESPATI yang berada Di Jakarta Timur dan berhasil lulus tahun 1993. Penulis melanjutkan pendidikannya ke Perguruan Tinggi dan berhasil menyelesaikan studi S1 di STKIP Bekasi lulus tahun 2010, kemudian penulis menyelesaikan studi S2 di prodi Manajemen Program Pasca Sarjana IMMI dengan latar belakang di bidang pendidikan. Penulis aktif meneliti strategi pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam materi ajar. Penulis meyakini bahwa bahan ajar yang dirancang dengan baik dapat membantu peserta didik mengasah keterampilan berpikir kritis, komunikasi, serta kemandirian dalam menghadapi tantangan sosial dan ekonomi. Karya tulisnya banyak berfokus pada desain bahan ajar kontekstual yang berbasis pada teori pendidikan dari para ahli seperti Sagala (2013), Tilaar (2012), dan Sudjana (2005). Melalui buku-bukunya, ia berharap dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKH di berbagai jenjang pendidikan.

Email Penulis: [winarsihanisha@gmail.com](mailto:winarsihanisha@gmail.com).



**BAB 10**  
**PENGEMBANGAN**  
**BAHAN AJAR DENGAN**  
**PENDEKATAN**  
**KONTEKSTUAL**

---

**Nina Yuminar Priyanti, M.Pd.**  
Universitas Panca Sakti Bekasi



Bahan ajar yang biasa dimanfaatkan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas dibagi menjadi beberapa kelompok. Adapun bahan ajar menurut bentuknya diklasifikasikan menjadi 4 (empat) macam yaitu:

1. Bahan ajar melalui media cetak adalah bahan ajar dengan media penyampai informasi dalam bentuk kertas, seperti: lembar kerja siswa (LKS), modul, buku dan sejenisnya.
2. Bahan ajar melalui media audio adalah bahan ajar dengan media penyampai informasi dalam bentuk suara seperti kaset, radio dan sejenisnya
3. Bahan Ajar melalui media audio-visual adalah bahan ajar dengan media penyampai informasi dalam bentuk gambar dan suara, contohnya: Film, Video, dan sejenisnya.
4. Bahan Ajar melalui media Interaktif adalah bahan ajar yang digunakan dengan cara menggabungkan beberapa media pembelajaran menjadi satu seperti, video dan animasi yang telah diberikan perlakuan sehingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, contohnya: *Compact Disk Interaktif* (Magdalena, 2022).

### **Pembelajaran Dengan Pendekatan Kontekstual**

Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas saat ini sudah mulai menggunakan sistem pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, (*Student Centered Learning*), yaitu peserta didik atau murid berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dapat kita saksikan di lapangan, ada beberapa pendidik melakukan pembelajaran secara konvensional, guru menjelaskan materi pembelajaran sedangkan siswa mendengarkan (Toyiba, 2016). Sistem pembelajaran satu arah membuat peserta didik jenuh sehingga menurunkan minat belajar dalam pelajaran (Khoirunnisa et al., 2020).

Maka dari itu sangat dibutuhkan pendekatan pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan minat serta kebutuhannya. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan di kelas untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik adalah dengan penggunaan pendekatan pembelajaran kontekstual.

## Daftar Pustaka

- Ati Sumiati, dkk. (2017). Workshop Pengembangan Bahan Ajar Modul Berdasarkan Pendekatan Scientific Pada Kurikulum 2013 Sebagai Sumber Pembelajaran Guru SMK di Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*, 91.
- Fahrezi, G., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Akuntansi Persediaan. *Educatio*, 16(1), 58-70. [https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc/article/view/3550/pdf\\_49](https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc/article/view/3550/pdf_49).
- Fajri, Z. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Kelas II Berbasis Kontekstual Sub Tema Tumbuhan di Sekitarku di SDN Tamanan 2 Bondowoso. (*Tesis tidak diterbitkan*). Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Malang.
- Haryadi, R., & Nurmala, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Kontekstual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 7(1), 32-39. <http://dx.doi.org/10.32699/spektra.v7i1.168>.
- Japa, Gst. N. (2013). Pengembangan Buku Ajar Pendidikan Matematika III Berpendekatan Pendidikan Matematika Realistik dan Perubahan Konseptual. *Laporan Penelitian*. Undiksha.
- Khoirunnisa, F, Sabekti, A. W, & Yulita, I. (2020). Pengembangan Kemampuan Menulis Ilmiah Berbantuan Manajemen Referensi Mendeley Bagi Guru-Guru SMA/Sederajat Di Kabupaten Bintan. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 3(1), 1-6. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v3i1.2697>.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Lumbantoruan, Artha dan Nurdatul Jannah. Deskripsi Sikap Peserta Didik Terhadap Fisika, *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains.*, v5vi2i.109, eISSN:2548-642x, (2019). [online] di <https://spektra.unsiq.ac.id/index.php/spek/article/view/109>.
- Magdalena, I, Prabandani, R. O, Rini, E. S, Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Nusantara*, 2(2), 180-

- 187.<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/805>.
- Magdalena, I., Ramadhan, A. S, Zaudah, D., Azizah, N., & Janah, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Daring Di Sekolah Mi Al-Istiqomah Cibodas. *Nusantara*, 4(1), 15-26.<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1677>.
- Muhartini, M, Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajaran Problem Based Learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66-77. <https://ejournal.politeknikpratama.ac.id/index.php/Lencana/article/view/881/871>.
- Nilasari, E., Djatmika, E. T., & Santoso, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Modul Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(7), 1399—1404.<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6583/2808>.
- Nur, T., & Wahyuni, B. (2016). Keefektifan Pembelajaran PBL Pendekatan Kontekstual pada Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang*, 22, 29–37.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967-974. <https://www.neliti.com/publications/465306/pengembangan-bahan-ajar-strategi-belajar-mengajar-untuk-meningkatkan-motivasi-belajar>.
- Perwitasari, S., & Wahjoedi, W. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual* (Doctoral dissertation, State University of Malang). <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1311/pdf>.
- Pratiwi, A. L. D. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Matakuliah Biologi Umum. *BIOEDUKASI: Jurnal*

- Pendidikan* *Biologi*, 6(1).  
<https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/biologi/article/view/155/125>.
- Rahmawati, S., & Susanti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar E-Book pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Berbasis Kontekstual untuk SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(3), 383–391.
- Satriawan, M., & Rosmiati, R. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbasis Kontekstual dengan Mengintegrasikan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika pada Mahasiswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 6(1), 1212-1217. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpps/article/view/540>.
- Suastika, I. K., & Rahmawati, A. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(2), 60.
- Suhartoyo, E, Wailissa, S. A, Jalarwati, S, Samsia, S, Wati, S, Qomariah, N, & Amin, I. M. (2020). Pembelajaran Kontekstual Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 1(3), 161-164. <https://riset.unisma.ac.id/index.php/JP2M/article/view/6588/7200>.
- Susiloningsih, W. (2016). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada MataKuliah Konsep IPS Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.89>.
- Toyiba, Fitriyani, N. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar pada Madrasah Ibtidaiyah. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 929–930. Ulia, N., Ismiyanti, Y., & Setiana, L. N. (2019). Meningkatkan Literasi Melalui Bahan Ajar Tematik Sainifik Berbasis *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, *Kearifan Lokal*, 2(2), 150–160. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v2i2.340>.

- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuningtyas, D.T. dan Suastika, I K. . (2016). Developing Learning Modules of Numbers for Primary School Students Using Contextual Teaching and Learning Approach. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2). 33-36
- Widodo, W. (2015). *Menjadikan Karya Akademik Bernilai Ekonomi. Dalam Makalah Utama Seminar Nasional Mengubah Karya Akademik Menjadi Karya Bernilai Ekonomi Tinggi*. Universitas Surabaya.

## PROFIL PENULIS



### **Nina Yuminar Priyanti, M.Pd.**

Penulis lahir di kota Karawang pada tanggal 25 November 1986. Penulis dibesarkan oleh Ayah Kadi A. Lesmana dan Ibu Elys Yulismar yang berdomisili di kota Subang, Jawa Barat. Sejak tahun 2004 penulis melanjutkan kuliah di STP Jakarta dan setelah lulus mengabdikan dirinya menjadi guru di SMK 2 Subang. Pada tahun 2009, penulis menikah dengan Anugrah Bertiantono dan tinggal di kota Bekasi. Penulis pernah mengajar sebagai guru PAUD di TK Primagama dan TK Az Zaitun. Karena kecintaannya pada dunia Pendidikan, penulis melanjutkan kuliah Pascasarjana di Universitas Islam Asy-Syafi'iyah Jakarta Timur. Sejak tahun 2016 penulis bergabung menjadi salah satu Dosen di Universitas Panca Sakti Bekasi. Tahun 2023 penulis mengikuti Diklat Fasilitator Sekolah Penggerak Angkatan 3 dan membina 8 Sekolah Penggerak di Kabupaten Bekasi untuk membantu Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dalam melakukan Transformasi Pendidikan pada pelaksanaan Implementasi Kurikulum Merdeka hingga tahun 2026 nanti. Jika ada yang ingin berkolaborasi bisa menghubungi penulis dengan email: [ninayuminar86@gmail.com](mailto:ninayuminar86@gmail.com).



# **BAB 11**

## **PENGEMBANGAN**

### **BAHAN AJAR *DIGITAL***

---

**Hj. Tetin Syarifah, M.Pd.**  
Universitas Terbuka



potensi maksimal mereka dengan cara yang lebih dinamis dan inovatif.

Dengan menggunakan bahan ajar *digital*, proses pembelajaran dapat menjadi lebih fleksibel, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang sesuai pada gaya belajar mereka masing-masing yang memungkinkan pemutakhiran informasi secara *real-time*, sehingga materi yang disajikan relevan dan *up-to-date* (Nadila, 2024).

## **Pengembangan Bahan Ajar**

Dalam Pendidikan tidak terlepas pada kurikulum sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran terdiri dari persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Bahan ajar merupakan salah satu persiapan guru dan instruktur untuk menyampaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan jenjang pendidikan, mata pelajaran dengan bahan ajar yang inovatif, efektif dan menarik.

Seiring dengan berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi sejalan dengan tantangan yang perlu disambut baik dengan kompetensi yang memadai, pendidikan menjadi salah satu sektor yang mendapatkan tantangan khususnya bagi tenaga pendidik sebagai fasilitator dituntut agar mampu meningkatkan kompetensi personal untuk berkolaborasi dalam mengelola bahan ajar berbasis teknologi dalam membantu meningkatkan pendidikan yang berkualitas (Munawar et al., 2020).

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan bahan ajar.

### **1. Analisis Kebutuhan**

Identifikasi kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, dan kompetensi yang ingin dicapai, untuk memastikan bahan ajar yang dikembangkan relevan dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

### **2. Perencanaan Mata Pelajaran**

Menyusun rencana pelajaran yang mencakup topik, subtopik, dan urutan penyampaian materi yang mencakup metode pengajaran dan evaluasi yang digunakan.

### **3. Pengembangan Materi**

Menyusun konten bahan ajar dengan cara yang sistematis dan menarik berupa teks, gambar, video, diagram, atau kombinasi dari berbagai media.

