

## RANCANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN

*Jam'ah Abidin*

*Guru PAI DPK SMP Babussalam*

### Abstract

Rancangan (*design*) pembelajaran berkaitan dengan menentukan tujuan pembelajaran, strategi dan teknik untuk mencapai tujuan serta merancang media yang dapat digunakan untuk efektivitas pencapaian tujuan. Mendesain pembelajaran harus diawali dengan studi kebutuhan (*need assessment*), karena berkenaan dengan upaya untuk memecahkan persoalan (*problem solving*) yang berkaitan dengan proses pembelajaran siswa dalam mempelajari satu bahan (materi) pembelajaran. Strategi (*siyasat*) pembelajaran merupakan seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan aktivitas belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, strategi pembelajaran merupakan suatu pendekatan guru terhadap penggunaan informasi, mulai dari pemilihan sumber belajar sampai dengan menetapkan peranan peserta didik dalam pembelajaran.

**Keywords:** Rancangan, strategi dan pembelajaran.

### Pendahuluan

Desain (*design*/rancangan) pembelajaran menekankan pada merancang program pembelajaran untuk membantu proses belajar siswa. Sewaktu didesain kurikulum pendidikan yang terbayang adalah apa indikator manusia yang baik (*mubsin*) itu. Berdasarkan segala agama, pandangan filsafat dan semua orang, manusia yang baik itu ialah insan yang memiliki akhlak (iman yang kuat), ilmu (sains) dan keterampilan (seni).<sup>1</sup>

Rancangan (desain) pembelajaran berkenaan dengan proses menentukan tujuan pembelajaran, strategi dan teknik untuk mencapai tujuan serta merancang media yang dapat digunakan untuk efektivitas pencapaian

---

<sup>1</sup>Ahmad Tafzir, *Filsafat Pendidikan Islami, Integrasi Jasmani, Robani dan Kalbu Memanusiakan Manusia*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, Cetakan III, November 2008), hlm. 101.

tujuan.<sup>2</sup> Mendesain pembelajaran harus diawali dengan studi kebutuhan (*need assessment*), karena berkenaan dengan upaya untuk memecahkan persoalan yang berkaitan dengan proses pembelajaran siswa dalam mempelajari satu bahan (materi) pembelajaran.

Strategi pembelajaran merupakan seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.<sup>3</sup> Dengan demikian, strategi pembelajaran merupakan suatu pendekatan guru terhadap penggunaan informasi, mulai dari pemilihan sumber belajar sampai dengan menetapkan peranan peserta didik dalam pembelajaran.

Mengajar (*teaching*) merupakan bagian dari pembelajaran (*instruction*), di mana peran guru lebih ditekankan kepada bagaimana merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan dan dimanfaatkan siswa secara cepat dalam mempelajari sesuatu. Pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha seseorang agar dengan kemauannya sendiri dapat belajar dan menjadikannya sebagai salah satu kebutuhan hidup yang tak dapat ditinggalkan. Dengan pembelajaran ini akan tercipta kondisi masyarakat belajar (*learning society*) mandiri.<sup>4</sup> Sebelum menentukan strategi pembelajaran, perlu dirancang tujuan yang ingin dicapai, materi pembelajaran, strategi, media dan sumber serta lingkungan belajar dan evaluasi pembelajaran.

### Rancangan (*Design*) Pembelajaran

Rancangan (desain) merupakan proses pemecahan masalah (*problem solving*). Tujuan sebuah desain adalah mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah (biologis dan sosiopsikologis) dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang tersedia. Suatu desain muncul karena kebutuhan manusia untuk memecahkan suatu persoalan. Melalui suatu desain dapat

---

<sup>2</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, Cetakan III, Maret 2010), hlm. 67.

<sup>3</sup>Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, Cetakan I, Desember 2008), hlm. 268.

<sup>4</sup>Abudin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, Cetakan I, Oktober 2009), hlm. 205.

dilakukan langkah-langkah sistematis untuk memecahkan problem yang dihadapi (problem biologis misalnya siswa yang kurang tidur dan kurang gizi mengalami penurunan kemampuan berfikir dan antusias, dan problem sosiopsiko-logis misalnya dalam menghadapi berbagai situasi yang gawat, tanpa sadar, guru sering terlibat secara emosional. Emosi mewarnai cara berfikir kita. Kita kadang-kadang berfikir objektif.

