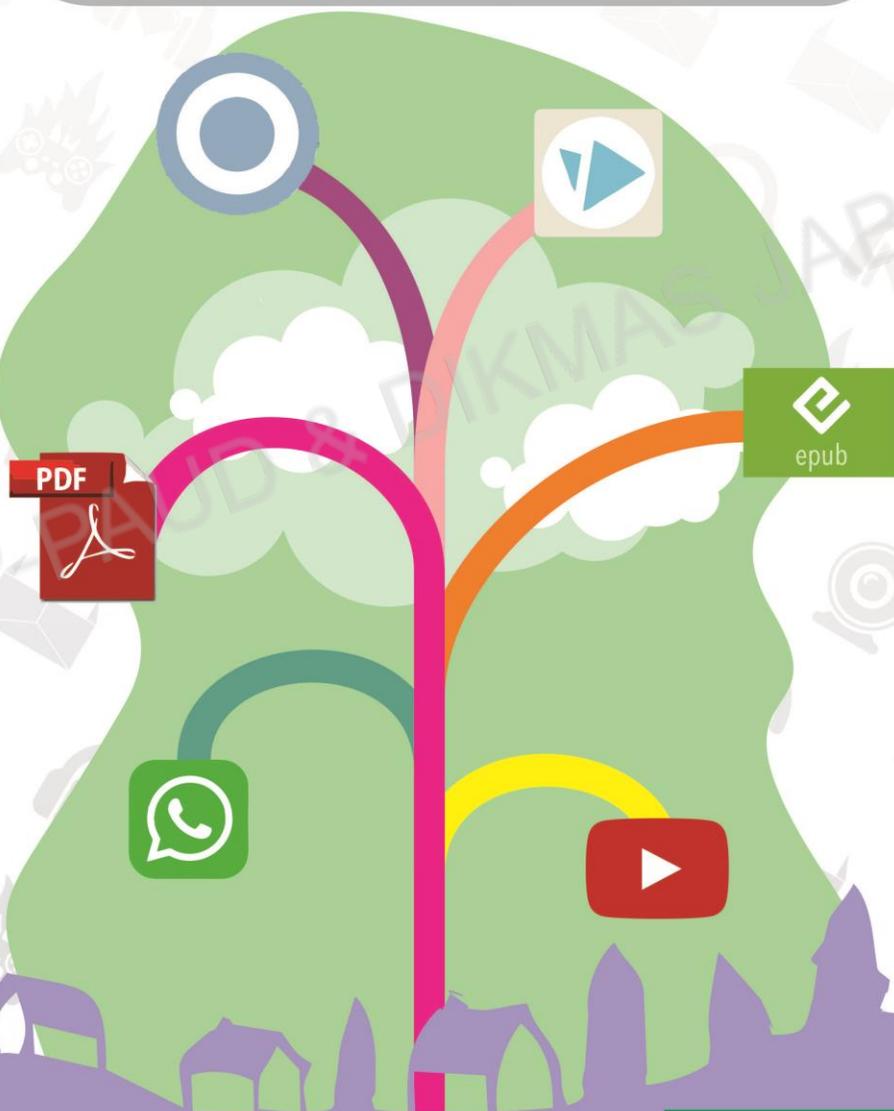




m o d e l

BAHAN AJAR **SISTEM MODULAR** **PENDIDIKAN KESETARAAN** **PROGRAM PAKET C** **Dalam Jaringan**



**Pusat Pengembangan
Pendidikan Anak Usia Dini
Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD & DIKMAS) Jawa Barat
Ditjen PAUD & DIKMAS
KEMENDIKBUD**

**MODEL BAHAN AJAR SISTEM MODULAR PADA PENDIDIKAN
KESETARAAN PAKET C MAHIR DALAM JARINGAN**

Pengarah:
DR.Muhammad Hasbi,S.Sos.,M.Pd

Penanggung Jawab:
Drs.Dadang Trisulaksana

Tim Pengembang:
Desy Juwitaningsih, S.Si
Neni Nurlaela, S.Pd
H. Waluyo Saputro,M.Pd
Suwanto,M.M.Pd

Kontributor:
PKBM Melati Jayagiri Kab.Bandung Barat
PKBM An-Nur Ibum Kab. Bandung



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Negara Kesatuan Republik Indonesia
Tahun 2017

Lembar Pengesahan

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

ABSTRAK

Model Bahan Ajar Sistem Modular Pada Pendidikan Kesetaraan Paket C Mahir Dalam Jaringan

Program pendidikan kesetaraan Paket C Mahir Dalam Jaringan (daring) merupakan layanan pendidikan menengah yang setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA)/Madrasah Aliyah (MA) yang berada pada jalur pendidikan nonformal. Dimana pembelajarannya menggunakan jaringan internet. Pembelajaran program paket C mahir dalam jaringan dilakukan melalui pembelajaran mandiri dan tutorial.

