

**PENGEMBANGAN PAKET PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA BERBASIS *DRILL AND PRACTICE* MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN BERBANTUAN KOMPUTER:
ANALISIS KEBUTUHAN DI SMA/ MA
KABUPATEN LOMBOK TIMUR**

Padlurahman dan Hary Murcahyanto
Prodi Bahasa Indonesia STKIP Hamzanwadi Selong
Email: padurahman@yahoo.co.id

Abstract

Desired target in this study is the drafting of the draft Indonesian learning package based drill and practice through CPB models for SMA / MA based on the results of the analysis of needs. Design development of this learning package starts from the needs assessment and drafting of learning package. The development research begins with a needs assessment. Research subjects were 13 Indonesian teachers, 13 head of SMA / MA, and 68 students in East Lombok district. The results of the needs analysis showed that 1) Teacher Indonesian at SMA / MA in East Lombok district has provided a whole package of learning the details of the 70% of teachers and 30% prepare themselves collectively arranged. 2) 90% of teaching materials available at SMA / MA in East Lombok district prepared by the issuer and consists of 3 types of teachers' handbook, handle students; and penunjuang; 3) drill and practice-based learning model of CPB has not been done, where the computer is only used as a media presentation only; 4) Means of learning support comprises a computer lab / multimedia, language labs, and libraries; 5) learning Indonesian has the following characteristics: a) learning material contains mostly the domain of skills; b) learning refers to the elements of training and practice, and c) the learning is done through habituation; and 6) learning package that was developed based on the principle of learning computer-assisted drill and practice program Macromedia Flash MX and MX director.

Target yang diinginkan pada penelitian ini adalah tersusunnya draf paket pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *drill and practice* melalui model PBK untuk SMA/MA berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan. Desain pengembangan paket pembelajaran ini dimulai dari *need assessment* dan penyusunan draf paket pembelajaran. Penelitian pengembangan ini diawali dengan melakukan *need assessment*. Subjek penelitian sebanyak 13 guru Bahasa Indonesia, 13 kepala SMA/MA, dan 68 orang siswa di kabupaten Lombok Timur. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa

Pengembangan Paket Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Drill And Practice Melalui Model Pembelajaran Berbantuan Komputer: Analisis Kebutuhan di SMA/MA Kabupaten Lombok Timur

1) Guru bahasa Indonesia di SMA/MA di kabupaten Lombok Timur telah menyediakan seluruh paket pembelajaran dengan rincian 70% guru menyusun sendiri dan 30% menyusunnya secara kolektif. 2) 90% bahan ajar yang tersedia di SMA/MA di kabupaten Lombok Timur disusun oleh penerbit dan terdiri atas 3 jenis yaitu buku pegangan guru, pegangan siswa; dan penunjuang; 3) Pembelajaran berbasis *drill and practice* model PBK belum pernah dilakukan, dimana komputer hanya dijadikan sebagai media presentasi saja; 4) Sarana pendukung pembelajaran terdiri atas laboratorium komputer/multimedia, laboratorium bahasa, dan perpustakaan; 5) pembelajaran bahasa Indonesia memiliki karakteristik berikut: a) materi pembelajaran sebagian besar berisi domain keterampilan; b) pembelajaran mengacu kepada unsur latihan dan praktek, dan c) pembelajaran dilakukan melalui pembiasaan; dan 6) Paket pembelajaran yang dikembangkan didasarkan pada prinsip pembelajaran *drill and practice* berbantuan komputer program *macromedia flash MX* dan *director MX*.

Keywords: *Learning Package, Drill and Practice, Computer Assisted Learning*

Kata kunci: **Paket pembelajaran, *drill and practice*, pembelajaran berbantuan komputer**

A. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia dikenal bukan hanya sebagai mata pelajaran pada setiap jenjang dan satuan pendidikan namun juga digunakan sebagai bahasa pengantar dalam berbagai bidang kegiatan. Pengenalan dan penggunaan Bahasa Indonesia didasarkan pada suatu fakta bahwa sebagian masyarakat kita menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia hendaknya diorientasikan pada pencapaian kemahiran berbahasa Indonesia. Dengan demikian, diharapkan siswa memiliki keberanian menyampaikan gagasan, pikiran, dan kehendaknya melalui bahasa Indonesia secara baik dan benar.