Sebagai insan yang utuh, guru hampir tidak dapat mengenyampingkan emosi menghadapi siswa yang bandel, tetapi bila emosi itu telah mencapai intensitas yang begitu tinggi sehingga menjadi *stress*, barulah kita sulit berfikir efisien<sup>5</sup>). Justru itu, desain pada dasarnya adalah suatu proses yang bersifat linear yang diawali dari penentuan kebutuhan, kemudian mengembangkan rencana untuk merespons kebutuhan tersebut. Selanjutnya rancangan tersebut diujicobakan dan akhirnya dilakukan proses evaluasi untuk menentukan hasil tentang efektivitas rancangan (desain) yang disusun.<sup>6</sup>

Dalam konteks pembelajaran, desain instruksional dapat diartikan sebagai proses yang sistematis untuk memecahkan persoalan pembelajaran melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran beserta aktivitas yang harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber pembelajaran yang dapat digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan. Pendekatan yang dapat digunakan dalam desain pembelajaran adalah pendekatan sistem.<sup>7</sup> Disain pembelajaran sebagai sistem terdiri atas subsistem yaitu berbagai komponen (tujuan yang ingin dicapai, materi pembelajaran, strategi, media dan sumber, serta lingkungan belajar dan evaluasi pembelajaran). Masing-masing komponen secara sinergi bergerak dan bekerjasama agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Seandainya salah satu dari

---

<sup>5</sup>Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung : Remadja Karya, Cetakan II, 1980), hlm. 92 dan 93.

<sup>6</sup>Wina Sanjaya, *op.cit.*, hlm. 66.

<sup>7</sup>Santi Maudiarti, Anggicaranidipta Suma dan Dewi Salma Prawiradilaga, *Buku Kerja Prinsip Disain Pembelajaran, Instructional Design Principles*, (Jakarta : Kencana, Cetakan II, Januari 2008), hlm. 13.

komponen tersebut terhambat, maka akan berdampak terhadap poses belajar. Justru itu, tujuan belajar tidak tercapai.<sup>8</sup>

### Strategi Pembelajaran

Strategi (*strategy*) dalam dunia pendidikan diartikan sebagai *a plan method or series activities designed to achieves a particular educational goal*.<sup>9</sup> Perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yagn didesain untuk mencapai tujuan pendidikan. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan murid agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Strategi memiliki kemiripan, namun berbeda dan rada-rada samar dibedakan, dengan metode (*tharīqah*), teknik (*technique/shiyāghab*), pendekatan (*approach/ iqtirāb*), siasat (*siyāsah*) atau taktik (*tactic*) mengajar.<sup>10</sup> Strategi menunjuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Strategi adalah *a plan of operation achieving something*, sedangkan metode adalah *a way in achieving something*. Teknik dan taktik mengajar merupakan penjabaran dari metode pembelajaran. Teknik adalah kiat yang dilakukan untuk mengimplementasikan dan mengoperasionalkan suatu metode, teknik *questioning*, umpamanya.

Bertanya (*questioning*) dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk memotivasi, membimbing dan menilai kemampuan berfikir siswa. Bagi siswa, kegiatan bertanya merupakan bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran yang berbasis *inquiry* yaitu menggali informasi, mengkonfirmasi yang telah diketahui dan mengarahkan perhatian pada

---

<sup>8</sup>Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain Pembelajaran, Instructional Design Principles*, (Jakarta : UNJ, Kencana, Cetakan II, Januari 2008), hlm. 28, dan Onong Uchjana Effendy, *Psikologi Manajemen*, (Bandung : Alumni, Cetakan II, 1985), hlm. 2.

<sup>9</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, Cetakan VI, Maret 2009), hlm. 124.

<sup>10</sup>Tim Prima Pena, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi terbaru, (Jakarta : Gitamedia Press, tt.), hlm. 529, 745, 216, 708 dan 732, dan Hans Weh, *A Dictionary of Modern Written Arabic, Arabic-English*, edited by J.Milton Cowan, (Beirut : Maktabah Lubnan, Cetakan IV, 1974), hlm. 559, 531, 755 dan 441.

aspek yang belum diketahui murid.<sup>11</sup> Sedangkan taktik (siasat) adalah gaya dalam melaksanakan suatu teknik. Taktik (siasat) sifatnya lebih individual. Walaupun dua orang yang sama-sama menggunakan teknik gaya bahasa dalam ceramah, mereka melakukannya secara berbeda, misalnya dalam taktik mengajar mata kuliah filsafat yang materinya berat dan berbelit-belit, menggunakan ilustrasi atau menggunakan gaya bahasa *lamak*, tapi mendidik, agar materi yang disampaikan mudah difahami dan tidak membosankan.