3. Pengembangan Materi.
4. Penyusunan Media dan Sumber Daya.
5. Pengembangan Aktivitas Pembelajaran.
6. Pengembangan Instrumen Evaluasi.
7. Uji Coba dan Revisi.
8. Implementasi.
9. Evaluasi dan Pembaruan.

Bahan ajar *digital* memiliki tujuan membantu guru dan instruktur dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan inovatif dan efektif, diantaranya sebagai berikut:

1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa.
2. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri.
3. Memperluas Akses ke Sumber Belajar.
4. Mengakomodasi Berbagai Gaya Belajar.
5. Mempermudah Pemutakhiran Materi.
6. Meningkatkan Efisiensi Guru.
7. Mendukung Pembelajaran Kolaboratif.
8. Mengukur dan Meningkatkan Kinerja Pembelajaran.

Jenis bahan ajar *digital* yang dapat mendukung proses pembelajaran di era *digital*. Diantaranya sebagai berikut:

1. *E-Book*.
2. Video Pembelajaran.
3. Aplikasi *Mobile*.
4. *Podcast* Pendidikan.
5. Presentasi *Digital*.
6. *E-Modul*.
7. *Platform* Pembelajaran *Online*.
8. Simulasi dan Permainan Edukasi.
9. Infografis dan Diagram Interaktif.
10. Aplikasi *Augmented Reality (AR)*.
11. *Artificial intelligence (AI)*.

Manfaat utama bahan ajar *digital* diantaranya sebagai berikut:

1. Aksesibilitas yang Luas.
2. Interaktivitas yang Tinggi.
3. Pemutakhiran Mudah.
4. Kustomisasi Pembelajaran.
5. Pendekatan Multimodal.
6. Penghematan Biaya dan Sumber Daya.
7. Pembelajaran Mandiri dan Kolaboratif.
8. Evaluasi dan Umpan Balik *Real-Time*.
9. Penyimpanan dan Pengorganisasian Mudah.
10. *Engagement* yang Lebih Tinggi.

Di era *digital* saat ini, teknologi sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang menonjol adalah pemanfaatan media *digital*. Dalam dunia pendidikan teknologi dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang siap bersaing di masa yang akan datang.

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Aliyah, W. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Pada E-Komik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*. 16(1), 1–23.
- Darmansyah. (2020). Inovasi dan Peran Teknologi Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Webinar Nasional Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan*, 1–14.
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pembelajaran* (A. Kamsyach (ed.); Keenam). Remaja Rosda Karya.
- Ekarini, E. D. (2024). *Etnomatematika : Bahan Ajar Digital Berbasis Budaya Pekalongan Pada Materi Bentuk Aljabar*. 4, 1–11.
- Lubis, F. W., & Albina, M. (2025). *Urgensi Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 07(01), 73–89.
- Mayasari, Syarifah, M. (2024). *Penggunaan Alat Peraga dan Media Pembelajaran* (Andri Cahyo Purnomo (ed.)). Sada Kurnia Pustaka.
- Mukra Rizal, S. T. (2024). *Penggunaan Teknologi Dalam Pengajaran* (A. C. Ma'arif (ed.)). Sada Kurnia Pustaka.
- Munawar, B., Farid Hasyim, A., & Ma'arif, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 310–320. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2473>.
- Nadila. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran. *JUPSI: Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 2(1), 37–46. <https://doi.org/10.62238/jupsijurnalpendidikansosialindonesia.v2i1.72>.
- Tirtoni, F., Wulandari, F., Efendi, N., Pendidikan, P., Sekolah, G., Sidoarjo, U. M., Pendidikan, P., Informasi, T., & Sidoarjo, U. M. (2025). *Pengembangan Media Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Communication and Collaboration Menghadapi Era Merdeka Belajar*. 08(01), 1–12.

## PROFIL PENULIS




### **Hj. Tetin Syarifah, M.Pd.**

Penulis berasal dari Tasikmalaya ketertarikan dalam Pendidikan dimulai sejak keluar dari SMA melanjutkan Pendidikan pada Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan hingga sekarang mengabdikan di Masyarakat sebagai Pengelola dan pengajar di Yayasan An-Nasihyah Darul Amira Ciamis serta Dosen/Tutor di Universitas

Terbuka. Penulis mempunyai kepakaran dalam bidang pendidikan, untuk mewujudkan karir sebagai dosen profesional aktif menulis, menerbitkan beberapa hasil karyanya berupa:

1. Buku Pendidikan: Pusat Kegiatan Masyarakat, Pendidikan Profesi Keguruan, Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini, Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus, Isu-Isu Kontemporer Pendidikan Agama Islam, Psikologi Pendidikan, Transformasi Pembelajaran di Era Kurikulum Merdeka Belajar. Dasar Bimbingan dan Konseling, Generasi Kuat Generasi Sehat, Pendidikan Islam dan Globalisasi, Pendidikan Luar Sekolah.
2. Buku Antologi Motivasi: Panggilan Hati, Sekilas Luka Berjuta Hikmah, Langit Masa Kecil, Melukis Pelangi Pendidikan, Menjadi Ibu Tidak Mudah Tapi Aku Bisa, Buku kuliah dan Bukit Mimpi, Meniti Jejak Cinta yang Abadi, Berdiri Tegak Diatas Badai, Tetap Melangkah Meski Tidak Mudah, Cita-cita Seorang Wanita.
3. Novel: Arti Sebuah Nama, Melukis Mimpi.
4. Cerpen: Mencintai Tanpa Harus Memiliki, Mengalah Demi Kemaslahatan, Berdamai dengan Masa Lalu, Lentera Kehidupan, Hampir Saja Ya Allah, Mencintaimu Karena Allah, Dibalik Kecewa Terdapat Hikmah Yang Tidak Terduga.
5. Artikel: Perempuan Mulia Karena Akal dan Sengsara Oleh Perasaan, Pelayanan Pendidikan Inklusif Untuk Semua Siswa, serta akan segera terbit karya tulis berikutnya.

Email Penulis: [tetinsyarifah2@gmail.com](mailto:tetinsyarifah2@gmail.com).



**BAB 12**  
**PEMANFAATAN SUMBER**  
**BELAJAR DALAM**  
**PENGEMBANGAN BAHAN**  
**AJAR**

---

**Dr. Margiyono Suyitno, S.S., M.Pd.I.**  
STIT Madina Sragen



## Konsep Dasar Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan (Musfiqon, 2012). Menurut Heinich et al. (2002), sumber belajar mencakup beberapa hal, yaitu: bahan, alat, lingkungan, dan manusia yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi para peserta didik.

Dalam konteks pendidikan, sumber belajar juga mencakup bahan ajar yang disusun secara sistematis sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik secara nasional maupun institusi pendidikan. Berdasarkan jenisnya, sumber belajar dibedakan atas: sumber belajar cetak, *digital*, lingkungan, dan manusia. Sumber belajar cetak berupa: buku teks, modul ajar, dan artikel ilmiah.

Sumber belajar *digital* berupa: video pembelajaran, *e-book*, jurnal elektronik, dan berbagai simulasi yang berbasis komputer. Sumber belajar lingkungan dapat berupa: perpustakaan, museum, dan laboratorium. Adapun sumber belajar yang berupa manusia antara lain: guru dan dosen, para pakar dan praktisi, serta masyarakat sekitar yang ada di lingkungan sekolah tersebut.

Tidak semua sumber belajar dapat menjadi sumber belajar yang baik bagi peserta didik. Sumber belajar yang baik, menurut Mayer (2021) memiliki beberapa sifat atau karakteristik yang sangat menentukan hasil pembelajaran. Karakteristik tersebut antara lain: relevan dengan tujuan pembelajaran, mudah dan dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik, menarik dan bersifat interaktif, dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Dalam pengembangan bahan ajar, pemilihan sumber belajar yang sesuai akan berdampak pada efektivitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dan para pendidik perlu mempertimbangkan berbagai faktor di atas dalam menentukan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran.

Untuk mengembangkan sumber belajar yang efektif, harus memperhatikan beberapa prinsip, antara lain: relevansi dengan kurikulum (sumber belajar harus sesuai dengan kurikulum agar

## **Kesimpulan**

Pengembangan bahan ajar berbasis sumber belajar merupakan strategi yang semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Berbagai studi menunjukkan bahwa pemanfaatan sumber belajar yang beragam baik cetak, digital, maupun lingkungan sekitar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran

Evaluasi sumber belajar merupakan langkah penting dalam pengembangan bahan ajar. Dengan mengevaluasi berbagai aspek seperti kualitas, aksesibilitas, dan efektivitas, pengembang bahan ajar dapat memastikan bahwa sumber yang digunakan benar-benar membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan bahan ajar. Teknologi memungkinkan pendidik untuk menciptakan bahan ajar yang lebih interaktif, mudah diakses, serta disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam bahan ajar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik.

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Anderson, T. 2008. *The Theory and Practice of Online Learning*. Athabasca University Press.
- Hamid, A. 2016. Evaluasi Sumber Belajar: Teori dan Aplikasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 23(2), 123-135.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Merrill.
- Mayer, R. E., 2021. *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mulyasa, E. (2011). *Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi (Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nugraha, A., & Putra, R. 2021. Teknologi dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 10(2), 145-160.
- Rahman, F., & Santoso, D. 2021. Pemanfaatan LMS Dalam Pendidikan Daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(3), 78-92.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. 2017. *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Pearson.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. 2007. *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. Lawrence Erlbaum Associates.


## PROFIL PENULIS



### **Dr. Margiyono Suyitno, S.S., M.Pd.I.**

Penulis adalah dosen aktif di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Madina Sragen pada program studi Manajemen Pendidikan Islam sejak 2013. Penulis mengawali pendidikan tinggi di bidang Sastra Daerah UNS lulus 1999. Kemudian berwirausaha kecil-kecilan hingga sekarang, alhamdulillah dapat untuk melanjutkan di jenjang S2 & S3. Penulis melanjutkan studi Magister Manajemen Pendidikan Islam di IAIN Surakarta lulus 2012. Setahun kemudian melanjutkan studi Manajemen Pendidikan Islam di UIN Maliki Malang selesai 2018. Di samping aktif mengajar di program studi Manajemen Pendidikan dan berwirausaha, penulis juga aktif di beberapa yayasan pendidikan Islam. Di samping itu, penulis aktif menulis buku dan jurnal ilmiah nasional maupun internasional yang rata-rata berkaitan dengan manajemen pendidikan, studi Islam, dan humaniora, serta memberikan seminar-seminar. Pendidikan merupakan salah satu keahlian yang penulis kuasai dan ajarkan dalam perkuliahan. Bidang ini sesuai dengan program studi yang penulis ambil saat kuliah, maupun mata kuliah yang penulis ampu yaitu mata kuliah Tarbiyah. Penulis aktif menulis buku maupun jurnal yang berkaitan dengan pendidikan maupun sosial. Kegiatan penulisan *book chapter* yang berkaitan dengan Pendidikan Kewarganegaraan merupakan bagian dari kurikulum pendidikan di Indonesia yang wajib diajarkan kepada seluruh masyarakat, sehingga ketahanan nasional dapat terwujud.