Kemahiran berbahasa Indonesia tidak dapat dilepaskan dari empat keterampilan kebahasaan itu sendiri, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan kebahasaan ini menjadi tolok ukur yang paling utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di setiap jenjang dan satuan pendidikan. Namun demikian, ketika disinyalir ada permasalahan dalam pengajaran bahasa Indonesia, di mana sebagian besar guru bahasa Indonesia mengajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan metode-metode yang kurang efektif seperti ceramah dan tanya

jawab sehingga berakibat pada prestasi belajar siswa itu sendiri maka mata pelajaran bahasa Indonesia ini menjadi perhatian yang sangat serius dari berbagai pihak.

Besarnya jumlah siswa yang dinyatakan tidak lulus saat Ujian Nasional karena nilai yang diperoleh tidak mencapai standar yang telah ditentukan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ironisnya, justru mata pelajaran seperti bahasa Inggris dan IPA/Sains menjadi mata pelajaran yang menurut siswa tidak terlalu sulit untuk dipelajari. Di samping itu, masih ada guru bahasa Indonesia di kabupaten Lombok Timur yang mengajarkan bahasa Indonesia hanya terbatas pada materi esensial yang tidak ada kaitannya dengan kemahiran berbahasa Indonesia. Misalnya, hanya menyampaikan materi tentang definisi paragraf, kalimat, wacana, dan sebagainya tanpa melibatkan siswa dalam latihan menulis paragraf, kalimat, wacana, dan lain-lain.

Di sisi yang lain, mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah selalu dipandang oleh sebagian besar siswa sebagai mata pelajaran yang paling mudah. Pandangan ini didasarkan pada pikiran siswa yang menganggap bahwa bahasa Indonesia hanya dijadikan sebagai alat dalam menyampaikan pikiran, pendapat, dan kehendaknya, dimana hal ini menurut mereka sudah dimiliki sejak lahir dan bisa berbicara. Mereka menganggap bahwa kemampuan berbahasa Indonesia dapat dimiliki dari mendengar dan meniru orang lain. Pandangan ini memang dapat dibenarkan namun lebih dari itu bahwa pengajaran bahasa Indonesia secara baik dan benar dapat membantu siswa dalam memahami alam semesta dan membentuk perilaku siswa itu sendiri. Wahab (1991) menyebutkan bahwa terdapat pengaruh timbal balik antara bahasa dan perilaku, antara bahasa dan budaya manusia.

Kondisi empiris di atas bertolak belakang dengan tujuan yang sebenarnya dimana guru seharusnya memiliki kemampuan dalam menyiapkan kondisi belajar yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar bahasa Indonesia baik pada saat ujian sekolah maupun ujian nasional. Lebih dari itu, diharapkan juga guru dan siswa dapat melakukan proses pembelajaran yang lebih bermakna melalui latihan dan praktik serta berorientasi pada kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi saat ini. Berdasarkan hal ini, peneliti merasa perlu mengembangkan sebuah paket pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *drill and practice* model PBK melalui

Pengembangan Paket Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Drill And Practice Melalui Model Pembelajaran Berbantuan Komputer: Analisis Kebutuhan di SMA/MA Kabupaten Lombok Timur

tahapan analisis kebutuhan dan perancangan draf paket pembelajaran itu sendiri. Dengan demikian, permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimanakah paket pembelajaran bahasa Indonesia di SMA/MA di kabupaten Lombok Timur dan kebutuhan apa sajakah yang diperlukan dalam mengembangkan paket pembelajaran berbasis *drill and practice* melalui model PBK?.

KAJIAN PUSTAKA

Secara teoritis, pembelajaran merupakan proses pembudayaan dalam arti pembelajaran menjadi wahana untuk terjadinya penyampaian budaya ilmiah dan budaya kehidupan bangsa kepada peserta didik sebagai generasi penerus. Agar hal ini terjadi maka Glasser (1993) menyatakan ada 6 kondisi yang harus dipenuhi agar terjadi pembelajaran yang berkualitas, yaitu : 1) suasana kelas yang hangat dan mendukung; 2) siswa hanya diminta untuk mengerjakan sesuatu yang bermanfaat; 3) siswa selalu diminta untuk menampilkan yang terbaik yang mampu dikerjakannya; 4) siswa diminta untuk menilai dan memperbaiki/menyempurnakan hasil kerjanya sendiri; 5) pekerjaan yang berkualitas selalu menimbulkan rasa senang bagi setiap orang yang terlibat di dalamnya; dan 6) pekerjaan yang berkualitas tidak pernah merusak.