Strategi pembelajaran yang diterapkan guru sangat tergantung pada pendekatan yang digunakan, sedangkan bagaimana menjalankan strategi itu dapat digunakan berbagai metode pembelajaran. Dalam upaya menjalankan metode pembelajaran guru dapat menggunakan teknik yang dianggap relevan dan pemanfaatan teknik itu setiap guru memiliki karakteristik taktik yang berbeda antara guru yang satu dengan guru yang lainnya.

Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran (sifatnya masih sangat umum). Strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dapat bersumber atau tergantung dari pendekatan *teacher centred approaches and student centred approaches*. Pendekatan yang berpusat pada guru menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif atau pembelajaran ekspositori (*exposition discovery learning*). Sedangkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa menurunkan strategi pembelajaran *discovery, inquiry* (menemukan sendiri) dan strategi pembelajaran induktif (*group individual learning*).<sup>12</sup>

Dalam strategi *exposition*, bahan pelajaran disajikan kepada siswa dalam bentuk jadi dan siswa dituntut untuk menguasai bahan tersebut. Hal ini disebut dengan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), karena dalam strategi ini, materi pelajaran disajikan sepenuhnya kepada siswa dan siswa tidak dituntut untuk mengolahnya. Kewajiban siswa adalah menguasainya secara penuh. Justru itu, dalam strategi ekspositori guru berfungsi sebagai penyampai informasi (komunikator). Berbeda dengan strategi *discovery* dimana bahan pelajaran dicari dan ditemukan sendiri oleh

---

<sup>11</sup>Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan dan Implementasinya pada KTSP*, (Jakarta : Kencana, Cetakan III, September 2010), hlm. 115.

<sup>12</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 125.

siswa melalui berbagai aktivitas, sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator dan pembimbing (*guide*).

Strategi belajar individual dilakukan oleh siswa secara mandiri. Kelambatan dan keberhasilan pembelajaran siswa sangat ditentukan oleh kemampuan individu siswa yang bersangkutan. Bahan pelajaran dan bagaimana cara mempelajarinya disesain untuk belajar sendiri, seperti belajar melalui modul pada Universitas Terbuka dan belajar bahasa (asing/Arab) melalui kaset audio visual. Sedangkan strategi pembelajaran kelompok (besar, menengah dan kecil) dilakukan secara beregu. Setiap individu dianggap sama. Dalam masyarakat belajar, dua kelompok atau lebih yang terlibat dalam komunikasi pembelajaran saling belajar satu sama lain. Kalau setiap orang mau belajar dari orang lain, maka setiap orang lain bisa menjadi sumber belajar dan ini berarti setiap orang akan sangat kaya dengan pengetahuan dan pengalaman. Metode pembelajaran dengan teknik *learning community* ini sangat membantu proses pembelajaran di ruang kelas.<sup>13</sup>

Pengertian strategi bila dicermati mengandung dua hal penting yaitu Pertama, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan, rangkaian kegiatan, termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja dan belum sampai pada tindakan. Kedua, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Maknanya, arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan yang jelas. Justru itu, penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar, semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Sebelum menentukan strategi, perlu dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya, karena tujuan adalah rohnya dalam implementasi suatu strategi.

Bagaimana upaya mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal, ini yang dinamakan dengan metode. Dengan demikian, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Satu strategi pembelajaran mungkin menggunakan beberapa metode, umpamanya, untuk melaksanakan strategi ekspositori dapat digunakan metode ceramah

---

<sup>13</sup>Trianto, *op.cit.*, hlm. 117.

sekaligus metode tanya jawab atau bahkan diskusi dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia, inklusif memanfaatkan media pembelajaran.<sup>14</sup> Prinsip umum desain strategi pembelajaran adalah bahwa tidak semua strategi pembelajaran cocok digunakan untuk mencapai semua tujuan dan semua keadaan. Setiap strategi memiliki kekhasan (karakteristik) sendiri-sendiri.