Email Penulis: [suyitno1974@gmail.com](mailto:suyitno1974@gmail.com).



**BAB 13**  
**PENGEMBANGAN**  
**BAHAN AJAR**  
**PEMBELAJARAN JARAK**  
**JAUH**

---

**Tri Hutami Wardoyo, M.Ed.**  
Universitas Negeri Semarang



pembelajaran daring yang digunakan. Untuk siswa yang memiliki keterbatasan akses internet, bahan ajar luring seperti modul cetak atau media penyimpanan fisik (USB, CD/DVD) juga harus disediakan agar proses belajar tetap inklusif. Penggunaan teknologi yang tepat menjadi pilar utama dalam PJJ.

*Platform digital* seperti *Learning Management System (LMS)*, aplikasi konferensi video, dan media sosial dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan bahan ajar secara menarik dan efektif. Misalnya, video pembelajaran yang disertai dengan narasi dan infografis interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Penting untuk menyelaraskan bahan ajar dengan tujuan pembelajaran. Materi yang disusun secara sistematis, mulai dari konsep dasar hingga tingkat lanjut, memungkinkan siswa memahami materi dengan lebih baik. Proses ini juga dapat dilengkapi dengan latihan atau tes formatif untuk membantu siswa mengevaluasi kemajuan mereka. Keberlanjutan dan evaluasi bahan ajar harus menjadi perhatian utama.

Setelah bahan ajar digunakan, pengajar perlu mengevaluasi efektivitasnya melalui umpan balik dari siswa. Proses evaluasi ini memastikan bahwa bahan ajar tetap relevan dan dapat terus diperbarui untuk mendukung kebutuhan pembelajaran di masa depan.

Dengan pendekatan yang mencakup berbagai aspek tersebut, bahan ajar untuk PJJ tidak hanya mampu menjembatani kendala jarak tetapi juga membuka peluang untuk pembelajaran yang lebih fleksibel, inklusif, dan inovatif. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kondisi mereka.

## **Tujuan Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Jarak Jauh**

Tujuan dari pengembangan bahan ajar PJJ antara lain:

### **1. Meningkatkan Aksesibilitas**

Pengembangan bahan ajar PJJ dirancang agar siswa dapat mengakses materi kapan saja dan dimana saja melalui perangkat *digital*, seperti laptop, tablet, atau ponsel. Hal ini memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel, terutama untuk siswa yang tinggal di daerah terpencil atau memiliki jadwal yang tidak memungkinkan hadir di kelas tatap muka.

## 2. TVRI dan Pembelajaran Daring

Selain itu, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) juga menyelenggarakan program TVRI Belajar yang menyajikan pembelajaran jarak jauh melalui siaran televisi. Pada program ini, bahan ajar disampaikan dalam bentuk siaran televisi yang kemudian bisa diakses oleh siswa di seluruh Indonesia, termasuk mereka yang tidak memiliki akses internet yang stabil.

## 3. Platform Merdeka Belajar

Merdeka Belajar adalah inisiatif dari Kemendikbud Ristek yang menyediakan berbagai *platform* pembelajaran daring, seperti Rumah Belajar. Di sini, bahan ajar interaktif dan sumber daya pendidikan lainnya disediakan secara gratis untuk seluruh masyarakat Indonesia. Bahan ajar ini mencakup berbagai topik mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, yang bisa diakses melalui berbagai perangkat.

## Perbandingan Pengembangan Bahan Ajar PJJ di Indonesia dan Negara Lain

### 1. Indonesia

- a. Keunggulan: Indonesia telah banyak mengembangkan berbagai platform dan modul pembelajaran jarak jauh, serta mendapat dukungan dari pemerintah dalam mengatasi kesenjangan akses pendidikan, terutama di daerah terpencil. Program Merdeka Belajar dan penggunaan TVRI Belajar adalah contoh upaya untuk menjangkau semua kalangan siswa.
- b. Kendala: Keterbatasan infrastruktur teknologi di beberapa daerah, akses internet yang tidak merata, serta keterbatasan keterampilan *digital* guru dan siswa.

### 2. Amerika Serikat

- a. Keunggulan: Di Amerika Serikat, banyak universitas dan lembaga pendidikan yang memiliki infrastruktur teknologi yang sangat baik, sehingga pembelajaran daring bisa berjalan dengan sangat lancar. Penggunaan *platform* seperti *Moodle*, *Canvas*, dan *Blackboard* sudah sangat umum.

- b. Kendala: Meskipun infrastruktur teknologi sangat baik, masalah sosial seperti kesenjangan *digital* antara sekolah di daerah kaya dan miskin masih menjadi tantangan besar.

### 3. Finlandia

- a. Keunggulan: Finlandia memiliki sistem pendidikan yang sangat maju dan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa. Di Finlandia, bahan ajar untuk PJJ sangat inovatif, menggabungkan teknologi tinggi dengan prinsip pendidikan yang holistik.
- b. Kendala: Seperti di negara lain, tantangan terbesar adalah integrasi teknologi ke dalam praktik mengajar dan memastikan bahwa semua siswa mendapatkan akses yang setara.

### Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar untuk pembelajaran jarak jauh memiliki peran penting dalam memastikan keberhasilan pendidikan, terutama di tengah kemajuan teknologi dan perubahan kebutuhan pembelajaran.

Di Indonesia, meskipun ada beberapa tantangan terkait infrastruktur dan akses, berbagai inisiatif seperti Merdeka Belajar, penggunaan *platform* daring, dan siaran pendidikan seperti TVRI Belajar menunjukkan adanya komitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara merata.

Sebagai tambahan, perbandingan dengan negara lain seperti Amerika Serikat dan Finlandia menunjukkan bahwa meskipun teknologi menjadi aspek utama dalam pengembangan bahan ajar, tantangan sosial dan ekonomi tetap menjadi faktor yang perlu diperhatikan.

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Anderson, T. (2008). *The Theory and Practice of Online Learning*. Athabasca University Press. Retrieved from <https://www.aupress.ca>.
- Darwanto, D., & Meilasari, V. (2022). Bahan Ajar Digital Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh dan Mandiri (Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori Graf). *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1055–1063, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2119>.
- Garrison, D. R., & Anderson, T. (2003). *E-Learning in the 21st Century: A Framework for Research and Practice*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203165856>.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2020). *Panduan Pembelajaran Jarak Jauh*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Retrieved from <https://www.kemdikbud.go.id>.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2020). *Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Masa Pandemi: Solusi dan Tantangan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Retrieved from <https://www.kemdikbud.go.id>.
- Merta Sari, N. Komang Lina, Widiratini, N. K., & Anggendari, M. D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Embroidery Berbasis Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 13(1), 28–36. <https://doi.org/10.23887/jppkk.v13i1.43939>.
- Rachmawati, R., & Listiani, W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Komputasi Matematika dan Implementasinya pada Maple Soft untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 110–116. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.134>.
- Selwyn, N. (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates* (2nd ed.). Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.5040/9781472577951>.


## PROFIL PENULIS



### **Tri Hutami Wardoyo, M.Ed.**

Penulis adalah seorang dosen di Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang dengan kepakaran *Comparative Curriculum, Pedagogy, dan Assessment*. Lulus S1 di Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2015, lulus S2 di Program *Curriculum, Pedagogy, and Assessment, University Brunei Darussalam (UBD)* tahun 2018. Pernah mendapatkan beasiswa pertukaran mahasiswa dari DIKTI (2012) ke *Naresuan University* (Thailand) dan beasiswa oleh *Deutsche Akademische Austauschdienst (DAAD)* pada tahun 2014 untuk mengikuti program belajar pada tiga Universitas di Jerman, yaitu *University of Jena, Phillip University of Marburg, and Martin Luther University Halle*. Kemudian mendapat beasiswa dari Pemerintah Brunei Darussalam pada tahun 2017 untuk melanjutkan studi S2 di *University Brunei Darussalam (UBD)*.

Email Penulis: [trihutamiwardoyo@mail.unnes.ac.id](mailto:trihutamiwardoyo@mail.unnes.ac.id).



# **BAB 14**

# **PENGEMBANGAN BAHAN**

# **AJAR PENDIDIKAN**

# **INKLUSIF**

---

**Nuligar Hatiningsih, S.Psi., M.Si.**  
Universitas Panca Sakti Bekasi



anak normal dengan anak autis. Adanya peranan aktif anak normal dalam sebuah kelompok akan dapat membantu anak ASD dalam meningkatkan kemampuan interaksinya (McConnell, 2002).

### 3) Permainan *Bowling*

*Bowling* adalah permainan yang menggelindingkan bola untuk membuat robok pinata yang ditempatkan berderet pada jarak tertentu. *Bowling* ini bermanfaat dalam menyediakan kesempatan anak untuk meningkatkan kecakapan motorik kasar dengan cara memegang bola, memposisikan tubuh sedemikian rupa, menggelindingkan dan melemparkan bola ke bawah serta memfokuskan pada arah sasaran lemparan (deretan pin/gada).

Sementara itu, anak ASD mempunyai hambatan pada perkembangan motorik kasar serta motorik halus, kurang kuatnya otot untuk berjalan disertai tubuhnya yang kurang seimbang sehingga mengakibatkan keterbatasannya dalam bergerak di lingkungannya (Harista, 2016; Kurnialita, 2013).

## **Pendekatan Terapi Bermain (*Play Therapy*) Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus**

### **1. Pengertian**

(Landreth, 2001) menggambarkan terapi bermain (*Play Therapy*) sebagai hubungan dinamis dan interaktif antara anak dan terapisnya. Prosedur ini melibatkan penyediaan materi permainan yang dipilih oleh anak, serta pembentukan lingkungan yang aman di mana anak dapat sepenuhnya mengekspresikan dan mengeksplorasi dirinya (perasaan, pikiran, pengalaman, dan perilaku) melalui media bermain.

(Cohen & Mayes, 1993) menggambarkan *play therapy* sebagai alat yang digunakan oleh anak-anak untuk membantu mereka berbicara tentang hal-hal terpendam dalam diri mereka yang mulai muncul ke permukaan. Teori relaksasi menekankan bahwa anak-anak dapat menghilangkan diri, tidak takut, dan berbicara dengan lebih mudah ketika berada dalam kondisi relaksasi.

Dengan memanfaatkan permainan sebagai alat yang efektif, terapis dapat membantu klien menyelesaikan masalah psikososial dan mencapai pertumbuhan dan perkembangan optimal melalui kebebasan eksplorasi dan ekspresi diri.

## 2. Manfaat Play Therapy

*Play therapy* dapat membantu menciptakan suasana yang tenang, yang memungkinkan terapis dan klien untuk lebih terbuka. Selain itu, *play therapy* juga membantu anak mengurangi perasaan terintimidasi ketika ada orang lain di dekat mereka.

Ini dapat membantu anak menjelaskan secara detail berbagai macam kekerasan yang pernah mereka alami (Cohen & Mayes, 1993). Seorang terapis dapat mulai berinteraksi dengan anak autis secara bertahap dengan *play therapy*, karena anak autis cenderung tidak suka berhubungan fisik dengan orang lain.