Dalam mengembangkan paket pembelajaran, terdapat 5 unsur yang harus diperhatikan, yakni: 1) Sintaks, yakni langkah-langkah atau tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran; 2) System social, yakni suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran; 3) Prinsip reaksi, yakni menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa; 4) Sistem pendukung, yakni segala sarana, bahan, alat atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran; 5) *Instructional dan nurturant effects*, yakni hasil belajar langsung berdasarkan tujuan yang disasar dan hasil belajar luar yang disasar. (Joice and Weil, 1980).

Salah satu pembelajaran yang dikenal pada zaman teknologi ini adalah pembelajaran berbantuan computer yang biasanya dikenal dengan *Computer-Assisted Instruction* (CAI) atau *Computer-assisted Learning* (CAI). Pembelajaran berbantuan komputer yang disingkat PBK merupakan suatu proses yang dirancang untuk menghasilkan bentuk lingkungan interaksi belajar khusus dengan tujuan memberikan fasilitas

belajar dengan perangkat lunak atau bentuk-bentuk aplikasi komputer (Jonassen, 1988). Teknologi komputer, baik yang berupa perangkat keras maupun lunak biasanya memiliki karakteristik sebagai berikut; a) dapat digunakan secara acak, disamping secara linier; b) dapat digunakan sesuai dengan keinginan pembelajar, disamping menurut cara seperti yang dirancang oleh pengembangnya; c) gagasan-gagasan biasanya diungkapkan secara abstrak dengan menggunakan kata, simbol maupun grafis; d) prinsip-prinsip ilmu kognitif diterapkan selama pengembangan; dan e) belajar dapat berpusat pada pembelajar dengan tingkat interaktivitas tinggi.

Berdasarkan pada pendapat-pendapat diatas maka disimpulkan bahwa Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) merupakan suatu sistem penyampaian materi melalui komputer sebagai alat bantunya, dimana materi-materi tersebut disimpan dalam bentuk digital dan bukan dalam bentuk cetakan.

Adapun manfaat PBK menurut Woolfolk (1984) adalah 1) pembelajar dapat menyesuaikan diri dengan kecepatan belajarnya; 2) dapat melatih dengan sabar (*drill and practice*); 3) dapat dipakai untuk belajar mandiri; 4) dapat disajikan berbagai macam penginderaan dalam presentasi; 5) dapat melakukan simulasi; 6) dapat disajikan pembelajaran dalam bentuk permainan sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar; 7) dapat dikembangkan keterampilan pemecahan masalah; 8) dapat memberikan pujian untuk memperkuat perilaku positif; dan 9) dapat membantu manajemen kelas dan sekolah.

Dengan demikian, model-model pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan pembelajaran berbantuan komputer adalah 1) model *drill dan practice*; 2) model tutorial; 3) model simulasi; 4) model games atau permainan; dan 5) model pemecahan masalah. Hal ini dinyatakan dalam bahasa lain oleh Smaldino dan Russel (2007:139) bahwa komputer dan multimedia dapat digunakan dalam berbagai situasi antara lain 1) *practicing what they have just studied in class*; 2) *leaning independently* (tutorial); 3) *building capacity to learn*; 4) *working collaboratively with other students*; 5) *enhancing learning opportunities for gifted students, at all*. Sementara itu, menurut Kemp dan Dayton (1985) mengatakan bahwa ada 5 bentuk pembelajaran berbantuan komputer yang dapat dilakukan dalam bidang apapun, yaitu *tutorials, drill and practice, problem solving, simulations, dan games*.