Pembelajaran mandiri berfokus pada penguasaan kompetensi dari materi yang dipelajari peserta didik dalam waktu tertentu sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dalam hal ini, strategi pembelajaran paket C mahir dalam jaringan ini lebih kepada pembelajaran sistem modular.

Implikasi utama dari kegiatan belajar mandiri adalah perlunya mengoptimalkan sumber belajar dan tetap memberikan peluang otonomi yang lebih besar kepada peserta didik dalam mengendalikan kegiatan belajarnya. Peran pendidik bergeser dari pemberi informasi menjadi fasilitator dengan menyediakan berbagai sumber belajar yang dibutuhkan, merangsang semangat belajar, memberi peluang untuk mempraktikkan hasil belajar, dan membantu bahwa apa yang dipelajari akan berguna dalam kehidupannya. Untuk itulah diperlukan modul yang praktis dan mudah dipahami sebagai sumber belajar utama dalam kegiatan belajar mandiri.

Adapun langkah-langkah dalam pengembangan atau penyusunan bahan ajar dalam pendidikan kesetaraan paket C mahir dalam jaringan yaitu: 1) Tahap perencanaan yang terdiri dari Penyusunan garis-garis besar isi modul/peta konsep/alur pembelajaran dan pemetaan Kompetensi Inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) setiap mata pelajaran. 2) Tahap penulisan modul yang terdiri dari mempersiapkan rancangan penulisan (menentukan pokok bahasan, mengatur urutan materi sesuai dengan urutan tujuan, dan menyusun rancangan penulisan) dan memulai penulisan modul. 3) Tahap review dan revisi. 4) Tahap finalisasi.

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam mendukung pembelajaran paket C mahir dalam jaringan selain mengembangkan media cetak berupa modul yang didigitalisasikan juga dikembangkan media non cetak berupa videoscribe dan Screencast O Matic (SOM). Dengan dikembangkannya media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam melakukan pembelajaran secara mandiri.

Hasil ujicoba pengembangan bahan ajar pada pendidikan kesetaraan paket C mahir dalam jaringan yang dilakukan kepada akademisi (expert), pendidik (user) dan peserta didik (end user) dapat disimpulkan bahwa modul-modul pada pendidikan kesetaraan paket C mahir dalam jaringan secara tampilan modul cukup menarik, modul sesuai dengan SK-KD yang ada, dan keterpahaman modul pun cukup mudah dipahami oleh pengguna. Walaupun masih terdapat kekurangan-kekurangan dan perlu ditingkatkan lagi kemenarikan dari modul tersebut.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

KATA PENGANTAR

Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Mahir dalam Jaringan dikembangkan untuk memberikan layanan bagi masyarakat yang membutuhkan pendidikan namun terhambat pada waktu dan jarak. Pembelajaran Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Mahir dalam Jaringan dirancang agar peserta didik mampu belajar mandiri sehingga peserta didik dapat menentukan kebutuhan belajarnya, merumuskan tujuan belajarnya, mengidentifikasi sumber belajar, memilih dan melaksanakan strategi belajar serta mampu mengukur hasil belajarnya. Dengan kata lain, peserta didik dapat menentukan bagaimana, kapan dan dimana dia akan belajar. Namun demikian untuk membantu peserta didik dalam memperoleh sumber belajar, maka disusunlah bahan ajar dengan sistem modular dengan harapan dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Bandung, Desember 2017
Kepala PP-PAUD Dan Dikmas Jawa Barat

DR. H.Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd
NIP. 197306231993031001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Dasar Hukum.....	6
C. Tujuan Pengembangan Model	7
D. Sasaran Pengguna Model	8
E. Ruang Lingkup	8
F. Penjelasan Istilah.....	8
BAB II. KONSEP DASAR	11
A. Program Paket C Mahir Dalam Jaringan	11
B. Pembelajaran Mandiri	18
C. Media pembelajaran	23
D. Sistem modular	28
E. Media Pembelajaran Sistem Modular dalam Program Paket C Mahir Dalam Jaringan	30
BAB III. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN KESETARAAN PAKET C MAHIR DALAM JARINGAN	33
A. Pengembangan Media Cetak (Modul).....	33
B. Pengembangan Media Audio-visual.....	44
C. Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Mahir Dalam Jaringan	55
BAB IV. PENUTUP	62
DAFTAR PUSTAKA	63

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Visi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berupaya mencapai pendidikan dan kebudayaan di Indonesia yang bermutu untuk membentuk insan Indonesia yang mandiri dan berkepribadian untuk diupayakan terwujud pada tahun 2019. Untuk itu, beberapa hal yang perlu dilakukan diantaranya adalah mewujudkan peningkatan akses dan kualitas lulusan pendidikan yang merata dan mewujudkan peningkatan mutu dan relevansi pendidikan untuk mendukung daya saing bangsa. Upaya tersebut dituangkan dalam rencana strategis Kemendikbud 2015-2019 yang dirumuskan menjadi tujuan strategis sebagai berikut (1) peningkatan kualitas/kompetensi lulusan per jenjang; (2) peningkatan akses dan mutu PAUD dan Dikmas; (3) perluasan akses pendidikan dasar yang bermutu; (4) peningkatan kepastian akses pendidikan menengah yang bermutu dan relevan dengan kebutuhan masyarakat; dan (5) peningkatan mutu dan kapasitas pendidikan masyarakat.