## 3. Macam-Macam Play Therapy

Menurut (J.O'Conner & Braverman, 1997), ada berbagai jenis *play therapy* berdasarkan teori kepribadian, seperti:

### a. *Child-Centered Play Therapy*

Teori *play therapy* didasarkan pada konsep teori *Client-centered Therapy* yang dibuat oleh (Rogers, 1951), yang kemudian dikembangkan oleh Virginia Axline, salah seorang murid Rogers, oleh Landreth dan Sweeney. Teori yang berpusat pada anak ini didasarkan pada tiga konsep utama: (1) individu itu sendiri, (2) medan fenomenal, dan (3) sistem *self*.

### b. *Psychoanalytic Play Therapy*

Lee pertama kali menggunakan *play therapy* ini berdasarkan teori psikoanalitik Freud; metode ini memainkan peran penting dalam pengembangan analisis anak. Metode ini lebih menekankan pada harapan masa kanak-kanak, yaitu fantasi dan pengalaman yang terkait dengan orang penting di masa lalunya, yang ada di alam bawah sadar.

### c. *Cognitive-Behavioral Play Therapy*

Berdasarkan teori kognitif dan perilaku perkembangan emosional dan psikopatologi serta intervensi, *play therapy* ini diciptakan oleh C.Knell.

d. *Jungian Play Therapy*

Berdasarkan teori kepribadian Jung tentang *Axis self-ego*, yang menjelaskan tentang konsep alamiah tentang hubungan antara kesadaran (ego) dan ketidaksadaran (*self*), *play therapy* ini digunakan oleh Allan sebagai terapi.

e. *Fillial Play Therapy*

Guerney adalah pencetus *Fillial Therapy (FT)*. Di sini, metode *play therapy* ini menggunakan proses bermain. Teori *play therapy* Rogers juga didasarkan pada terjemahan Virginia Axline. Di mana instruksi orang tua tentang keterampilan *play therapy* berfokus pada prinsip *client-centered therapy*, yaitu empati dan penerimaan.

f. *Developmental Play Therapy*

Permainan *therapy* ini didasari pada sentuhan, seperti bermain ayunan atau bermain *developmental therapy*, termasuk juga pada tangan, wajah, tangan, jemari tangan, kaki dan jari-jari kaki.

g. *Gestalt Play Therapy*

Teori gestalt, bagian dari aliran humanistik, menjadi inspirasi bagi Carroll dan Oaklander untuk mengembangkan *play therapy* ini. Terapi ini berfokus pada fungsi integrasi dari setiap aspek individu diantaranya: kecerdasan, emosi, akal dan tubuh.

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Cohen, D. J., & Mayes, L. C. (1993). Playing And Therapeutic Action In Child Analysis. *The International Journal of Psycho-Analysis*, 74(6), 1235.
- Doman, G., & Doman, J. (2005). *How to Teach Your Baby Math (2nd ed.)*. Jakarta: Tigaraksa Satria Tbk.
- Harista, N. J. (2016). Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 8(1).
- Hatiningsih, N. (2013). Play Therapy Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD). *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 1(2).
- Irdamurni. (2019). *Pendidikan Inklusif, Solusi Dalam Mendidik Anak Berkubutuhan Khusus (1st ed.)*. Jakarta: Kencana.
- J.O'Conner, K., & Braverman, L. M. (1997). Book Review Play Therapy Theory and Practice: A Comparative Presentation. *Journal of Child and Adolescent Group Therapy*, 8, 215–216. <https://doi.org/https://doi.org/10.1023/A:1022977902574>.
- Kurnialita, E. N. R. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bowling Pada Siswa Kelompok A TK An Nur II STAN Maguwoharjo Depok*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Landreth, G. L. (2001). *Innovations In Play Therapy*. Philadelphia: Brunner-Routledge.
- Marheni, A. K. . (2017). Art Therapy bagi Anak Slow Learner. In *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*.
- McConnell, S. R. (2002). Interventions to Facilitate Social Interaction For Young Children With Autism: Review of Available Research And Recommendations For Educational Intervention And Future Research. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 32, 351–372. <https://doi.org/10.1023/a:1020537805154>
- Rogers, C. (1951). *Client-Centered Therapy; Its Current Practice, Implications, And Theory*. Houghton Mifflin.
- Saraswati, A. M. (2018). Penerapan Permainan Busy Book Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10, 2.

Unesco. (2009). Merangkul Perbedaan: Perangkat Untuk Mengembangkan Lingkungan Inklusif Ramah terhadap Pembelajaran. In IDPN Indonesia (Ed.), *Buku khusus 3: Mengajar Anak-Anak Dengan Disabilitas Dalam Setting Inklusif*. Jakarta: Arbeiter-Samariter-Bund, Handicap International, Plan International.

## PROFIL PENULIS



### **Nuligar Hatiningsih, S.Psi., M.Si.**

Ketertarikan penulis terhadap dunia inklusi di mulai pada tahun 2013. Dimana pada saat itu penulis memberanikan diri menjadi seorang terapis autis di kota Malang setelah menyelesaikan studi S1 di fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang. Pada tahun 2014 penulis di minta oleh salah satu Kepala Sekolah di kabupaten Bekasi untuk mengajar di SMAN sebagai Koordinator

Bimbingan Konseling. Tahun 2017 Penulis bekerja menjadi Instruktur laboratorium Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang. Karena penulis ingin mengembangkan potensi yang dimiliki, tahun 2018 penulis melanjutkan studi S2 Magister Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang. Penulis yang senantiasa aktif di dunia sosial, Pendidikan dan industri semasa studi S2 penulis menjadi *volunteer* di dunia manajemen resiko kebencanaan di bawah naungan MDMC Malang Jawa Timur dan menjadi tim tester psikotes industri dan Pendidikan. Tahun 2021 penulis memfokuskan untuk berkarir sebagai dosen. Untuk mewujudkan karir sebagai dosen professional, penulispun aktif sebagai peneliti di bidang kepakarannya dan aktif melakukan pengabdian Masyarakat demi mencerdaskan Bangsa Indonesia yang tercinta ini.

Email Penulis: [ayyubie.rain@gmail.com](mailto:ayyubie.rain@gmail.com).



# **BAB 15**

# **PENGEMBANGAN**

# **BAHAN AJAR BERBASIS**

# **PROYEK**

---

**Raden Giovanni Ariantara, M.Pd.**  
Universitas Pendidikan Indonesia



Kegiatan ini menggabungkan praktek sains dengan konsep atau ide sains utama untuk menyelidiki fenomena atau memecahkan masalah yang menarik yang dimotivasi oleh pertanyaan yang bermakna. Siswa membuat dan mengubah model ini dengan berbagai alat kognitif dalam pengaturan pembelajaran kolaboratif.

### **Memfokuskan Tujuan Pembelajaran Informasi**

Fitur ini memastikan bahwa materi pelajaran membantu siswa memahami konsep dan metode ilmiah secara menyeluruh. Tujuan pembelajaran ini mendorong penulis kurikulum untuk memberi siswa pengetahuan dan materi yang diperlukan untuk menyelidiki fenomena, menjelaskan komponennya, dan memetakan hubungan mereka untuk menentukan batas-batasnya dengan menggunakan pemodelan komputasi.

Agar sesuai dengan pekerjaan profesional para ilmuwan, tujuan pembelajaran kami berbasis kinerja, menggabungkan konsep dasar sains dengan aktivitas. Kami memilih kompetensi dasar (*High School Physical Sciences "3-2"*).

Mengembangkan dan menggunakan model untuk mengilustrasikan bahwa energi pada skala mikroskopis dapat diperhitungkan sebagai kombinasi energi yang terkait dengan gerakan partikel (objek) dan energi yang terkait dengan posisi relatif partikel (objek)" untuk menentukan aspek apa saja yang diharapkan siswa terlibat dengan konsep besar yang relevan dalam kurikulum pendinginan evaporatif (Zhan et al., 2025).

Setelah itu, kami membagi konsep-konsep penting dari kompetensi dasar ini menjadi beberapa tujuan pembelajaran yang lebih mudah dikelola.

Tujuan-tujuan ini termasuk "mengajukan pertanyaan tentang pengamatan penguapan cairan untuk menggambarkan bagaimana energi ditransfer dari panas kulit ke energi potensial molekul gas" dan "mengembangkan model komputasi untuk menjelaskan bagaimana transfer energi memengaruhi perubahan materi selama penguapan".

Kami melakukan ini untuk membuat kurikulum dengan cakupan pelajaran yang kecil. Tujuan pembelajaran ini menggabungkan prinsip dan praktik sains penting, sehingga dapat digunakan sebagai pedoman

Penting untuk menekankan penelitian unit lintas disiplin dan pengajaran kolaboratif untuk mencegah keterampilan dan informasi terbagi dan membantu siswa memahami bagaimana kemampuan mereka dapat diterapkan di berbagai bidang. Metode berbasis proyek dua fase, yang menawarkan siswa informasi dan keterampilan yang diperlukan untuk merancang dan membuat produk secara mandiri, adalah pendekatan yang berhasil untuk membantu mereka pada tahap awal.

*Cognitive Apprenticeship Framework* yang berbasis pada teori kognisi situasional, berpendapat bahwa siswa mendapatkan pembelajaran yang lebih baik ketika mereka menghadapi masalah dalam dunia nyata (Minschew et al., 2021). Sementara setengah pertama pelajaran berfokus pada membantu siswa memahami konsep dan proses teknologi melalui latihan yang sesuai, setengah kedua memungkinkan siswa untuk mengembangkan dan membuat proyek mereka sendiri.

Selain itu, ditekankan bahwa keseimbangan antara pelatihan didaktik dan teknik penyelidikan mendalam sangat penting. Guru harus menemukan kesempatan evaluasi yang tepat di mana mereka dapat membuat "momen pengajaran" dan kemudian membuat *scaffold* formatif untuk membimbing dan membantu siswa mereka sepanjang proyek. Proses dan hasil *PBL* unik, dan evaluasi siswa harus sesuai dengannya. Penilaian *PBL* disebut sebagai "otentik" dan sebagian besar berfokus pada refleksi, evaluasi diri sendiri dan teman sebaya, serta penggunaan rubrik untuk mengukur keberhasilan siswa. Siswa yang mahir dalam penilaian diri memiliki kemampuan untuk mengontrol pendidikan mereka dan merasakan bahwa mereka bertanggung jawab atas prosesnya.