Pengembangan Paket Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Drill And Practice Melalui Model Pembelajaran Berbantuan Komputer: Analisis Kebutuhan di SMA/MA Kabupaten Lombok Timur

Dari lima model pembelajaran berbantuan computer di atas, yang dipilih dalam pengembangan paket pembelajaran bahasa Indonesia adalah model *drill and practice*. Roblyer dan Doering (2010:79) menyebutkan bahwa model *drill and practice* dapat memberikan peserta didik untuk bekerja secara mandiri dan menerima umpan balik secara langsung dari orang lain. Sementara itu Merrill & Salisbury dalam Roblyer dan Doering (2010:79) menyebutkan bahwa model ini juga dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan peserta didik.

Model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret atau nyata melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya. Dalam bahasa lain, Roblyer dan Doering (2010:81) menyebutkan bahwa manfaat dari model *drill and practice* adalah 1) dapat memberikan *feedback* kepada peserta didik; 2) menciptakan motivasi belajar peserta didik, dan 3) peserta didik membutuhkan waktu sedikit dan waktu guru juga lebih efisien (*saving teacher time*). Berdasarkan konsep ini maka pembelajaran *drill and practice* dipandang sangat tepat untuk materi-materi pelajaran yang melatih peserta didik memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep tertentu, termasuk pembelajaran menulis.

Di samping itu Bruner (1966) mengungkapkan bahwa ada 3 tingkatan utama modus belajar, yaitu: *enactive* (pengalaman langsung), *iconic* (pengalaman *pictorial* atau gambar), dan *symbolic* (pengalaman abstrak). Artinya bahwa pemerolehan pengetahuan dan keterampilan serta perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena adanya interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dialami sebelumnya melalui proses belajar. Lalu pengetahuan dan keterampilan itu dapat dipelajari dari gambar, foto, film atau rekaman video. Selanjutnya pada tingkatan abstrak, peserta didik dapat memahaminya dari membaca atau mendengar dan mencocokkannya dengan pengalaman melihat orang lain atau contoh.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong penelitian pengembangan (*research and development*), yakni penelitian yang dilakukan dengan tujuan mengembangkan paket pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *drill and practice* berbantuan multimedia untuk

meningkatkan kemampuan kebahasaan siswa SMA/MA. Penelitian ini diawali dengan identifikasi kondisi saat ini melalui *need assesment* atau analisis kebutuhan yang mencakup :1) penetapan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran; 2) analisis bahan ajar yang digunakan oleh guru; 3) analisis perangkat pembelajaran; 4) analisis model-model pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi keterampilan kebahasaan; 5) analisis kendala-kendala yang dialami guru; 6) identifikasi sumber-sumber belajar dan fasilitas pendukung terutama multimedia; dan 7) mengkaji konsep kebahasaan dari aspek keterampilannya.

Subjek penelitian terdiri atas 68 orang siswa atau 15 % dari seluruh siswa kelas X di 13 SMA/MA di kabupaten Lombok Timur yakni 450 orang , 13 orang guru Bahasa Indonesia, dan 13 kepala SMA/MA di kabupaten Lombok Timur. Subjek tersebut dipilih secara random melalui pemilihan 13 sekolah/madrasah di wilayah kota, selanjutnya dipilih 13 orang guru bahasa Indonesia, dan 450 siswa pada sekolah/madrasah yang dimaksud. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa penggunaan model *drill and practice* berbantuan komputer hanya dapat digunakan pada sekolah/madrasah yang memiliki laboratorium multimedia/komputer dengan jumlah dan spesifikasi peralatan yang memadai.

Data hasil penelitian dikumpulkan melalui angket, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Angket terdiri atas angket untuk guru, untuk siswa, dan kepala sekolah. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis komponensial yakni menganalisis komponen-komponen yang terkait dengan kebutuhan paket pembelajaran

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perangkat Pembelajaran Guru Bahasa Indonesia

Perangkat pembelajaran merupakan kumpulan perencanaan pembelajaran yang disusun oleh guru sebelum pelaksanaan pembelajaran. Joice and Weil menyebutkan bahwa paket pembelajaran terdiri atas 5 unsur, yakni : sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan hasil belajar langsung berdasarkan tujuan. Seluruh unsur ini dimuat dalam administrasi pembelajaran