Pendidikan Nonformal melalui Pendidikan kesetaraan sebagai salah satu layanan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan kepada masyarakat, juga memiliki tugas yang sejajar dengan pendidikan formal dalam mencapai tujuan strategis tersebut. Pendidikan kesetaraan program Paket C setara SMA/MA, ditujukan bagi peserta didik yang berasal dari masyarakat yang karena berbagai faktor tidak dapat mengikuti pendidikan di bangku sekolah, putus sekolah dan putus lanjut di jenjang pendidikan SMA/ MA, serta usia produktif yang ingin meningkatkan pengetahuan dan kecakapan memenuhi



kebutuhan hidupnya sebagai dampak dari peningkatan taraf hidup dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Data menunjukkan bahwa lulusan SMP tingkat nasional pada tahun 2016 sebanyak 23.274.813 orang. Jawa Barat memiliki angka lulusan SMP yang cukup tinggi, yaitu sebanyak 574.000 orang. Sedangkan angka putus sekolah tingkat SMA sebanyak 40.454 orang. Dan angka putus sekolah di Jawa Barat sebanyak 5.220 orang (statistik SMP dan SMA 2015/2016, Pusat data dan statistik pendidikan dan kebudayaan 2016). Di sisi lain tingginya angkatan kerja lulusan SMP baik bekerja dan tidak bekerja di Jawa Barat sebanyak 3.727.638 orang dan angka nasional baik bekerja dan tidak bekerja 22.795.090 orang, di luar itu masih banyak orang dewasa yang masih membutuhkan pelayanan pendidikan dasar menengah dan atas yang mungkin saja tidak tercatat dalam data.

Data tersebut tidak hanya menunjukkan banyaknya sasaran yang perlu dilayani tetapi juga perlu mencari jawaban atas pertanyaan/penyebab mereka tidak mampu melanjutkan dan/atau menyelesaikan pendidikannya. Pendidikan kesetaraan program Paket C masih harus hadir menjadi pengganti dari pendidikan formal dengan meminimalkan kelemahan yang terjadi agar mampu memfasilitasi peserta didik tanpa mengulang kelemahan yang terjadi dipendidikan formal. Namun, bukan berarti dipendidikan kesetaraan program paket C bebas masalah, beberapa penelitian yang terkait dengan peserta didik pendidikan kesetaraan paket C menunjukkan beberapa hambatan berupa rendahnya minat yang berakibat pada rasa malas, ketersediaan waktu dan kesibukan bekerja terkait kemampuan membagi waktu antara pekerjaan dengan waktu belajar,



serta pesertadidik yang kurang mampu berkonsentrasi terkait dengan strategi kegiatan belajar mengajar (KBM) yang tidak sesuai dengan usia peserta didik. Hambatan-hambatan lain yang berasal dari penyelenggara program, yaitu sarana dan prasarana yang kurang lengkap, jadwal yang sering berubah dan tutor yang terkadang berhalang hadir.

Oleh karena itu, untuk membantu peserta didik yang memiliki hambatan tersebut perlu dikembangkan program pembelajaran yang sistematis, praktis dan mampu mengakomodasi serta menyiapkan berbagai kebutuhan orang dewasa dengan dunia kerja melalui Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Mahir dalam jaringan. Program Paket C Mahir dalam jaringan ini dirancang mampu menyesuaikan minat peserta didik dengan program pembelajaran yang diikutinya penyesuaian ini secara tidak langsung dapat mengikis rasa malas peserta didik, menyesuaikan jam belajar dengan cara mengembangkan media pembelajaran daring yang dapat menyesuaikan jam belajar peserta didik dengan tutor, jadwal yang fleksibel dengan kesibukan peserta didik dan mengefisiensikan sarana prasarana yang dimiliki satuan pendidikan.

Paket C mahir Dalam Jaringan (daring) merupakan layanan pendidikan menengah yang setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA)/Madrasah Aliyah (MA), yang berada pada jalur pendidikan nonformal, dengan dilengkapi keterampilan terstruktur dan dibuktikan dengan sertifikat uji kompetensi yang pengelolaan pembelajarannya melalui jaringan internet. Tujuan Pendidikan Kesetaraan Paket C mahir dalam jaringan untuk memberikan kompetensi setara SMA/MA melalui jalur pendidikan nonformal,



dengan dilengkapi keterampilan vokasi yang terstruktur setara level 2 Kerangka Kerja Nasional Indonesia melalui jaringan internet agar memperluas akses bagi peserta didik dewasa dalam menyesuaikan waktu bekerja dengan waktu belajarnya, percepatan pembelajaran bagi peserta didik dewasa yang melanjutkan dan atau meneruskan pendidikannya, serta memangkas biaya bagi peserta didik dan penyelenggara.