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Bodzin, A., Junior, R. A., Hammond, T., & Anastasio, D. (2021). Investigating Engagement And Flow With A Placed-Based Immersive Virtual Reality Game. *Journal of Science Education and Technology*, 30, 347–360.
- Boss, S., & Krauss, J. (2022). *Reinventing Project-Based Learning: Your Field Guide To Real-World Projects In The Digital Age*. International Society for Technology in Education.
- Hsiao, H.-S., Chen, J.-C., Chen, J.-H., Zeng, Y.-T., & Chung, G.-H. (2022). An Assessment of Junior High School Students' Knowledge, Creativity, And Hands-On Performance Using PBL Via Cognitive–Affective Interaction Model To Achieve STEAM. *Sustainability*, 14(9), 5582.
- Minshew, L. M., Olsen, A. A., & McLaughlin, J. E. (2021). Cognitive Apprenticeship In STEM Graduate Education: A Qualitative Review Of The Literature. *AERA Open*, 7, 23328584211052044.
- Nordine, J., Sorge, S., Delen, I., Evans, R., Juuti, K., Lavonen, J., Nilsson, P., Ropohl, M., & Stadler, M. (2021). Promoting Coherent Science Instruction Through Coherent Science Teacher Education: A Model Framework For Program Design. *Journal of Science Teacher Education*, 32(8), 911–933.
- Shin, N., Bowers, J., Krajcik, J., & Damelin, D. (2021). Promoting Computational Thinking Through Project-Based Learning. *Disciplinary and Interdisciplinary Science Education Research*, 3, 1–15.
- Sukacké, V., Guerra, A. O. P. de C., Ellinger, D., Carlos, V., Petroniené, S., Gaižiūnienė, L., Blanch, S., Marbà-Tallada, A., & Brose, A. (2022). Towards Active Evidence-Based Learning In Engineering Education: A Systematic Literature Review Of PBL, PjBL, and CBL. *Sustainability*, 14(21), 13955.
- Zhan, Z., Lyu, S., Niu, S., Tu, K., & Lai, Q. (2025). *Designing and Implementing Interdisciplinary Education: A Teaching Competence Framework for K-12 Teachers*. Taylor & Francis.

## PROFIL PENULIS




### **Raden Giovanni Ariantara, M.Pd.**

Ketertarikan penulis terhadap ilmu pendidikan fisika dimulai pada tahun 2011 silam. Hal tersebut membuat penulis memilih untuk masuk ke SMA Negeri 8 Kota Bandung, mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan lulus pada tahun 2014. Penulis kemudian melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi dan berhasil menyelesaikan S1 di Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Pendidikan Indonesia, pada tahun 2018.

Empat tahun kemudian, penulis menyelesaikan studi S2 di program yang sama di Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis memiliki kepakaran di bidang Pengembangan dan Pengelolaan Laboratorium Fisika serta pembelajaran berbasis *Three-dimensional Learning Framework*. Selain aktif sebagai dosen, penulis juga terlibat dalam penelitian untuk mendalami lebih jauh bidang-bidang tersebut, dengan fokus pada pengembangan metode pengajaran yang inovatif. Penulis berharap karya-karyanya dapat memberikan dampak positif dan berkontribusi pada kemajuan pendidikan di Indonesia. Penulis juga aktif menulis buku sebagai salah satu upaya untuk membagikan pengetahuan dan hasil penelitiannya kepada masyarakat luas. Melalui karya tulisnya, penulis ingin memperkuat peran ilmu fisika dalam pendidikan dan menginspirasi generasi muda untuk lebih mencintai sains.


Email Penulis: [giovani\\_ariantara@upi.edu](mailto:giovani_ariantara@upi.edu).



**BAB 16**  
**PENGEMBANGAN**  
**BAHAN AJAR BERBASIS**  
**MASALAH**

---

**Nurdini, M.Pd.**  
Universitas Pendidikan Indonesia



## Model dan Prinsip Dasar *Problem Based Learning*

*Problem Based Learning (PBL)* adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan masalah nyata sebagai pusat pembelajaran, yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah melalui eksplorasi mandiri maupun kelompok (Savery, 2015).

Model *PBL* dirancang agar peserta didik dapat mencari solusi terhadap permasalahan kompleks yang diberikan oleh fasilitator (guru/dosen) untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilannya sendiri (Nugraha et al., 2017).

Dalam penerapannya, *PBL* memiliki model yang sistematis, yang terdiri dari tahapan yang harus dilalui peserta didik untuk mencapai pemahaman yang mendalam terhadap suatu konsep atau masalah. Secara umum, *PBL* terdiri dari lima tahapan utama yang terstruktur (Gambar 16.1).

Tahapan ini dirancang untuk membimbing peserta didik melalui proses belajar yang dimulai dari orientasi terhadap masalah hingga evaluasi akhir.



**Gambar 16.1: Sintaks PBL**

Sumber: Diolah Penulis.

- 2) Memberikan umpan balik yang konstruktif selama proses pembelajaran.
- 3) Membantu peserta didik merefleksikan proses dan hasil pembelajaran.

## 5. Evaluasi dan Umpan Balik Dalam *PBL*

Evaluasi dalam *PBL* harus mencerminkan proses dan hasil pembelajaran, bukan hanya produk akhir.

### a. Teknik Penilaian Formatif dan Sumatif Dalam *PBL*

- 1) Formatif, dilakukan selama proses pembelajaran untuk memberikan umpan balik yang membantu peserta didik memperbaiki pemahaman mereka.
- 2) Sumatif, dilakukan di akhir pembelajaran untuk menilai pencapaian peserta didik secara keseluruhan.

### b. Rubrik Asesmen Berbasis Performa

Penilaian berbasis performa menilai berbagai aspek, seperti:

- 1) Pemahaman terhadap masalah.
- 2) Kualitas solusi yang diajukan.
- 3) Kemampuan bekerja sama dalam tim.
- 4) Kemampuan komunikasi dalam menyajikan hasil.

Pengembangan bahan ajar berbasis masalah dapat diperkuat dengan menggunakan instrumen seperti tes diagnostik untuk mengidentifikasi pemahaman awal dan kesulitan peserta didik, sehingga bahan ajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar mereka (Nurdini etl., 2020).

## Implementasi Bahan Ajar Berbasis Masalah Dalam Kelas

Implementasi bahan ajar berbasis masalah dalam kelas melibatkan langkah-langkah sistematis yang dirancang untuk memastikan pembelajaran berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Proses ini dimulai dengan persiapan bahan ajar, di mana guru merancang bahan ajar yang mencakup deskripsi masalah, tujuan pembelajaran, sumber daya pendukung, serta petunjuk yang jelas untuk peserta didik. Setelah bahan ajar siap, guru memperkenalkan masalah kepada peserta didik dengan menjelaskan konteks, relevansi,

dan ekspektasi dari proses pembelajaran (Amini et al., 2019; Siagan et al., 2019).

Dalam tahap ini, peserta didik diarahkan untuk memahami masalah secara mandiri dan bekerja dalam kelompok kecil untuk menganalisis informasi awal, mengidentifikasi kebutuhan belajar, dan menyusun langkah penyelesaian.

Selama proses pembelajaran, bahan ajar menjadi panduan utama bagi peserta didik dalam melakukan penyelidikan, mengumpulkan data, dan mengembangkan solusi (Nurdini et al., 2018). Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan pertanyaan pemandu untuk mendorong peserta didik berpikir kritis tanpa memberikan solusi langsung. Hasil dari proses pembelajaran ini dapat berupa laporan, presentasi, atau produk lain yang mencerminkan pemahaman peserta didik terhadap masalah yang dihadapi.

Proses ini diakhiri dengan evaluasi dan refleksi, di mana guru menggunakan rubrik penilaian berbasis performa untuk menilai keterampilan peserta didik dalam pemecahan masalah, kerja tim, dan komunikasi. Peserta didik juga diberi kesempatan untuk merefleksikan proses belajar mereka, termasuk bagaimana bahan ajar membantu mereka memahami dan menyelesaikan masalah.

Namun, implementasi ini tidak bebas dari tantangan. Merancang bahan ajar berbasis masalah yang autentik dan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik memerlukan waktu dan upaya yang signifikan. Selain itu, guru perlu beradaptasi dengan peran sebagai fasilitator, sementara peserta didik harus terbiasa dengan pembelajaran mandiri dan kolaboratif. Tantangan lain meliputi ketersediaan sumber daya, seperti literatur, simulasi, atau media digital, yang mungkin terbatas di beberapa institusi.

Selain itu, *PBL* memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan metode tradisional, sehingga guru perlu merencanakan jadwal pembelajaran dengan cermat. Meskipun begitu, dengan perencanaan yang baik, dukungan pelatihan, dan rubrik penilaian yang jelas, implementasi bahan ajar berbasis masalah dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah peserta didik, sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata.

## Daftar Pustaka

- Amini, R. R., Amini, R., Handayani, S. E., Fitria, Y., Lena, S. M., & Helsa, Y. (2019). Development Of Integrated Thematic Teaching Materials Using Problem-Based Learning Model In Elementary School. *5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*, 442–445.
- Banu, A. S. S., Khan, K., & Rajkumar, J. (2015). *Problem Based Learning In Medical Education-A Review*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:202610097>
- Filipenko, M., & Naslund, J.-A. (2016). *Problem-based learning in teacher education*. Springer.
- Marra, R. M., Jonassen, D. H., Palmer, B., & Luft, S. (2014). Why Problem-Based Learning Works: Theoretical Foundations. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25.
- Nugraha, M. G., Kirana, K. H., Utari, S., Kurniasih, N., Nurdini, N., & Sholihat, F. N. (2017). Problem Solving-Based Experiment Untuk Meningkatkan Keterampilan Penalaran Ilmiah Mahasiswa Fisika. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(2), 137–144.
- Nurdini, N., Sari, I. M., & Suyana, I. (2018). The Effectiveness of Physics E-Book That Contains Balance of Scientific Literacy Aspects In Increasing Scientific Literacy Skills: A Case Study To 32 Students In One of Public Senior High School In Bandung. *International Conference on Mathematics and Science Education of Universitas Pendidikan Indonesia*, 3, 276–280.
- Nurdini, N., Suhandi, A., Ramalis, T., Samsudin, A., Fratiwi, N. J., & Costu, B. (2020). Developing Multitier Instrument of Fluids Concepts (MIFO) to Measure Student's Conception: A Rasch Analysis Approach. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 12(6).
- Pujayanto, P., Supurwoko, S., Radiyono, Y., & Adi, D. W. (2017). Development of Problem-Based Learning Material For Physics Mathematics And Its Implementation. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 1(1), 16–24.
- Savery, J. R. (2015). Overview Of Problem-Based Learning: Definitions And Distinctions. *Essential Readings in Problem-Based Learning: Exploring and Extending the Legacy of Howard S. Barrows*, 9(2), 5–

15.

Siagan, M. V, Saragih, S., & Sinaga, B. (2019). Development of Learning Materials Oriented on Problem-Based Learning Model to Improve Students' Mathematical Problem Solving Ability and Metacognition Ability. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(2), 331-340.

Suhandi, A., & Samsudin, A. (2019). *Miskonsepsi Fisika*. Tangerang: Media Edukasi Indonesia.

Yew, E. H. J., & Goh, K. (2016). Problem-Based Learning: An Overview of Its Process And Impact on Learning. *Health Professions Education*, 2(2), 75-79.