### Rancangan Strategi Pembelajaran

Pembelajaran adalah terjemahan dari *instruction* yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi kognitif holistik yang menempatkan siswa sebagai sumber dari kegiatan. Selain dari itu, istilah ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi canggih yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu lewat berbagai macam media seperti bahan-bahan cetak, program tv, internet, laptop, gambar dan audio visual, sehingga semuanya itu memotivasi terjadinya perubahan peranan guru sebagai sumber belajar, menjadikan guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar.<sup>15</sup> Justru itu, mengajar (*teaching*) merupakan bagian dari pembelajaran (*instruction*), di mana peran guru lebih ditekankan kepada bagaimana merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan dan dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu.<sup>16</sup>

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Ketika kita berfikir untuk menyampaikan informasi yang akurat dan kemampuan apa yang harus dimiliki oleh siswa, maka pada saat itu kita harus merancang strategi apa yang harus dilakukan agar semua itu dapat tercapai secara efektif dan efisien. Hal ini sangat urgen untuk difahami, karena apa yang harus dicapai (ontologis) akan menentukan bagaimana cara mencapainya (epistemologis) dan bagaimana hasilnya (aksiologis). Justru itu, sebelum menentukan strategi pembelajaran yang

---

<sup>14</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 124.

<sup>15</sup>Samsul Nizar, *Hakekat manusia Dalam Perspektif Pendidikan Islam, Membangun Pola Pendidikan yang Humanistik*, (Pekanbaru : Susska Press, Cetakan I, September 2009), hlm. 151.

<sup>16</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, hlm. 27.

dapat digunakan, perlu dirancang tujuan yang ingin dicapai, materi pembelajaran, strategi, media dan sumber serta lingkungan belajar dan evaluasi pembelajaran.

### Tujuan

Tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam rancangan strategi pembelajaran. Mau dibawa kemana siswa dan apa yang harus dimiliki oleh siswa, tergantung pada tujuan yang ingin dicapai. Jika diibaratkan, tujuan sama dengan komponen jantung pada sistem tubuh manusia. Adakah manusia yang hidup tanpa jantung ?Tidak, jawabnya. Manusia masih bisa hidup tanpa memiliki tangan, kaki, mata, hidung, telinga, inklusif akal sehat dan perasaan, tapi tidak akan hidup kalau jantungnya tidak berfungsi. Orang gila masih bisa hidup, bahkan *kebal* dengan berbagai penyakit, makan sisa dan bekas orang lain, memungut rokok di tengah jalan, minum air selokan, buang air sembarangan dan tidur di kaki lima, walaupun akal dan perasaannya sudah disfungsi.

Sesuai dengan standar isi, kurikulum yang berlaku untuk setiap satuan pendidikan adalah kurikulum yang berbasis pencapaian kompetensi (kemampuan), seperti Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP),<sup>17</sup> upaya untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan intelektual, emosional, spiritual dan sosial yang bermutu tinggi. Pengembangan kurikulum berbasis kompetensi bertolak dari landasan filosofis secara ontologis, epistemologis dan aksiologis.

Secara ontologis manusia memiliki potensi jasmaniyah dan ruhaniyah yang mengandung dimensi *al-nafs*, *al-'aql* dan *al-qalb*, sehingga ia siap mengadakan hubungan vertikal dengan Tuhan, diagonal dengan alam dan horizontal dengan manusia sebagai manifestasi dari sikap *teocentris*, *geocentris* dan *antropocentris*. Sedangkan secara epistemologis bagaimana proses pendidikan berjalan dengan efektif dan efisien agar tujuan yang diinginkan dapat terwujud. Adapun secara aksiologis, pengembangan KBK dan KTSP

---

<sup>17</sup>Muhaimin, Sutiah dan Sugeng Listyo Prabowo, *Pengembangan Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada Sekolah Menengah dan Madrasah*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009), hlm. 5.

diarahkan pada pengembangan kemampuan menjalankan tugas-tugas dan pekerjaan tertentu.<sup>18</sup>

Pengembangan kurikulum tersebut perlu didukung oleh guru dan tenaga kependidikan yang memiliki kompetensi personal, sosial dan profesional religius yang juga mengembangkan kualitas IQ (Intelligent Quotient), EQ (Emotional Quotient), CQ (Creativity Quotient) dan SQ (Spiritual Quotient) serta didukung oleh media dan sumber belajar, berbagai fasilitas dan dana yang memadai serta milieu (*environment*) yang kondusif.<sup>19</sup>

Kompetensi yang dikembangkan adalah keterampilan dan keahlian bertahan hidup dalam perubahan, pertentangan, ketidakmenentuan, ketidakpastian dan kerumitan dalam kehidupan, seperti yang terjadi dalam era globalisasi ini,<sup>20</sup> misalnya pengembangan PLTN (Pengembangan Tenaga Listrik Nuklir) mengancam kehidupan kita. Bocornya reaktor nuklir Chernobil di Soviet, Gopal di India dan Maret 2011 bocornya tiga reaktor nuklir di Fukushima Jepang akibat *tsunami* (9,1 skala richter) yang menelan tidak sedikit korban dan cacat seumur hidup.