Pemanfaatan media daring di Indonesia tumbuh relatif cepat, dalam beberapa tahun terakhir bermunculan pengembang sistem aplikasi yang menawarkan kemudahan untuk aktivitas keseharian masyarakat, tidak hanya layanan perniagaan yang menjamur saat ini juga pada bidang layanan lainnya termasuk bidang pendidikan. Fokus pada bidang pendidikan terutama pada pendidikan kesetaraan program paket c, kecenderungan perkembangan sistem aplikasi tidak dibarengi dengan pengembangan konten yang memutakhirkan kegiatan pembelajaran konvensional yang berjenjang dan berkelanjutan serta memiliki pengakuan dari otoritas pendidikan di negeri ini yang memicu pengakuan secara internasional. Kebanyakan pengembangan aplikasi pendidikan kesetaraan daring di Indonesia hanya pada digitalisasi bahan ajar atau membangun proses pembelajaran tetapi tidak tersambung dengan aspek pengakuan kualifikasi dan kompetensinya. Maka, untuk mengisi kekosongan konten tersebut diperlukan bahan ajar pendidikan kesetaraan program paket c mahir daring agar memiliki kesesuaian yang utuh dalam hal tujuan pembelajaran daring, struktur materi daring, proses pembelajaran daring, bahan ajar/media daring, dan evaluasi pembelajaran.



Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 3 Tahun 2008, Standar proses pendidikan kesetaraan program Paket A, B dan C. Standar proses pendidikan kesetaraan meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian proses dan hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Proses pembelajaran pendidikan kesetaraan dapat ditempuh melalui kegiatan tatap muka, tutorial, mandiri dan/atau kombinasi ketiganya.

Untuk menghasilkan lulusan yang bermutu, diperlukan pelaksanaan pembelajaran dan bahan ajar/media yang mudah dipahami baik oleh pendidik maupun oleh peserta didik. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah termasuk pendidikan nonformal khususnya pada pendidikan kesetaraan Program C harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Namun, dilapangan belum ditemukannya bahan ajar/media yang utuh dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan kesetaraan.

Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Tahun 2017 pada hakekatnya mendukung program percepatan dan penuntasan wajardikdas 9 tahun dengan upaya pengembangan model bahan pembelajaran sistem modular pada pendidikan kesetaraan Paket C dalam jaringan, dengan harapan mampu menghasilkan bahan ajar dan menurunkan tingkat



permasalahan pendidikan kesetaraan yang belum maksimal tertangani, dan dapat sebagai bahan pengambilan kebijakan pihak Direktorat yang terkait.

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan PP no 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
3. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 3 tahun 2008 tentang standar proses pendidikan kesetaraan program Paket A, Program Paket B dan Program Paket C;
4. Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi nomor 15 tahun 2010 Tentang Jabatan Fungsional Pamong Belajar dan Angka Kredit;
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 68 tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat;
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan No. 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah;
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah;
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan Dasar dan Menengah;



9. Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pembelajaran pada kurikulum 2013 Pendidikan Dasar dan Menengah;
10. Program Kerja PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat, Tahun Anggaran 2017.

C. Tujuan Pengembangan Model

Tujuan pengembangan model Bahan Ajar Sistem Modular Pada Pendidikan Kesetaraan Paket C Mahir Dalam Jaringan yaitu:

1. Umum
 - a. Menyusun perangkat pembelajaran paket C
 - b. Mengukur efisiensi waktu, biaya dan tenaga guna dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal melalui pembelajaran dalam jaringan.
2. Khusus
 - a. Menyusun modul 13 mata pelajaran.
 - b. Menyusun media pembelajaran dalam bentuk media visual dan audio visual.
 - c. Mengukur efektifitas pembelajaran sistem modular dalam percepatan pembelajaran
 - d. Mengembangkan pembelajaran mandiri melalui sistem modular, sebagai upaya percepatan pembelajaran bagi peserta didik dewasa.



D. Sasaran Pengguna Model

Sasaran pengguna Model Bahan Ajar Sistem Modular pada pendidikan kesetaraan program paket c mahir dalam jaringan adalah:

1. Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan.
2. Dinas Pendidikan
3. Penyelenggara pendidikan Kesetaraan
4. Pendidik Pendidikan Kesetaraan
5. Organisasi Mitra

E. Ruang Lingkup

Model ini berisi tentang pembelajaran mandiri dengan sistem modular, pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik belajar secara mandiri dengan menggunakan berbagai metode, sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran pada program paket C dalam jaringan ini menggunakan media visual dan audio-visual yang berbasis pada jaringan internet.