## PROFIL PENULIS



### **Nurdini, M.Pd.**

Ketertarikan penulis terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam bidang Pendidikan Fisika, mulai tumbuh sejak Sekolah Menengah. Ketertarikan ini mendorong penulis untuk meraih gelar di Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Fisika (S1) pada tahun 2018 dan melanjutkan studi hingga meraih gelar Magister (S2) di universitas yang sama pada tahun 2020. Penulis saat ini juga berprofesi sebagai dosen di Program Studi Pendidikan Fisika UPI, di mana ia aktif mengajar dan mengembangkan bahan ajar yang berfokus pada inovasi pendidikan. Penulis memiliki kepakaran dalam Reduksi Didaktik Bahan Ajar Fisika, sebuah pendekatan yang bertujuan untuk menyederhanakan konsep-konsep fisika yang kompleks agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Sebagai penulis dan akademisi, penulis telah menghasilkan empat buku yang fokus pada pengembangan bahan ajar. Salah satu karya penulis adalah Buku Proyek IPAS untuk Siswa SMK Kelas X, yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep ilmu pengetahuan alam secara aplikatif. Penulis selalu berupaya menghadirkan materi yang mudah dipahami dan relevan, dengan menggabungkan teori dan praktik untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif. Melalui buku-buku ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, membantu siswa berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah.

Email Penulis: [nurdini@upi.edu](mailto:nurdini@upi.edu).



**BAB 17**  
**INTEGRASI TEKNOLOGI**  
**DALAM BAHAN AJAR**

---

**Dr. Ir. Isminarti, S.T., M.T.**  
Politeknik Bosowa



aksesibilitas, keterlibatan, dan pengalaman belajar individual. Berikut ini disajikan elemen utama dan penjelasan yang berkaitan dengan kemajuan dan konsekuensinya pada pendidikan.

## **Evolusi Teknologi Pendidikan**

Evolusi teknologi pendidikan telah ditandai dengan tonggak penting, dimulai dengan pengenalan alat bantu pengajaran dasar dan maju ke alat *digital* yang canggih. Pada pertengahan abad ke-19, kebangkitan sekolah dan anggaran menyebabkan pengembangan sistem data untuk menggambarkan dan mengelola sistem pendidikan. Periode ini menandai dimulainya penggunaan data untuk menginformasikan praktik dan kebijakan pendidikan.

Digitalisasi data pendidikan telah mengubah cara data diakses dan digunakan, yang mengarah ke apa yang dikenal sebagai “banjir data” di sekolah. Pergeseran ini telah membuat data pendidikan lebih mudah diakses tetapi juga menimbulkan pertanyaan tentang penerapannya pada kebijakan dan praktik.

Peran instruksi berbasis data dan potensi data pendidikan untuk mendukung praktik siswa, guru, dan kepemimpinan. Ini sejalan dengan tren historis mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Sebuah artikel internasional memperkenalkan kerangka perjalanan data pendidikan untuk mengeksplorasi dinamika kekuatan data, kerja data, identitas, dan literasi.

Kerangka kerja ini mencerminkan evolusi teknologi pendidikan yang sedang berlangsung karena menjadi lebih tertanam dalam sistem dan praktik pendidikan. Perkembangan kecerdasan buatan/*Artificial intelligence (AI)* dalam pendidikan disorot sebagai fokus yang berkembang, yang bertujuan untuk mengotomatiskan dan meningkatkan penggunaan data. Ini merupakan kemajuan signifikan dalam teknologi pendidikan, dibangun di atas tren historis penggunaan teknologi untuk meningkatkan proses pendidikan. Implementasi *AR* dalam pendidikan menyoroti potensi transformatif *AR*, yang memiliki beberapa kesamaan konseptual dengan *AI* dalam hal meningkatkan pengalaman pendidikan.

AR digambarkan sebagai teknologi yang menggabungkan elemen dunia nyata dengan komponen virtual untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan imersif. Pendekatan ini dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam tentang subjek yang kompleks dengan memvisualisasikan dan memanipulasi objek dalam ruang tiga dimensi. Potensi AR untuk menyesuaikan pengalaman belajar dengan kebutuhan siswa individu, yang merupakan konsep yang sering dikaitkan dengan kemampuan AI untuk mempersonalisasi pendidikan.

Tantangan seperti aksesibilitas teknologi dan kebutuhan akan pelatihan pendidik dicatat, tetapi potensi keseluruhan AR untuk merevolusi paradigma pendidikan jelas. Ini sejalan dengan tren yang lebih luas dalam pengembangan AI, dimana teknologi semakin banyak digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, adaptif, dan dipersonalisasi (Tohir *et al.*, 2024)(Yanto, 2024).

Konteks historis evolusi teknologi pendidikan ditandai dengan meningkatnya penggunaan data untuk menginformasikan kebijakan dan praktik. Hal ini menyebabkan harapan dan implikasi tingkat sistem terkait dengan produksi dan penggunaan data. Artikel jurnal menekankan pentingnya memahami kompleksitas data pendidikan dan dampaknya terhadap peningkatan sekolah dan pengembangan AI dalam pendidikan. Ini mencerminkan kebutuhan berkelanjutan untuk menilai secara kritis peran teknologi dalam pendidikan dan implikasinya bagi para pemangku kepentingan (Howard *et al.*, 2022).

Pemberdayaan melalui literasi digital dapat diimplementasikan di berbagai negara, suku, ras dan agama. Sebuah buku yang berjudul *Black Girls' Literacies* memberdayakan gadis kulit hitam untuk menantang narasi dominan tentang gadis dan wanita kulit hitam. Pemberdayaan ini dicapai dengan memungkinkan mereka untuk menghasilkan pengetahuan di luar harapan sekolah tradisional, sehingga memainkan peran penting dalam evolusi teknologi pendidikan dengan mengintegrasikan alat *digital* ke dalam praktik literasi.

Keterlibatan ini mencerminkan tren yang lebih luas dalam teknologi pendidikan dimana *platform* digital digunakan untuk

berlokasi di Kota Denpasar telah menerapkan *VR* dalam metodologi instruksional mereka untuk meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam simulasi praktis untuk jurusan Teknik dan fisika, sehingga mengurangi potensi kecelakaan selama pembelajaran.

Selanjutnya, Pondok Pesantren Al-Muin Syarif Hidayatullah telah menggabungkan teknologi *AR* dan *VR* untuk menambah pengalaman belajar digital, seperti memfasilitasi pemahaman huruf hijaiyah melalui media yang lebih menarik (Permana *et al.*, 2022). Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan *Digital* juga telah mengadvokasi penerapan *VR* di berbagai lembaga pendidikan di Indonesia, termasuk lokasi seperti Batam, Bintan, Biak, Sorong, Kendal, Klaten, dan Bali, dengan aspirasi menghasilkan konten pendidikan yang lebih menarik dan interaktif.

Penerapan teknologi *VR* dan *AR* ini diantisipasi untuk meningkatkan proses pembelajaran, merangsang motivasi siswa, dan membantu dalam pemahaman mata pelajaran yang sulit dengan cara yang lebih menyenangkan dan mendalam.

## Kesimpulan dan Rekomendasi

Integrasi teknologi dalam pendidikan telah menjadi komponen penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, imersif, dan relevan. Penggunaan teknologi seperti *VR*, *AR*, dan *MR* memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten secara lebih mendalam, menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik.

Meskipun terdapat banyak manfaat dari penggunaan teknologi dalam pendidikan, tantangan seperti kesiapan pendidik, aksesibilitas, dan biaya perlu diatasi untuk memaksimalkan potensi teknologi dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan teknologi, penting untuk memfasilitasi pelatihan berkelanjutan bagi pendidik agar mereka dapat memanfaatkan alat *digital* secara efektif.

Rekomendasi yang diberikan adalah:

1. Mengadakan program pelatihan berkelanjutan bagi pendidik untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan teknologi, sehingga

mereka dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pengajaran,

2. Mendorong pemerintah dan lembaga pendidikan untuk memastikan akses yang adil terhadap teknologi dan sumber daya *digital*, terutama di daerah terpencil dan kurang terlayani, untuk mengurangi kesenjangan Pendidikan,
3. Mendorong kolaborasi antara pendidik dan pengembang konten untuk menciptakan materi pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa,
4. Melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan dan dampaknya terhadap hasil belajar, serta mengidentifikasi praktik terbaik yang dapat diterapkan di berbagai konteks,
5. Mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, di mana siswa diberdayakan untuk terlibat dalam proses pembelajaran melalui teknologi, termasuk proyek kolaboratif dan pembelajaran berbasis masalah,
6. Memperkuat infrastruktur teknologi di lembaga pendidikan untuk mendukung penerapan teknologi baru, termasuk akses internet yang stabil dan perangkat yang memadai.

Dengan mengikuti rekomendasi ini, pendidikan dapat bertransformasi menjadi lebih inklusif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan dunia yang terus berkembang.

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Bailenson Jeremy (2018) *What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do*. books.google.com. Available at: <https://books.google.com.my/books>.
- Constantine, D.H. *et al.* (2021). Kitchen Table Talks, in *Black Girls Literacies*. taylorfrancis.com, pp. 170–178. Available at: <https://doi.org/10.4324/9780429244391-16>.
- Howard, S.K. *et al.* (2022). Educational data journeys: Where are we going, what are we taking and making for AI?, *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3(April), p. 100073. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100073>.
- Janthapass, S., Chanthapassa, N. and Kenaphoom, S. (2024). The Evolution of Lifelong Learning: From Traditional Classrooms to Anywhere, Anytime Education, *Asian Education and Learning Review*, 2(1), pp. 42–54. Available at: <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/AELR/article/view/4733>.
- Lazarus, M.D. *et al.* (2024). Artificial Intelligence And Clinical Anatomical Education: Promises And Perils, *Anatomical Sciences Education*, 17(2), pp. 249–262. Available at: <https://doi.org/10.1002/ase.2221>.
- Permana, R. *et al.* (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality Dalam Peningkatan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar, *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, pp. 7–12. Available at: <https://doi.org/10.35134/jmi.v29i1.90>.
- Selvakumar, S. and Sivakumar, P. (2023). Immersive Learning: Unlocking the Future of Education, *Thiagarajar College of Preceptors Edu Spectra*, 5(S1), pp. 12–20. Available at: <https://doi.org/10.34293/eduspectra.v5is1-may23.003>.
- Tohir, A. *et al.* (2024). Augmented Reality dalam Proses Pemahaman Pembelajaran, *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), p. 8. Available at: <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/30132>.
- Traxler, D. *et al.* (2024). Revisiting aortic valve prosthesis choice in patients younger than 50 years: 10 years results of the AUTHEARTVISIT study, *European Journal of Cardio-thoracic Surgery*, 65(1). Available at:

<https://doi.org/10.1093/ejcts/ezad308>.

Yanto, A. (2024). Implementation of AI and VR at Pondok Pesantren Darul Ma'arif Rejang Lebong, *Journal of Education, Human Development, and Community Engagement* [Preprint]. Available at: <https://ojisnu.isnuponorogo.org/index.php/integratia/article/view/77>.