Pengembangan Paket Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Drill And Practice Melalui Model Pembelajaran Berbantuan Komputer: Analisis Kebutuhan di SMA/MA Kabupaten Lombok Timur

yakni silabus, RPP, media pembelajaran, bahan ajar, sistem penilaian, dan dokumen hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa di SMA/MA di kabupaten Lombok Timur telah tersedia seluruh perangkat pembelajaran namun masih menggunakan KTSP. Hal ini disebabkan bahwa kurikulum 2013 belum seluruhnya dapat dipahami oleh guru mata pelajaran. Sebagian besar perangkat pembelajaran dipandang sesuai dengan KTSP namun sebagian kecil yang lain masih menggunakan kurikulum sebelumnya. Diantara perangkat pembelajaran yang dimaksud adalah program tahunan, program semester, silabus, RPP, instrumen penilaian, LKS, dan bahan ajar.

Seluruh perangkat pembelajaran yang dimaksud di atas, 70% guru menyusun sendiri dan sebagian kecil yakni 30% guru mata pelajaran menyusun perangkat pembelajaran secara bersama-sama melalui forum MGMP atau KKG. Forum MGMP atau KKG ini memiliki peran penting dalam menyiapkan dan menyusun perangkat pembelajaran pada satuan atau jenjang pendidikan yang setara dan atau memiliki karakteristik yang sama.

Perangkat pembelajaran yang dimiliki oleh guru saat ini dipandang sudah lengkap namun dari aspek kesesuaian antara perangkat dengan yang dilaksanakan hanya 65% guru yang mengatakan sesuai dan 35% mengatakan tidak sesuai. Hal ini disebabkan adanya beberapa kendala, antara lain : 1) keterbatasan sarana dan prasarana seperti ruang praktikum, alat peraga, dan fasilitas audio-visual; 2) persepsi guru terhadap fungsi administrasi pembelajaran; 3) Waktu yang tersedia tidak mampu dikelola oleh guru; 4) Keterbatasan buku pegangan guru dan siswa; 5) Keterbatasan guru dalam mengetahui capaian hasil belajar atau daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dari segi pelaksanaan pembelajaran yang dimuat di dalam RPP menunjukkan bahwa sebagian kecil guru bahasa Indonesia memilih metode latihan dan praktek lebih-lebih berbantuan komputer, padahal materi yang diajarkan adalah materi-materi yang membutuhkan latihan atau penugasan seperti menulis, membaca,

dan berbicara. Sedangkan sebagian besar guru mata pelajaran bahasa Indonesia masih memilih metode diskusi kelompok dan ceramah. Roblyer dan Doering (2010:79) menyebutkan bahwa model pembelajaran latihan dan praktek dapat memberikan peserta didik untuk bekerja secara mandiri dan menerima umpan balik secara langsung dari orang lain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang paling dominan digunakan oleh guru adalah metode ceramah, tanya jawab, penugasan dan latihan tanpa menggunakan media komputer. Hal ini dinyatakan oleh 70% guru menyatakan menggunakan metode ceramah, 90% menggunakan metode tanya jawab, 60% metode demonstrasi, 50% metode simulasi, 70% metode latihan tanpa komputer, 90% metode penugasan, dan 60% metode bermain peran.

Selain itu, 10% menyatakan bahwa di dalam RPP yang disusun seluruhnya telah memuat metode latihan dan praktek berbantuan komputer, 30% menyatakan sebagiannya saja, dan 60% menyatakan tidak sama sekali. Adapun 40% guru menyatakan bahwa di dalam RPP yang disusun seluruhnya telah memuat penggunaan metode latihan dan praktek tanpa bantuan komputer, 40% menyatakan sebagiannya saja, dan 20% menyatakan tidak sama sekali.

Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa 80% guru mengajar tanpa komputer dan 20% guru mengajar dengan menggunakan komputer. Komputer ini hanya digunakan pada metode pembelajaran tutorial berbantuan komputer melalui *power point* berbantuan LCD walaupun presentasinya masih rendah. Jonassen (1988) menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan komputer merupakan suatu proses yang dirancang untuk menghasilkan bentuk lingkungan interaksi belajar khusus dengan tujuan memberikan fasilitas belajar dengan perangkat lunak atau bentuk-bentuk aplikasi komputer.