F. Penjelasan Istilah

1. Program Paket C Mahir Dalam Jaringan, merupakan layanan pendidikan menengah yang setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA)/Madrasah Aliyah (MA) yang berada pada jalur pendidikan nonformal, dengan dilengkapi kemahiran keterampilan yang terstruktur setara level 2 KKNl melalui jaringan internet.
2. Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta



kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

3. Media visual yaitu media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba.
4. Media Audio-visual yaitu media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan.
5. Bahan Ajar yaitu sekumpulan materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan, untuk membantu pendidik dalam mengajarkan materi pelajaran secara runtut kepada peserta didik sehingga tercapai semua standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan sebelumnya.
6. Modul dapat diartikan sebagai materi pelajaran yang disusun dan disajikan secara tertulis sedemikian rupa sehingga pembacanya diharapkan dapat menyerap sendiri materi tersebut. Dengan kata lain, sebuah modul adalah sebagai bahan belajar dimana pembacanya dapat belajar mandiri. Modul yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi serta sesuai dengan kemampuan peserta didik, akan dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.
7. Media pembelajaran program paket C mahir dalam jaringan yaitu alat bantu atau perantara dalam kegiatan belajar mengajar program paket c mahir dalam jaringan berupa media visual dan audio visual bertujuan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.
8. Pembelajaran Modular adalah pembelajaran yang sebagian atau seluruhnya didasarkan atas penggunaan modul. Dalam



pembelajaran modular pendidikan kesetaraan paket C mahir dalam jaringan ini, peserta didik belajar secara individual, mereka dapat menyesuaikan kecepatan belajarnya sesuai dengan kemampuan masing-masing yang dilakukan secara dalam jaringan (daring) atau menggunakan jaringan internet.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR



BAB II. KONSEP DASAR

A. Program Paket C Mahir Dalam Jaringan

1. Pengertian Program Pendidikan Kesetaraan Paket C

Program Paket C Umum merupakan pendidikan nonformal setara SMA atau sederajat, dengan penekanan pada penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional. Hasil program paket C umum dapat dihargai setara dengan hasil program pendidikan formal setelah melalui proses penilaian penyetaraan oleh lembaga yang ditunjuk oleh pemerintah pusat atau pemerintah daerah dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan (UU No. 20/2003 Sisdiknas Pasal 26 Ayat (6)). Setiap peserta didik yang lulus ujian paket C umum mempunyai hak eligibilitas yang sama dan setara dengan pemegang ijazah SMA atau sederajat untuk dapat melanjutkan ke perguruan tinggi, dan atau memasuki lapangan kerja.

2. Syarat

Menurut Dirjen Kesetaraan PNFI (2010) program paket C diselenggarakan oleh berbagai lembaga, organisasi masyarakat, atau komunitas belajar lainnya. Persyaratan penyelenggara program Paket C sebagai berikut:

- a. Berbadan hukum yang dibuktikan dengan Akta Notaris atau keterangan legalitas sejenis lainnya;
- b. Memiliki izin operasional dari Dinas Pendidikan Kabupaten/ Kota atau Dinas/Kantor Perijinan;



- c. NPWP dan rekening bank atas nama lembaga;
- d. Memiliki peserta didik per kelompok/rombongan belajar minimal 20 –30 orang;
- e. Memiliki tutor dan narasumber teknis yang memadai sesuai dengan bidang mata pelajaran/keterampilan yang akan diajarkan;
- f. Memiliki seperangkat kurikulum, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan bahan ajar/modul yang akan menjadi acuan dalam pelaksanaan pembelajaran/pemberian keterampilan;
- g. Memiliki sarana dan prasarana (ruang pembelajaran dan kelengkapannya) yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka, tutorial atau mandiri atau bermitra dengan lembaga lain baik untuk pembelajaran teori maupun praktik;
- h. Memiliki sarana dan prasarana pengelolaan administrasi lembaga yang memadai;
- i. Memiliki struktur penyelenggara program Paket C umum minimal memiliki penanggungjawab, ketua, sekretaris, bendahara dan seksi pendidikan;
- j. Memiliki sekretariat lembaga yang tetap dan dengan alamat yang jelas;
- k. Bersedia membelajarkan peserta didik sampai dengan mengikutsertakan dalam Ujian Nasional Program Paket C.
- l. Membuat nomor induk peserta didik Program Paket C umum



3. Syarat peserta didik

Peserta didik program Paket C setara SMA/MA adalah dapat berasal dari warga masyarakat:

- a. Lulusan Paket B/SMP/MTs, atau sederajat;
- b. Putus SMA/MA atau sederajat;
- c. Tidak sedang menempuh sekolah formal;
- d. Tidak dapat bersekolah karena berbagai faktor (waktu, geografis, ekonomi, sosial, hukum, dan keyakinan);
- e. Prioritas bagi mereka yang berminat untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi atau ingin memperoleh ijazah sebagai persyaratan kerja;
- f. Calon peserta didik yang sudah tidak mengikuti pembelajaran minimal satu tahun harus dilakukan tes penempatan terlebih dahulu.