## PROFIL PENULIS



### **Dr. Ir. Isminarti, S.T., M.T.**

Penulis lahir di Makassar, 30 Januari 1979. Penulis adalah dosen di Politeknik Bosowa, Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. Menyelesaikan pendidikan D3 pada Teknik Elektro Politeknik Negeri Ujung Pandang, S1 pada Teknik Elektro Universitas Hasanuddin, S2 pada Teknik Elektro Universitas Hasanuddin dan S3 pada Teknik Elektro Universitas Hasanuddin. Penulis menekuni bidang menulis setelah menempuh Pendidikan Doktoral. Penulis saat ini berstatus sebagai dosen tetap Yayasan Aksa Mahmud Program Studi Teknik Mekatronika Politeknik Bosowa sejak tahun 2013, sebelumnya pernah mengajar di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Dipanegara Makassar tahun 2011-2012, Dosen di Universitas Indonesia Timur tahun 2012-2013, dan pernah bekerja sebagai Asisten Manager di PT. Singa Langit tahun 2005-2013, serta sebagai General Manager di PT. Dhelmara Kurnia Raya Jakarta Selatan tahun 2000-2002. Pengalaman menulis dibebberapa artikel ilmiah internasional terindeks *scopus*, terakreditasi sinta, buku referensi telah terbit dua tahun terakhir. Penulis memiliki kepakaran di bidang teknologi rekayasa otomasi meliputi Teknologi Informasi dan Komunikasi, Pemodelan dan Identifikasi Sistem, Elektronika Otomasi Industri, dan *Internet of Things (IoT)*. Melalui kepakaran ini penulis mendapatkan hibah dari Kemenristek DIKTI salah satunya adalah Penelitian Disertasi Doktor, Penelitian Produk Vokasi (P2V) dan Hibah Inovokasi.

Email Penulis: [isminarti@politeknikbosowa.ac.id](mailto:isminarti@politeknikbosowa.ac.id).



# **BAB 18**

# **EVALUASI DAN REVISI**

# **BAHAN AJAR**

---

**Agustinus Talindong, M.Pd., M.Th.**  
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Jaya Palu



Revisi bahan ajar dilakukan berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan dengan melakukan evaluasi yang komprehensif, pendidik dapat memastikan bahwa bahan ajar yang disediakan benar-benar mendukung tujuan pembelajaran, relevan, dan efektif dalam membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkan.

Proses evaluasi ini juga memungkinkan untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan dan melakukan revisi yang dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas bahan ajar secara keseluruhan (Kemendikbud. 2013).

## **Langkah-langkah Dalam Mengidentifikasi Kelemahan Evaluasi dan Revisi Bahan Ajar**

Dengan langkah-langkah penting ini, pendidik dapat memastikan bahwa materi yang disampaikan tidak hanya relevan tetapi juga efektif.

Berikut langkah-langkah dalam mengidentifikasi kelemahan evaluasi dan revisi bahan ajar antara lain:

### **1. Mengumpulkan Umpan Balik Secara Sistematis**

Umpan balik dari siswa mengadakan diskusi terbuka, kuesioner, atau survei kepada siswa untuk mengetahui bagian mana dari bahan ajar yang mereka anggap sulit dipahami atau kurang menarik, umpan balik dari rekan guru meminta kolega atau rekan guru untuk meninjau bahan ajar dan memberikan masukan tentang aspek yang bisa diperbaiki, umpan balik dari evaluasi mandiri guru juga perlu melakukan refleksi mandiri dan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan bahan ajar tersebut.

### **2. Analisis Kesulitan yang Dihadapi Oleh Siswa**

Identifikasi bagian materi yang sering menimbulkan pertanyaan mengevaluasi bagian mana dari bahan ajar yang sering menimbulkan kebingungan atau banyak dikomentari oleh siswa, pengamatan dalam kelas mengamati secara langsung saat bahan ajar digunakan di dalam kelas dan mencatat momen-momen di mana siswa tampak kesulitan atau kurang memahami materi, analisis hasil ujian atau penilaian mengidentifikasi pola kesalahan dalam jawaban siswa pada tes atau ujian yang terkait dengan

## 1. Pengumpulan Data Umpan Balik

Mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi oleh siswa dan mendapatkan saran perbaikan untuk bahan ajar. Metode pengumpulan kuesioner dan survei mengembangkan kuesioner atau survei yang mencakup pertanyaan tentang pemahaman, minat, dan kesulitan siswa terkait bahan ajar.

Contoh pertanyaan "bagian mana dari materi yang paling anda anggap membingungkan?" atau "apakah ada topik yang anda rasa perlu lebih banyak penjelasan?" diskusi kelompok mengadakan diskusi kelompok kecil untuk mendengarkan pengalaman dan masukan siswa secara langsung.



**Gambar 18.10: Mengadakan Diskusi Kelompok Kecil Untuk Mendengarkan Pengalaman Dan Masukan Siswa Secara Langsung**

Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/bot-wall?returnUrl=%2Fid%2Fvektor%2Fkartun-siswa-di-kelas-mendengarkan-guru-gm148984577-20923550>.

Kegiatan diskusi dapat difasilitasi oleh guru dengan membuat pembahasan fokus pada aspek-aspek tertentu dari bahan ajar. Jurnal pembelajaran meminta siswa untuk menulis jurnal pembelajaran harian atau mingguan yang mencatat kesulitan yang mereka hadapi, bagian yang menarik, dan saran mereka untuk perbaikan. Format siswa dapat menuliskan refleksi mereka secara bebas atau menggunakan format yang telah disediakan oleh guru.

## 2. Analisis Data Umpan Balik

Pola umum dari umpan balik yang diberikan oleh siswa dan menentukan area yang memerlukan perbaikan. Langkah-langkah

pengelompokan masukan mengelompokkan umpan balik siswa berdasarkan tema atau kategori tertentu, misalnya, kesulitan dalam memahami konsep, masalah dengan bahasa yang digunakan, atau keinginan akan lebih banyak contoh visual.

Kategori dapat mencakup konten, metode penyampaian, keterlibatan, bahan tambahan, dll. Pemetaan kesulitan membuat peta kesulitan yang menunjukkan bagian materi mana yang paling sering disebutkan oleh siswa sebagai sulit untuk dipahami.

Hasil akhir peta atau grafik yang menggambarkan kesulitan yang dihadapi siswa secara visual. Ringkasan temuan menyusun ringkasan dari hasil analisis yang mencakup temuan utama dan saran perbaikan dari siswa. Dokumentasi hasil ini bisa disertakan dalam laporan evaluasi bahan ajar.

### 3. Implementasi Perbaikan

Perbaikan bahan ajar berdasarkan umpan balik dari siswa untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas bahan ajar. Langkah-langkah prioritas perbaikan menentukan bagian mana dari bahan ajar yang perlu segera diperbaiki berdasarkan tingkat kesulitan yang dihadapi siswa dan frekuensi masalah yang dilaporkan.

Strategi prioritas menetapkan urutan prioritas berdasarkan dampak kesulitan terhadap pemahaman siswa. Revisi konten mengubah atau menambahkan penjelasan, contoh, atau latihan tambahan pada bagian materi yang paling banyak dikeluhkan oleh siswa. (UT, 2022).



**Gambar 18.11: Penggunaan Teknologi Memanfaatkan Teknologi Atau Alat Bantu Visual Untuk Memudahkan Pemahaman Siswa**

Sumber : <https://pendidikan.id/news/melaksanakan-sekolah-menuju-digital-selepas-pandemi-covid-19-berlalu-dengan-mudah-murah-dan-modern/>.

## Daftar Pustaka

- Amrina. Z. (2022). *Evaluasi Pendidikan*. Penerbit LPPM: Universitas Bung Hatta.
- Ariftha, dkk. (2023). *Evaluasi Pembelajaran (Perspektif Sains dan Islam)*. CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Asrul, dkk. (2022). *Evaluasi Pembelajaran Diterbitkan oleh Perdana Publishing*.
- Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dia. E. (2023). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Penerbit Lima Askara.
- Inanna. (2021). *Evaluasi Pembelajaran Teori Dan Praktek Penerbit Tahta Media Group*.
- Joni. (2000). *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Surabaya: Karya Anda.
- Kemendikbud. (2013). *Dokumen Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawan. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. Penerbit PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Mardapi dkk. (2004). *Pengembangan Sistem Penilaian Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta .
- Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrument Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia.
- Mania. (2012). *Pengantar Evaluasi Pengajaran*. Makassar: Alauddin University Press.
- Nasution, S. (2007). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nur, M. dan Wikandari P.R., (2000). *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa Dan Pendekatan Konstruktivis Dalam Pengajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya University Press.
- Prestianto. (2021). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan Jasmani*. Penerbit Wineka Media.

- Purwanto. (2020). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi, Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rahman dan Nasryah. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Syahrudin. H. (2021). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran*. Penerbit CV. Eureka Media Aksara Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga.
- Suharsimi. (2005). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudijono. (2004). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari. (2022). *Buku Diktat Evaluasi Pembelajaran*.
- Sujinah, dkk. (2022). *Buku Panduan Penetapan Bahan Ajar Sekolah*. Surabaya: Penerbit UM Publishing.
- Universitas Terbuka. (2022). *Melaksanakan Sekolah Menuju Digital Selepas Pandemi Covid-19 Berlalu, Dengan Mudah, Murah dan Modern* Pendidikan Indonesia  
<https://pendidikan.id/news/melaksanakan-sekolah-menuju-digital-selepas-pandemi-covid-19-berlalu-dengan-mudah-murah-dan-modern/>.
- Zaenal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, Prosedur)*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

## PROFIL PENULIS




### **Agustinus Talindong, M.Pd., M.Th.**

Lahir di Tunggaling 1 Agustus 1983 Penulis memulai karir sebagai dosen pada Tahun 2012 di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Jaya Palu pada Prodi Keperawatan dan aktif mengajar pada Prodi Kesehatan Masyarakat, dan Farmasi dengan Mata Kuliah Pendidikan Agama, Pancasila, Kewarganegaraan, Filsafat dan Logika, Etika dan Kode Etik Kesehatan, Etika dan Hukum Kesehatan, Sosiologi dan Antropologi Kesehatan, penulis menyelesaikan pendidikan sarjana pada STTII Wera Palu di bidang Teologi dan melanjutkan Pendidikan Magister di STTI IKAT Jakarta dengan jurusan Pendidikan Agama kemudian penulis melanjutkan Pendidikan Magister Teologi di STII Wera Palu.

Penulis aktif melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi dalam Penelitian dan Pengabdian Masyarakat di bidang kesehatan serta menulis buku, selain sebagai dosen penulis mendapatkan tugas tambahan di bidang sarana dan prasarana sebagai koordinator di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Jaya Palu dari Tahun 2004 sampai dengan sekarang. Penulis aktif Pada Pengurus Provinsi Persatuan Sepak Takraw Indonesia (PSTI) Sulawesi Tengah sampai dengan sekarang dalam jabatan di Bidang Pertandingan dan sebagai Wasit Nasional, dan aktif dalam persatuan Olahraga Teqball Indonesia Provinsi Sulawesi Tengah dalam bidang pengembangan dan penelitian.

Selain itu penulis aktif pada Persekutuan Mahasiswa Lentera sebagai ketua dan Kerukunan Pomenggonan sebagai wakil sekretaris dan Koordinator pengembangan SDM sampai dengan sekarang, dalam penulisan dan pembahasan bab tersebut masih jauh dari kesempurnaan olehnya itu penulis selalu mengharapkan masukan dan sarannya melalui email yang tertera di bawah ini. Besar harapan dalam pengabdian sebagai dosen dimana menjunjung tinggi Tri Dharma Perguruan Tinggi serta mengabdikan pada Bangsa Dan Negara dan memberikan yang terbaik bagi mahasiswa.