Hal-hal yang telah diuraikan di atas disebabkan adanya beberapa kendala antara lain : 1) kemampuan guru menyesuaikan karakteristik materi pelajaran dengan metode pembelajaran yang dipilih; 2) keterbatasan memahami berbagai metode pembelajaran bahasa Indonesia; 3) keterbatasan memahami tujuan pembelajaran

Pengembangan Paket Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Drill And Practice Melalui Model Pembelajaran Berbantuan Komputer: Analisis Kebutuhan di SMA/MA Kabupaten Lombok Timur

yang telah disusun beserta indikator capaian pembelajaran; dan 4) keterbatasan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Pada aspek perencanaan alat evaluasi pembelajaran, sebagian besar guru SMA/MA telah menyusun kisi-kisi soal yakni 70% namun isinya masih sebatas kisi-kisi soal pada domain kognitif saja, sedang domain afektif dan psikomotorik masih sedikit. Alat penilaian yang tersedia terbatas pada alat penilaian aspek pengetahuan/kognitif sedangkan rubrik observasi tentang sikap belum tersedia secara lengkap. Demikian juga penilaian kinerja dan produk masih sangat sedikit, padahal hal ini sangat dibutuhkan saat ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 70% guru yang menyusun kisi-kisi soal, 20% diantaranya menyusun kisi-kisi soal dengan selalu memperhatikan indikator dan tujuan pembelajaran, 20% kadang-kadang, dan 60% tidak memperhatikan hal tersebut. Disamping itu, 30% guru mata pelajaran bahasa Indonesia menyatakan pernah melakukan penilaian hasil belajar melalui kegiatan latihan dan praktek. Sedangkan 70% menyatakan tidak pernah menggunakan latihan dan praktek dalam menilai hasil belajar siswa. Sebagian besar menyatakan bahwa penilaian hasil belajar dilakukan melalui penugasan dan tes tulis (*pencil and paper test*).

Perangkat pembelajaran berupa Lembar Kerja Siswa merupakan salah satu perangkat yang dapat mengukur capaian pembelajaran, namun LKS yang digunakan sebagian besar merupakan LKS yang telah tersedia melalui penerbit sehingga kadang-kadang tidak sesuai dengan indikator capaian dan tujuan pembelajaran. LKS ini berisi petunjuk materi, petunjuk penyelesaian tugas/kasus dan daftar soal/pertanyaan serta lembaran kerja siswa.

Demikian juga dengan bahan ajar yang digunakan oleh guru bahasa Indonesia SMA/MA di kabupaten Lombok Timur, sebagian besar merupakan bahan ajar yang telah tersedia melalui penerbit. Hal ini disebabkan adanya beberapa kendala antara lain : 1) waktu yang tersedia belum mampu dimanfaatkan oleh guru untuk menyusun LKS dan bahan ajar; 2) keterbatasan buku-buku referensi;

dan 3) masih banyaknya penerbit yang menawarkan LKS dan bahan ajar di sekolah/madrasah.

2. Bahan Ajar Guru Bahasa Indonesia

Bahan ajar merupakan sumber belajar yang dijadikan sebagai pegangan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar ini dapat berupa buku ajar, diktat, handout, ringkasan materi, dan lain-lain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang tersedia di SMA/MA di kabupaten Lombok Timur saat ini terdiri atas 3 jenis yaitu 1) buku pegangan guru; 2) buku pegangan siswa; dan 3) buku penunjang. Buku pegangan guru yang tersedia di sekolah/madrasah sebagian besar merupakan buku pegangan dari berbagai penerbit namun buku pegangan guru ini dinyatakan 70% sama dengan buku pegangan siswa. Adapun buku penunjang telah tersedia 70 % di sekolah namun belum mencukupi. Dengan demikian, sebagian guru hanya menggunakan buku pegangan saja tanpa buku penunjang.

Bahan ajar baik pegangan guru maupun siswa yang disediakan oleh penerbit belum seluruhnya sesuai dengan kebutuhan siswa itu sendiri walaupun 90% diantaranya telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan demikian, dibutuhkan bahan ajar yang disediakan sendiri oleh guru sehingga diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa itu sendiri. Lebih-lebih di dalam bahan ajar yang digunakan saat ini oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia belum memuat secara lengkap latihan-latihan atau praktek yang sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan pada saat itu.