Elemen-elemen radio aktif yang dilepaskan oleh raktor nuklir adalah bahan beracun. Sekarang bahan itu terus menumpuk dalam udara yang kita hirup, akibatnya ialah resiko berkembangnya kanker, tumor, sesak nafas dan penyakit genetik yang aneh. Selain polusi udara oleh perusahaan raksasa dan banyaknya asap yang dikeluarkan karbon dioksida yang mengandung racun, kesehatan kita juga terancam oleh air yang diminum dan makanan yang dimakan, tercemar oleh berbagai macam bahan kimia beracun.<sup>21</sup>

Tujuan yang diharapkan dapat dicapai adalah sejumlah kompetensi yang terdeskripsi baik dalam kompetensi dasar maupun dalam standar kompetensi. Kompetensi itu dapat berwujud dalam bentuk abstraks dan konkrit. Kompetensi yang konkrit disebut penampilan (*performance*). *Performance* itu tampil dalam bentuk tingkah laku yang dapat didemonstrasikan, sehingga dapat diamati, dapat dilihat dan dapat dirasakan.

<sup>18</sup>Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi*, (Jakarta : Rajagrafindo Persada, Cetakan IV, 2010), hlm. 223, 224 dan 225.

<sup>19</sup>*Ibid.*, hlm. 218.

<sup>20</sup>*Ibid.*, hlm. 80, dan Dedi Supriadi, *Membangun Bangsa Melalui Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosada Karya, Cetakan II, Januari 2005), hlm. 179.

<sup>21</sup>Ahmad Tafsir, *op.cit.*, hlm. 314.

Kemampuan yang abstraks disebut juga kompetensi rasional, yang dikenal dalam Taksonomi Bloom sebagai kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Taksonomi (penggolongan tujuan tiga ranah) oleh Benjamin S Bloom (bukunya *Taxonomy of educational Objectives : Cognitive Domain*), tujuan ranah kognitif adalah memperoleh pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis sintesis dan evaluasi. Sedangkan tujuan ranah afektif adalah menerima, merespons, menilai, mengorganisasi dan karakterisasi. Adapun tujuan ranah psikomotorik adalah gerakan tubuh yang menyolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi nonverbal dan kemampuan berbicara.<sup>22</sup>

Tujuan pembelajaran pada hakekatnya adalah perubahan perilaku siswa, baik perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotor. Pengembangan perilaku dalam bidang kognitif secara sederhana adalah pengembangan kemampuan intelektual siswa, umpamanya kemampuan penambahan wawasan dan penambahan informasi agar pengetahuan siswa lebih baik. Pengembangan perilaku dalam bidang afektif adalah pengembangan sikap siswa, baik pengembangan sikap dalam arti sempit (sikap siswa terhadap bahan dan proses pembelajaran) maupun dalam arti luas (pengembangan sikap sesuai norma-norma masyarakat). Pengembangan keterampilan adalah pengembangan kemampuan motorik, baik motorik kasar (keterampilan menggunakan otot, misalnya keterampilan menggunakan alat fitnes) maupun motorik halus (keterampilan menggunakan potensi otak, misalnya keterampilan memecahkan suatu persoalan yang musykil).<sup>23</sup> Oleh karena tujuan belajar itu berbeda, maka diperlukan desain perencanaan pembelajaran yang berbeda pula.

Kedua kompetensi itu saling terkait. Kompetensi *performance* akan berkembang manakala kompetensi rasional meningkat. Dalam kaitan ini, rancangan strategi pembelajaran yang dapat diformulasikan adalah : (1). Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan aspek kognitif, afektif, atau psikomotor ? (2). Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, apakah tingkat rendah, menengah atau

<sup>22</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, Cetakan II, Februari 2006), hlm. 202.

<sup>23</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, hlm. 28.

tinggi ? (3). Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademis ?