4. Syarat Tenaga Pendidik/Tutor:

Tutor program Paket C diharapkan memenuhi persyaratan minimal:

- a. Berijazah D3, diutamakan memiliki latar belakang pendidikan keguruan, atau guru SMA/SMK/MAK dengan mata pelajaran sesuai materi yang diajarkan;
- b. Memiliki kompetensi untuk mengajar, membimbing, dan melatih peserta didik. Tutor mengemban tugas penting dalam pembelajaran, paling sedikit ada 8 tugas utama tutor:

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan belajar;
- 2) Menyusun rencana pembelajaran;



- 3) Mengelola proses pembelajaran;
- 4) Memilih metode, dan melaksanakan pembelajaran sesuai domain yang ingin dicapai (pengetahuan, sikap, dan keterampilan);
- 5) Memotivasi peserta didik;
- 6) Memilih, menyusun atau mengembangkan media/bahan belajar;
- 7) Melakukan administrasi kegiatan pembelajaran;
- 8) Menilai hasil belajar.

Seorang tutor harus memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional:

a. Kompetensi pedagogik, yaitu:

- 1) Memahami karakteristik peserta didik;
- 2) Menguasai teori dan metode pembelajaran;
- 3) Menguasai kurikulum mata pelajaran;
- 4) Melaksanakan pembelajaran;
- 5) Mampu berkomunikasi secara efektif
- 6) Mampu melaksanakan, memanfaatkan, dan menindaklanjuti hasil evaluasi.

b. Kompetensi kepribadian, yaitu:

- 1) Bertindak sesuai dengan norma agama dan nilai moral yang baik;
- 2) Jujur dan berakhlak mulia dan berkepribadian baik;
- 3) Memiliki etos kerja dan tanggung jawab yang tinggi;
- 4) Bersikap obyektif dan tidak diskriminatif.



- c. Kompetensi sosial, yaitu:
 - 1) Mampu bersikap empatik, santun dan beradaptasi dengan teman sejawat, peserta didik dan orang-orang terkait;
 - 2) Mampu melakukan aktivitas sosial yang mendorong perilaku sosial.
- d. Kompetensi Profesional, yaitu:
 - 1) Menguasai materi pelajaran yang akan dibelajarkan dengan sangat baik, berdasar kriteria kompetensi;
 - 2) Mampu mengembangkan materi pelajaran

5. Tempat Belajar

Pembelajaran dapat dilaksanakan di berbagai lokasi dan tempat yang sudah ada, baik milik pemerintah, masyarakat maupun pribadi; seperti gedung sekolah, madrasah, pondok pesantren, Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), Sanggar Kegiatan Belajar (SKB), masjid, majelis taklim, gereja atau tempat ibadah lainnya, balai desa, kantor organisasi kemasyarakatan, rumah penduduk dan tempat tempat lainnya yang layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

Untuk menunjang kelancaran pengelolaan kelompok belajar diperlukan sarana administrasi sebagai berikut:

- a. Sekretariat (dapat merangkap ruang pendidik)
- b. Papan nama kelompok belajar.
- c. Meja dan kursi belajar
- d. Papan struktur organisasi penyelenggara.
- e. Modul/bahan ajar dan sumber ajar



- f. Kelengkapan administrasi penyelenggaraan dan pembelajaran yang meliputi:
- 1) Buku induk peserta didik, tutor dan tenaga kependidikan;
 - 2) Buku daftar hadir peserta didik, tutor dan tenaga kependidikan;
 - 3) Buku keuangan/kas umum;
 - 4) Buku daftar inventaris;
 - 5) Buku agenda pembelajaran;
 - 6) Buku laporan bulanan tutor;
 - 7) Buku agenda surat masuk dan keluar;
 - 8) Buku daftar nilai peserta didik;
 - 9) Buku tanda terima ijazah;
 - 10) Kalender pendidikan;

6. Penilaian

Penilaian pembelajaran dapat dilaksanakan pada awal pembelajaran, saat pembelajaran, dan akhir program pembelajaran.

a. Tujuan penilaian

- 1) Mengetahui pencapaian kompetensi;
- 2) Mengetahui kemampuan peserta didik dengan mengumpulkan bukti-bukti kemajuan belajar peserta didik;
- 3) Mengenali kelemahan peserta didik dalam pembelajaran;
- 4) Merencanakan dan melaksanakan kegiatan remedial, serta pengayaan yang perlu dilakukan.



b. Alat Penilaian

- 1) Tes tertulis, digunakan untuk mengukur pencapaian potensi kognitif;
- 2) Portofolio, merupakan kumpulan hasil kerja seseorang yang sistematis dalam satu periode;
- 3) Penugasan, penilaian dilakukan terhadap suatu tugas atau penyelidikan yang dilakukan peserta didik secara individual atau kelompok.

c. Bentuk penilaian

- 1) Penilaian akademik terdiri atas penilaian kemajuan belajar dan penilaian akhir hasil belajar;
- 2) Penilaian kemajuan belajar merupakan penilaian yang terintegrasi;
- 3) dalam kegiatan pembelajaran dan dilakukan secara berkala dan berkesinambungan;
- 4) Penilaian akhir hasil belajar dilakukan melalui Ujian Nasional;
- 5) Ujian Nasional dilakukan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

d. Aspek penilaian

Penilaian dalam belajar meliputi aspek:

- 1) Kognitif (Pengetahuan);
- 2) Psikomotorik (Keterampilan);
- 3) Afektif (Sikap dan Nilai).