Email Penulis: [agustinustalindong@gmail.com](mailto:agustinustalindong@gmail.com).



**BAB 19**  
**ETIKA DAN HAK CIPTA**  
**DALAM PENGEMBANGAN**  
**BAHAN AJAR**

---

**Hanifah Nur Azizah, M.Pd.**  
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta



terpadu yang sering disebut sebagai Hak Kekayaan Industri. Peraturan perundang-undangan tersebut perlu diperhatikan jika guru ingin melakukan pengembangan ke tahap komersialisasi hasil karya bahan ajarnya secara luas.

## **Penyelesaian Sengketa Hak Cipta**

Penjelasan sebelumnya menggambarkan pengetahuan sebagai tindakan preventif agar guru tetap dalam koridor etis dan tidak melanggar hak cipta dalam pengembangan bahan ajar.

Bagian selanjutnya adalah bagian yang tidak kalah penting karena bukannya tidak mungkin seorang guru terpaksa menghadapi jalur hukum karena kasus tertentu dan bisa saja karena masalah pelanggaran etika maupun pelanggaran hak cipta.

Hal-hal yang dapat dilakukan guru sebagai tindak perlindungan hukum adalah sebagai berikut.

### **1. Jalur Litigasi**

Jalur litigasi adalah proses penyelesaian sengketa melalui jalur lembaga peradilan negara. Pengadilan memiliki tugas untuk menerima, memeriksa, dan mengadili sebagai rangkaian penyelesaian sengketa. Kelebihan dari penyelesaian sengketa melalui proses litigasi adalah putusan hakim yang mengikat; kepastian melalui pembuktian tertulis untuk mengajukan banding, kasasi, peninjauan kembali, ataupun pelaksanaan putusan; dan kekuatan eksekutorial yakni menetapkan dengan tegas hak hukum hingga realisasinya (Paulus et al., 2024).

Terdapat dua metode penyelesaian sengketa hak cipta dalam jalur litigasi, yaitu secara perdata atau secara pidana. Upaya perdata diatur dalam pasal 96-104 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta meliputi proses pemeriksaan tingkat pertama dan selanjutnya pemeriksaan oleh Mahkamah Agung.

Mekanisme pidana sengketa hak cipta di sisi lain di atur dalam pasal 95, 105, 110 hingga pasal 120 pada undang-undang yang sama. Pidana dapat dilakukan setelah teguran, negosiasi, dan mediasi tidak berhasil menyelesaikan sengketa.

## 2. Jalur Non Litigasi

Selain melalui pengadilan (jalur litigasi), penyelesaian sengketa juga dapat melalui jalur non litigasi atau jalur selain pengadilan sebagai alternatif. Beberapa alternatif yang dimaksud adalah sebagai berikut:

### a. Negosiasi

Pihak-pihak yang bersengketa dapat menyelesaikan sendiri permasalahan tanpa adanya pihak ketiga melalui proses ini. Negosiasi adalah alternatif pertama dalam jalur non litigasi sehingga jika negosiasi tidak berhasil maka dapat menempuh jalur alternatif lainnya. Kesepakatan negosiasi diselesaikan secara tertulis dalam waktu 14 hari dalam pertemuan langsung sebagaimana disebutkan dalam pasal 6 ayat 2 UU Arbitrase No. 30 Tahun 1999.

### b. Mediasi

Proses penyelesaian sengketa yang dapat melibatkan pihak ketiga sebagai mediator disebut mediasi. Mediator bersifat netral dan tidak mendesak kedua belah pihak untuk menyelesaikan masalah pada suatu penyelesaian. Penyelesaian sengketa berupa hasil damai yang dikuatkan oleh mediator yang menjadi akta perdamaian (Rifadi & Yuswanto, 2020). Mediator dapat ditunjuk oleh kedua belah pihak maupun ditunjuk lembaga arbitrase atau lembaga penyelesaian sengketa lainnya (Akbar, 2019).

### c. Konsiliasi

Berbeda dengan mediasi, penyelesaian sengketa melalui konsiliasi ditengahi oleh konsiliator yang bersifat lebih aktif dalam memberikan saran penyelesaian sengketa (Rifadi & Yuswanto, 2020). Meski konsiliasi tidak disebutkan dengan jelas dalam UU Arbitrase No. 30 Tahun 1999, namun secara fungsi dapat dijadikan sebagai alternatif penyelesaian sengketa.

### d. Arbitrase

Penyelesaian sengketa perdata selain melalui pengadilan umum yang memiliki asas perjanjian yang dibuat secara tertulis oleh pihak yang bersengketa dapat dikatakan sebagai arbitrase (UU No. 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase Dan Alternatif

Penyelesaian Sengketa, 1999). Perbedaan antara pengadilan dan persidangan arbitrase meliputi:

- 1) Arbitrase bersifat rahasia dan tertutup, sedangkan pengadilan bersifat terbuka untuk umum, hal ini dilakukan untuk menjaga nama baik diri dan perusahaan;
- 2) Para pihak yang bersengketa dapat menominasikan arbiter yang mumpuni dalam bidang yang disengketakan;
- 3) Putusan arbitrase bersifat final dan mengikat, tidak seperti pengadilan yang dapat mengajukan banding dan kasasi (Rifadi & Yuswanto, 2020).

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Akbar, G. S. (2019). Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual bagi Guru. *Nizamul 'Ilmi: Hurnal Manajemen Pendidikan Islam (JMPI)*, 4, 59–79.
- Andi, P. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Babaloba, J. B. (2004). Management of Primary and Secondary Education in Nigeria. *Ibadan: NAEP Publication*.
- Djumhana, M., & Djubaedillah, R. (2003). *Hak Milik Intelektual, Sejarah, Teori, dan Prakteknya di Indonesia*. Citra Aditya Bakti.
- Elwijaya, F., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Sistem, Nilai, dan Norma dalam Pendidikan Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1840–1845.
- Nurhuda, & Baskara, A. (2017). *Etika Profesi Guru* (1st ed.). Deepublish.
- Paulus, Surahman, & Ansar. (2024). Penyelesaian Sengketa Melalui Jalur Litigasi dan Non litigasi: Analisis Perbandingan. *Jurnal Ilmu Hukum Aktualita (JIHAK)*, 1(3), 185–193.
- Rifadi, A., & Yuswanto, S. (2020). *Penyelesaian Sengketa Hak Cipta, Desain Industri, dan Lembaga Manajemen Kolektif* (M. Mahardika, Ed.). BPSDM KUMHAM Press.
- Sale, M. (2016). The Place of Instructional Materials in Quality Teaching at Primary School Level in Katsina Metropolis, Katsina State. *International Journal of Humanities and Management Sciences (IJHMS)*, 4(2).
- Sofyan, A., Nurhendrayani, H., Mustopa, & Hardiyanto, E. (2015). *Panduan Penggunaan Bahan Ajar*. Pusat Pengembangan PAUD, Nonformal, dan Informal (PP-PAUDNI) Regional I Bandung.
- UU No. 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase Dan Alternatif Penyelesaian Sengketa, Pub. L. No. 30 Tahun 1999, *Pemerintah Republik Indonesia (1999)*.
- UU No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Pub. L. No. 28 Tahun 2014, *Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia RI (2014)*.
- Wiharto, M. (2007). Etika. *Forum Ilmiah Indonusa*, 4(3).

## PROFIL PENULIS



### **Hanifah Nur Azizah, M.Pd.**

Lahir di Purbalingga, 22 Februari 1998 dari pasangan Muhtarom Abdullah dan Lulu Chanivatul Adibah. Jenjang sekolah dasar hingga atas yang ditempuh yakni SDIT Darul Muttaqien, SMPIT Darul Muttaqien, dan SMA Negeri 5 Kota Bogor. Tahun 2017 mulai menempuh pendidikan tinggi di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Manajemen Pendidikan dan lulus pada 2021. Tahun 2024 diselesaikannya pendidikan S2 Jurusan PAI di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Pertukaran mahasiswa pernah diikutinya pada 2023 di Universiti Sultan Azlan Shah, Perak, Malaysia. Penulis juga mengajar bimbingan belajar untuk siswa tingkat SD-SMP. Dunia pendidikan menjadi ketertarikan penulis karena melalui proses pendidikan seseorang dapat memperluas pola pikir dan memperbaiki perilaku serta akhlaknya. Semakin banyak belajar akan semakin banyak hal yang bisa dibagikan sehingga dapat mendatangkan manfaat. Buku ini adalah salah satu langkah awal penulis berkomitmen untuk terus menulis. Harapan penulis, yaitu ingin bisa menjadi bagian dari kemajuan pendidikan Indonesia melalui bidang kepenulisan ilmiah maupun bidang pengajaran.

Email Penulis: [hanifah2121@gmail.com](mailto:hanifah2121@gmail.com).

# PENGEMBANGAN BAHAN AJAR

Pengembangan bahan ajar merupakan suatu proses penting dalam pendidikan yang berfokus pada pembuatan, penyusunan, dan penggunaan materi pembelajaran yang efektif, relevan, dan sesuai dengan tujuan pendidikan. Bahan ajar dapat berwujud berbagai format, seperti buku teks, modul, video, atau materi digital yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Bahan ajar merupakan segala bentuk materi yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada peserta didik. Bahan ajar dirancang untuk membantu proses belajar dengan cara yang terstruktur dan mudah dipahami. Jenis bahan ajar mencakup bahan cetak (buku, modul), bahan audio-visual (video, animasi), bahan elektronik (perangkat lunak pendidikan), serta bahan digital yang memungkinkan interaktivitas dan keterlibatan peserta didik. Bahan ajar memiliki peran penting dalam pembelajaran, yaitu sebagai sumber informasi, alat komunikasi, dan sebagai penghubung antara guru dan siswa. Bahan ajar juga berfungsi untuk memfasilitasi pemahaman materi ajar secara lebih mudah dan menyenangkan. Pengembangan bahan ajar harus memenuhi kriteria kualitas, seperti relevansi dengan kurikulum, kejelasan, keterbukaan, dan keakuratan informasi. Buku ini terdiri atas 19 (sembilan belas) bab, sebagai berikut:

1. Konsep Dasar Bahan Ajar
2. Jenis-Jenis Bahan Ajar
3. Peran Bahan Ajar dalam Pembelajaran
4. Kriteria dan Prinsip Pengembangan Bahan Ajar
5. Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar
6. Model-Model Pengembangan Bahan Ajar
7. Prinsip-prinsip Desain Instruksional
8. Strategi Penyajian Materi dalam Bahan Ajar
9. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Kecakapan Hidup
10. Pengembangan Bahan Ajar dengan Pendekatan Kontekstual
11. Pengembangan Bahan Ajar Digital
12. Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Pengembangan Bahan Ajar
13. Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Jarak Jauh
14. Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Inklusif
15. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Proyek
16. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Masalah
17. Integrasi Teknologi dalam Bahan Ajar
18. Evaluasi dan Revisi Bahan Ajar
19. Etika dan Hak Cipta dalam Pengembangan Bahan Ajar