### **Materi**

Materi pelajaran merupakan inti dalam proses pembelajaran. Artinya, sering terjadi proses pembelajaran dimaknai sebagai proses penyajian materi. Hal ini dapat dibenarkan manakala tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran (*subject centred teaching*). Dalam kondisi demikian, penguasaan materi pelajaran oleh guru mutlak dibutuhkan. Guru perlu memahami secara detail isi materi pelajaran yang harus dikuasai siswa, karena peran dan tugas guru adalah sebagai sumber belajar.

Materi pelajaran tersebut biasanya terdeskripsi dalam buku teks, sehingga sering terjadi proses pembelajaran penyampaian materi dalam buku. Namun demikian, dalam setting pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian tujuan atau kompetensi, tugas dan tanggung jawab guru, bukanlah sebagai sumber belajar. Justru itu, materi pelajaran sebenarnya dapat diambil dari berbagai sumber. Rancangan strategi pembelajaran dari sisi materi dapat dipertimbangkan : (1). Apakah materi pelajaran itu berupa fakta, konsep, pendidikan, ekonomi, politik atau akhlak ? (2). Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran itu memerlukan prasyarat atau tidak ? (3). Apakah tersedia buku-buku sumber untuk mempelajari materi itu ?

### **Strategi**

Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran sangat ditentukan oleh komponen penerapan strategi. Bagaimana lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki kemampuan dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran. Justru itu, setiap guru perlu memahami peran dan fungsi strategi dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Dalam hubungan ini, rancangan strategi pembelajaran yang dicermati adalah : (1). Apakah strategi pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan siswa ? (2). Apakah strategi pembelajaran itu sesuai dengan minat, bakat dan kondisi siswa ? (3). Apakah strategi pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar siswa ?

### **Media dan Sumber**

Media dan sumber, walaupun fungsinya sebagai alat bantu, akan tetapi memiliki peran yang tidak kalah urgennya. Dalam kemajuan sains dan teknologi yang canggih saat ini, memungkinkan siswa dapat mengakses informasi secara mandiri, baik dari media grafis seperti buku, majalah, surat kabar dan bulletin, maupun dari media elektronik seperti radio, televisi, film slide, video, cd, internet, handphone, laptop dan komputer (audio visual).<sup>24</sup> Teknologi pendidikan memungkinkan adanya perubahan kurikulum, baik strategi, pengembangan maupun aplikasinya. Dari itu, Edling, Gagne, Duncan dan Rude Bretz mengemukakan taksonomi media pembelajaran yaitu taksonomi media berdasarkan rangsangan belajar (menurut Edling), taksonomi media berdasarkan fungsi pembelajaran (menurut Gagne), taksonomi media menurut hierarki pemanfaatannya untuk pendidikan (menurut Duncan) dan taksonomi media berdasarkan indera yang terlibat (menurut Rude Bretz).<sup>25</sup>

Teknologi pendidikan mempunyai fungsi yang cukup luas, tidak hanya terbatas pada kebutuhan kegiatan belajar mengajar di kelas, melainkan dapat berfungsi sebagai masukan bagi pembinaan dan pengembangan kurikulum yang dikaji secara ilmiah, logis, sistematis dan rasional sesuai dengan tuntutan perkembangan sains dan teknologi.<sup>26</sup> Justru itu, peran dan tugas guru bergeser dari peran sebagai sumber belajar menjadi peran sebagai pengelola sumber belajar. Melalui penggunaan berbagai sumber itu, diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat.<sup>27</sup> Dalam hubungan itu, rancangan strategi pembelajaran yang dikembangkan adalah : (1). Apakah untuk mencapai tujuan pembelajaran hanya cukup dengan satu medium dan sumber saja ? (2). Apakah medium dan sumber yang ditetapkan dianggap satu-satunya medium dan sumber yang dapat dimanfaatkan ? (3). Apakah media dan sumber itu memiliki nilai efektivitas dan efisiensi ?

---

<sup>24</sup>Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta : Gaung Persada Press, Cetakan I, November 2008), hlm. 58, 81 dan 113.

<sup>25</sup>*Ibid.*, hlm. 49, 50, 51 dan 52.

<sup>26</sup>Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, Cetakan III, 2010), hlm. 4.

<sup>27</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 105.