7. Kelulusan

Peserta didik Program Paket C umum dinyatakan lulus setelah:

- a) Menyelesaikan seluruh program pembelajaran;
- b) Memperoleh nilai minimal baik pada penilaian akhir untuk seluruh mata pelajaran;
- c) Lulus Ujian Nasional.
- d) Peserta ujian yang lulus Ujian Nasional berhak mendapat surat keterangan hasil ujian nasional dan ijazah. Surat keterangan hasil ujian nasional dan ijazah diterbitkan dan ditandatangani oleh Kepala Dinas kabupaten/kota atau pejabat yang ditunjuk. Surat keterangan hasil ujian nasional dan ijazah menggunakan blanko yang disiapkan oleh Pusat Penilaian Pendidikan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Departemen Pendidikan Nasional.

8. Pembiayaan

Pembiayaan penyelenggaraan program dapat diperoleh dari APBN dan atau APBD, swadaya masyarakat, dan sumber dana lain yang sah dan tidak mengikat

B. Pembelajaran Mandiri

1. Pengertian Pembelajaran Mandiri

Meriam dan Caffarella dalam Gibbons (2002), menyatakan pembelajaran mandiri merupakan proses dimana peserta didik mengambil inisiatif untuk merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran mereka sendiri. Pendapat di atas,



senada dengan yang diungkapkan oleh Knowles dalam Tennant (2006), pembelajaran mandiri merupakan individu yang dengan atau tanpa bantuan orang lain, mengidentifikasi kebutuhan belajar, merumuskan tujuan belajar, mengidentifikasi sumber daya manusia dan material untuk belajar, memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Dan Gibbons (2002) menuliskan bahwa pembelajaran mandiri merupakan peningkatan pengetahuan, kemampuan, pencapaian, atau pengembangan diri yang dipilih dan dilakukan oleh seseorang dengan cara apapun dan kapanpun dia inginkan. Dodds dalam Sari (2008:1), menuliskan bahwa belajar mandiri adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri melalui bahan cetak, siaran ataupun bahan pra rekam yang telah dipersiapkan lebih dahulu.

Dari pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mandiri merupakan pembelajaran yang menuntut tanggungjawab pribadi individu atas pembelajaran yang dilakukannya. Pembelajaran mandiri ini dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan belajar dan tujuan yang hendak dicapai. Pada proses pembelajarannya, pencapaian tujuan dilakukan melalui proses penilaian, refleksi dan tindakan untuk mencapai tujuannya. Tindakan ini berupa penetapan tempat belajar, apa yang dipelajari, bagaimana cara belajar, dan kapan mempelajari termasuk menentukan sumberdaya dan alat yang digunakan. Sehingga konten, teknologi pembelajaran dan kecepatan pembelajaran didasarkan pada kemampuan dan minat masing-masing peserta didik.



2. Karakteristik Pembelajaran Mandiri

Pembelajaran mandiri bukan berarti peserta didik belajar sendiri tanpa bantuan pendidik, namun pembelajaran mandiri terjadi karena adanya bantuan orang lain seperti pendidik, tutor, mentor, narasumber dan teman sebaya. Karakteristik pembelajaran mandiri menurut Institute for Education of Marycand University, diantaranya adalah

- a. membebaskan anak didik untuk tidak harus berada pada satu tempat dalam waktu tertentu
- b. disediakan berbagai bahan (material) termasuk panduan belajar dan silabus yang rinci serta akses ke semua pihak yang berkepentingan
- c. komunikasi antara pendidik dan peserta didik serta antar peserta didik menggunakan satu atau kombinasi beberapa teknologi komunikasi.

Menurut Rusman (2010), pembelajaran mandiri memiliki kebebasan, yaitu:

- a. Peserta didik mempunyai kesempatan untuk ikut menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan kondisi dan kebutuhan belajarnya.
- b. Peserta didik boleh ikut menentukan bahan belajar yang ingin dipelajarinya dan cara mempelajarinya.
- c. Peserta didik memiliki kebebasan untuk belajar sesuai dengan kemampuannya.
- d. Peserta didik dapat menentukan cara penilaian yang akan digunakan untuk menilai kemajuan belajarnya.



3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Mandiri

Kunci keberhasilan dari pembelajaran mandiri dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran mandiri.