Temuan-temuan yang dijelaskan di atas dipandang sangat logis karena berbagai factor penyebab, antara lain : 1) Kurangnya kemampuan guru dalam menyusun bahan ajar; 2) Persepsi guru terhadap bahan ajar yang selama ini masih dibatasi pada buku ajar; 3) masih banyaknya penerbit yang menawarkan LKS dan bahan ajar di sekolah/madrasah; dan 4) waktu yang tersedia belum mampu dimanfaatkan oleh guru untuk menyusun bahan ajar.

3. Pelaksanaan Pembelajaran

Secara teoritis, pembelajaran menjadi wahana untuk terjadinya penyampaian budaya ilmiah dan budaya kehidupan bangsa kepada peserta didik sebagai generasi penerus. Sementara itu Gagne (1988) menyebutkan belajar sebagai kegiatan alamiah yang dapat berdampak kepada perubahan. Dan Robert Heinich yang dikutip oleh Benny A. Pribadi (2009) menyebutkan bahwa belajar merupakan sebuah pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terjadi manakala seseorang melakukan interaksi secara intensif dengan sumber-sumber belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang pernah digunakan oleh guru **bahasa** Indonesia SMA/MA di kabupaten Lombok Timur, antara lain : PBL, inquiry, kontekstual, dan pengajaran langsung. Sedangkan pembelajaran berbasis computer model *drill and practice* sampai saat ini belum pernah dilakukan, dimana komputer hanya dijadikan sebagai media pada presentasi berbantuan LCD. Model ini biasanya digunakan pada mata pelajaran matematika seperti yang pernah dikembangkan oleh Rusman dalam bukunya “Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21” (2012).

Sementara itu, dari segi metode pembelajaran, diantara metode yang pernah digunakan antara lain: sebanyak 70% guru biasanya menggunakan metode ceramah, 90% menggunakan metode Tanya jawab, 60% metode demonstrasi, 50% metode simulasi, 70% metode latihan tanpa komputer, 90% metode penugasan, dan 60% metode bermain peran.

Kaitannya dengan metode latihan dan praktek, sebagian besar guru melakukan kegiatan praktek latihan di dalam kelas dan bahkan dikerjakan di rumah oleh siswa dalam bentuk penugasan. Laboratorium computer atau multimedia belum pernah dijadikan sebagai media dalam latihan dan praktek pembelajaran khususnya bahasa Indonesia. Padahal dalam setiap materi pembelajaran Bahasa Indonesia telah tersedia materi latihan dan praktek namun masih dilakukan secara manual tanpa media komputer. Diantara kompetensi kebahasaan yang

pernah diajarkan menggunakan metode latihan dan praktek tanpa komputer adalah keterampilan membaca dan menulis. Sedangkan keterampilan menyimak biasanya menggunakan media *tape recorder* atau bahkan menyimak langsung. Hal ini disebabkan adanya beberapa kendala antara lain: 1) keterbatasan buku pegangan siswa; 2) keterbatasan fasilitas pembelajaran; 3) keterbatasan bahan latihan yang disediakan oleh guru; 4) motivasi belajar siswa yang berbeda-beda; 5) keterbatasan waktu; dan 6) keterbatasan pemahaman guru terhadap kurikulum yang berlaku.

Temuan-temuan yang diuraikan di atas bertolak belakang dengan pendapat Krashen (1984) yang menyebutkan bahwa aktivitas dalam pembelajaran bahasa harus didukung oleh 2 aspek, yaitu 1) aspek kompetensi; 2) aspek performansi. Kedua aspek ini dapat dicapai bilamana peserta didik secara konsisten melakukan kegiatan latihan dan praktek secara berulang-ulang. Dengan demikian, pembelajaran dengan metode *drill and practice* sangat dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia lebih-lebih berbantuan media komputer. Howard L. Kingskey yang dikutip oleh Rusman (2012) menyebutkan bahwa belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.