## Lingkungan Belajar

Lingkungan sekolah merupakan faktor yang harus dirancang sedemikian rupa dalam rangka strategi pembelajaran, karena dapat memengaruhi keberhasilan strategi pembelajaran. Faktor lingkungan belajar meliputi lingkungan fisik (material) dan lingkungan fisikis (psikologis/moral). Lingkungan fisik meliputi situasi dan kondisi sekolah dan guru, umpamanya jumlah kelas, laboratorium, perpustakaan, kantin, wc dan dimana lokasi sekolah itu berada.<sup>28</sup> Bila sekolah berada di dekat terminal, pasar atau pabrik yang bising, tentu saja akan memengaruhi kenyamanan murid dan guru dalam belajar. Kondisi guru adalah kesesuaian bidang studi yang melatarbelakangi pendidikan guru dengan mata pelajaran yang diajarkannya. Seorang guru lulusan pendidikan program studi teknik informatika/komputer, umpamanya, akan memengaruhi kinerjanya manakala ia mengajar bidang studi olah raga/seni.

Lingkungan psikologis (moral) adalah iklim sosial yang ada di lingkungan sekolah, seperti keharmonisan hubungan antara guru dengan guru, antara guru dengan kepala sekolah, inklusif keharmonisan antara pihak sekolah dengan orang tua murid dan komite sekolah. Strategi pembelajaran dirancang upaya keterlibatan setiap orang dalam proses pembelajaran. Justru itu, tidak mungkin strategi pembelajaran diimplementasikan dengan sempurna, bila tidak terjalin hubungan yang harmonis antara semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran.

## Evaluasi

Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui evaluasi dapat disimak kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen sistem rancangan strategi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Evaluasi memiliki makna yang berbeda dengan pengukuran (*measurement*) dan penilaian (*assessment*). Evaluasi berhubungan dengan pemberian nilai atau arti. Artinya, berdasarkan hasil pertimbangan evaluasi apakah sesuatu itu mempunyai nilai atau tidak. Dengan demikian, evaluasi dapat menunjukkan kualitas yang

dinilai. Sedangkan pengukuran pada umumnya berkenaan dengan masalah kuantitatif untuk mendapatkan informasi yang diukur.

Justru itu, dalam proses pengukuran diperlukan alat bantu, misalnya, untuk mengukur kemampuan atau prestasi seseorang dalam memahami bahan pelajaran diperlukan tes prestasi belajar (*achievement test*), untuk mengukur kecerdasan seseorang digunakan tes *Intelligent Questions* (nilai di bawah 100 dinyatakan idiot), tes kemampuan (*aptitude test*), tes sikap (*attitude test*) dan tes kepribadian (*personality test*). Sebelum dilakukan evaluasi (*judgment*), didahului oleh pengukuran dan pengukuran adalah hasil dari suatu tes.<sup>29</sup>

Adapun penilaian (*essessment*) adalah bagian dari evaluasi yang lebih luas dari sekadar pengukuran. Namun, antara evaluasi, penilaian dan pengukuran memiliki keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan, umpamanya, seorang guru hendak mengevaluasi tentang keberhasilan murid dalam menyerap informasi yang diberikannya selama satu semester. Pertama kali ia kumpulkan data tentang kemampuan anak-anak di dalam kelas melalui tes prestasi hasil belajar, melalui refleksi pembuatan tugas mandiri dan struktur (*measurement*). Setelah dilakukan interpretasi, selanjutnya dilakukan *judgment* (evaluasi), misalnya bagaimana keberhasilan siswa dalam belajar? Siapa saja yang harus mengikuti ujian remedial? Siapa saja yang harus make up (mengulang kembali) mata pelajaran tertentu?

## Kesimpulan

Tugas seorang desainer (perancang) strategi pembelajaran meliputi tiga dimensi yaitu: Pertama, sebagai perencana yaitu mengorganisasikan semua unsur yang ada agar berfungsi dengan baik, sebab manakala salah satu unsur tidak bekerja dengan baik, maka akan merusak sistem strategi pembelajaran yang telah didesain. Kedua, sebagai pengelola implementasi sesuai dengan prosedur dan jadwal yang direncanakan. Ketiga, mengevaluasi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan untuk menentukan efektivitas dan efisiensi strategi pembelajaran yang telah dirancang. Pendekatan adalah titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran (sifatnya masih

---

<sup>28</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 144, dan Abudin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, Cetakan I, Oktober 2009), hlm. 303.

<sup>29</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, hlm. 242., dan Mawardi Lubis dan Zubaedi, *Evaluasi Pendidikan Nilai*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Cetakan II, Agustus 2009), hlm. 41.

sangat umum). Strategi adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Teknik adalah kiat yang dilakukan untuk mengimplementasikan dan mengoperasionalkan suatu metode. Sedangkan taktik (siasat) adalah gaya dalam melaksanakan suatu teknik.

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan pengembangan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor (taksonomi Bloom/kompetensi rasional dan abstrak). Ketika kita berfikir untuk menyampaikan informasi yang akurat dan kemampuan yang harus dimiliki siswa, maka pada saat itu kita harus merancang strategi yang dilakukan agar semua itu dapat tercapai secara efektif dan efisien. Hal ini sangat urgen untuk difahami, karena apa yang harus dicapai (ontologis) akan menentukan bagaimana cara mencapainya (epistemologis) dan bagaimana hasilnya (aksiologis). Justru itu, sebelum menentukan strategi pembelajaran yang dapat digunakan, perlu dirancang tujuan yang ingin dicapai, materi pembelajaran, strategi yang dimanfaatkan, media dan sumber yang ditampilkan (taksonomi media pembelajaran berdasarkan rangsangan belajar, fungsi pembelajaran, hierarki pemanfaatannya untuk pendidikan dan indera yang terlibat) serta lingkungan belajar yang kondusif dan evaluasi pembelajaran yang akurat. Evaluasi pembelajaran bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui evaluasi dapat disimak kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen sistem rancangan strategi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Evaluasi memiliki makna yang lebih luas daripada penilaian (*assessment*) dan pengukuran (*measurement*). Sebelum dilakukan evaluasi, didahului oleh pengukuran dan pengukuran adalah hasil dari suatu tes.

### **Bibliografi**

- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2009.
- Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan, Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*, Jakarta : Bumi Aksara, Cetakan III, April 2010.

### **Jam'ah Abidin : Rancangan Strategi Pembelajaran**

- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta, Cetakan III, Februari 2006.
- Effendy, Onong Uchjana, *Psikologi Manajemen*, Bandung : Alumni, Cetakan II, 1985.
- Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi*, Jakarta : Rajagrafindo Persada, Cetakan IV, 2010.
- Muhaimin, Sutiah dan Sugeng Listyo Prabowo, *Pengembangan Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada Sekolah Menengah dan Madrasah*, Jakarta : Rajawali Pers, 2009.
- Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta : Gaung Persada Press, Cetakan I, November 2008.
- Nata, Abudin, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana, Cetakan I, Oktober 2009.
- Nizar, Samsul, *Hakekat Manusia dalam Perspektif Pendidikan Islam, Membangun Pola Pendidikan Yang Humanistik*, Pekanbaru : Suska Press, Cetakan I, September 2009.
- Prawiradilaga, Dewi Salma, *Prinsip Disain Pembelajaran, Instructional Design Principles*, Jakarta : Kencana, Cetakan II, Januari 2008.
- , dkk, *Buku Kerja Prinsip Disain Pembelajaran, Instructional Design Principles*, Jakarta : Kencana, Cetakan II, Januari 2008.
- Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi*, Bandung : Remadja Karya, Cetakan II, 1980.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana, Cetakan VI, Maret 2009.
- , *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta : Kencana, Cetakan III, 2010.
- Supriadi, Dedi, *Membangun Bangsa Melalui Pendidikan*, Bandung : Remajakarya Rosda, Cetakan II, 2005.

- Syafaat, Aat, dan Sarhrani, Sohari, *Peranan Pendidikan Agama Islam dalam Mencegah Kenakalan Remaja, (Juvenile Delinquency)*, Jakarta : Rajagrafindo Persada, 2008.
- Tafsir, Ahmad, *Filsafat Pendidikan Islami, Integrasi Jasmani, Rohani dan Kalbu Memanusiakan Manusia*, Bandung : Remaja Rosdakarya, Cetakan III, November 2008.
- Tim Prima Pena, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi terbaru, Jakarta : Gitamedia Press, tt.
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan dan Implementasinya pada KTSP*, Jakarta : Kencana, Cetakan III, September 2010.
- Warsita, Bambang, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta : Rineka Cipta, Cetakan I, Desember 2008.
- Wehr, Hans, *A Dictionary of Modern Written Arabic, Arabic-English*, edited by J.Milton Cowan, Beirut : Maktabah Lubnan, Cetakan IV, 1974.