4. Sumber Belajar yang Mendukung

Selain ketersediaan bahan ajar berupa buku pegangan guru, siswa, dan penunjang, di SMA/MA kabupaten Lombok Timur, terdapat sumber belajar lainnya, yaitu : 1) seluruhnya sekolah/madrasah telah didukung dengan adanya perpustakaan sekolah, 70% sekolah/madrasah didukung oleh adanya laboratorium bahasa dan atau laboratorium *computer/multimedia* (70%), 70% khususnya di sekolah/madrasah yang berada di wilayah kota dan sekitarnya didukung oleh adanya jaringan internet.

Seluruh sumber belajar yang disebutkan di atas telah dimanfaatkan oleh sebagian besar guru yakni sekitar 70%, 20% menyatakan kadang-kadang, dan 10% menyatakan tidak pernah sama sekali. Khusus untuk laboratorium *computer/multimedia* sebagian besar hanya digunakan untuk pembelajaran TIK,

Pengembangan Paket Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Drill And Practice Melalui Model Pembelajaran Berbantuan Komputer: Analisis Kebutuhan di SMA/MA Kabupaten Lombok Timur

padahal hal ini sangat mungkin digunakan untuk mata pelajaran lainnya seperti bahasa Indonesia, matematika, ekonomi, dan lain-lain.

Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *drill and practice* berbantuan komputer, peralatan yang dibutuhkan antara lain : komputer, program multimedia flash MX, LCD, video, games, kartu, LKS, dan bahan ajar. Hal ini sangat dimungkinkan dapat dipenuhi oleh sekolah/madrasah yang berada di wilayah perkotaan dan atau sekitarnya.

5. Pengembangan Paket Pembelajaran

Paket pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas silabus, RPP, skenario pembelajaran, bahan ajar, dan instrumen penilaian. Paket pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan prinsip model *drill and practice* berbantuan komputer. Program ini berisi kumpulan latihan menjawab soal dan disajikan dalam bentuk pembelajaran berbantuan komputer model *drill and practice* yang dilengkapi dengan unsur audio-visual dan animasi yang disiapkan dalam bentuk tampilan yang interaktif dan menarik.

Pembelajaran berbantuan komputer model *drill and practice* akan dilakukan dalam beberapa aktivitas, yaitu: 1) memperkenalkan peran media komputer dalam pembelajaran; 2) menyajikan masalah-masalah dalam bentuk latihan soal sesuai tingkat tertentu dari penampilan siswa; 3) siswa mengerjakan soal-soal latihan; 4) program komputer merekam atau menyimpan penampilan siswa, mengevaluasi, dan memberikan umpan balik; 5) program komputer menyajikan soal selanjutnya jika jawaban siswa benar dan menampilkan latihan ulangan bagi siswa yang menjawab salah; 6) menutup materi pelajaran.

E. SIMPULAN

Studi pengembangan paket pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, ujicoba, dan diseminasi paket pembelajaran. Paket pembelajaran ini meliputi kumpulan-kumpulan perangkat pembelajaran yang meliputi rancangan silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), skenario model *drill and practice* berbantuan komputer, bahan ajar, dan

instrumen penilaian hasil belajar. Paket pembelajaran ini disusun berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan pengembangan paket pembelajaran meliputi 1) kebutuhan kurikulum; 2) kebutuhan subjek pembelajaran; 3) kebutuhan materi/objek pembelajaran; dan 4) kebutuhan media pembelajaran (*software* dan *hardware*).

REFERENSI

- Gagne, M. & Briggs, L. (1974). *The Principle Of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc.
- Joice, B. and Weil.M. (1996). *Models of Teaching*. 5th Ed Boston: Allyn and Bacon
- Jonassen. D.H. (1988). *Instructional Design for Microcomputer Courseware*. London: Lawrence Elbaum Associates Publishers.
- Krashen, S.D. (1984). *Writing : research, Theory, and Applycation*. Oxford: Pergamon Institute
- Pribadi, Benny A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat
- Roblyer, Margaret D dan Doering, Aaron H. (2010). *Integrating Educational Technology into Teaching*. New York: Pearson Education
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Smaldino, Sharon E. dan Russel, James D. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River, New Jersey, Columbus, Ohio.
- Wahab.A. (1991). *Isu Linguistik, Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: Airlangga University Press
- Woolfolk, A. (2004). *Educational Psychology*. Boston: Allyn and Bacon