- a. Cara belajar. Dalam pembelajaran mandiri, peserta didik harus mengetahui cara belajar yang sesuai dengan dirinya, mengetahui kekurangan dalam cara belajarnya dan mampu mencari solusi untuk kekurangan cara belajarnya.
- b. Kesadaran diri. Kesadaran diri peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan penting dimiliki.
- c. Motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan kekuatan yang menyebabkan peserta didik focus pada tujuan belajar, tetap terlibat dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas belajarnya.

4. Perancangan Pembelajaran Mandiri

Model ASSURE, membantu dalam perancangan pembelajaran mandiri. Secara umum, berikut langkah-langkah perancangan pembelajaran mandiri menggunakan model ASSURE.

a. Analisis karakter Peserta didik

Karakteristik peserta didik mencakup tiga aspek, yaitu:

- 1) Karakteristik umum diantaranya: usia, sosial ekonomi, dan budaya.
- 2) Kompetensi yang telah dimiliki oleh peserta didik sebelumnya, merupakan gambaran pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya



3) Gaya belajar, gambaran umum dari gaya belajar peserta didik.

b. Menetapkan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dikembangkan untuk menyatakan harapan yang ingin dicapai melalui pembelajaran. Tujuan pembelajaran diperoleh dari penjabaran Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

c. Memilih metode dan media pembelajaran

Gaya belajar peserta didik adalah salah satu faktor penentu dalam memilih metode dan media pembelajaran. Metode yang dipilih harus mampu memberikan semua kebutuhan peserta didik. Dan media pembelajaran yang disediakan harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk mencapai tujuan. Media pembelajaran ini dapat berupa teks, gambar, video, audio dan multimedia.

d. Memanfaatkan Media Pembelajaran

Dalam langkah ini, pendidik akan menjelaskan penggunaan media pembelajaran kepada peserta didik, bagaimana penerapan media pembelajaran dan memahami materi yang tercantum dalam media pembelajaran. Media pembelajaran dipilih, didesain dan dimodifikasi dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

e. Melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran

Langkah ini merupakan proses pembelajaran dimana peserta didik aktif memanfaatkan semua perangkat yang telah



disediakan dan dalam penyampaian materi pendidik dapat menggunakan satu atau lebih metode.

f. Evaluasi dan revisi program pembelajaran

Evaluasi program pembelajaran dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan belajar tercapai, strategi, metode dan media pembelajaran yang dipilih efektif.

C. Media pembelajaran

1) Pengertian

Media berarti perantara. Secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Media pembelajaran memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan efektifitas pencapaian hasil belajar. Media sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Levie dan Lentz dalam Azhar arsyad, media pendidikan, khususnya media visual memiliki 4 fungsi, yaitu:

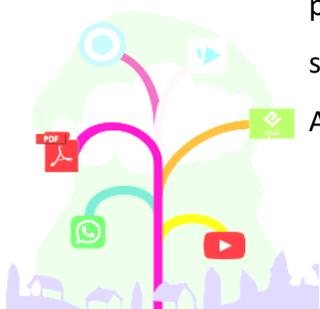


- a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, dapat dilihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.
- c. Fungsi kognitif, lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam media.
- d. Fungsi kompensatoris, media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

2) Jenis-jenis dan pengelompokkan media pembelajaran:

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi 8 kategori: a) media audio visual gerak, b) media audio visual diam. c) media audio semi gerak, d) media visual gerak, e) media visual diam, f) media semi gerak, g) media audio, dan h) media cetak.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Azhar Arsyad (2002) mengklasifikasikan media atas empat kelompok :



- Media hasil teknologi cetak,
- media hasil teknologi audio-visual,
- media hasil teknologi berbasis komputer,
- media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

3) Evaluasi Media Pembelajaran

Menurut Stufflebeam yang dikutip oleh Eko Putro Widoyoko (2009:3) dalam Dr. Sukiman, M.Pd (2017:78), evaluasi pada dasarnya merupakan suatu proses menyediakan informasi yang dapat disajikan sebagai pertimbangan untuk menentukan harga dan jasa (*the word and merit*) dari tujuan yang ingin dicapai, desain, implementasi, dampak untuk membantu keputusan, membantu pertanggungjawaban dan meningkatkan pemahaman terhadap fenomena.

Menurut pengertian di atas dapat dipahami bahwa pada intinya evaluasi itu merupakan suatu proses yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan serta penyusunan dan penyempurnaan program/kegiatan selanjutnya.

Media apa pun yang disusun baik media visual maupun media audio visual perlu dievaluasi atau dinilai terlebih dahulu sebelum digunakan secara luas. Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Hal ini penting dilakukan karena sering ada anggapan bahwa sekali membuat media, pasti



dianggap seratus persen baik. Padahal dalam kenyataannya belum tentu demikian. Oleh karena itu, media yang telah kita rancang dan kita produksi sebelum disebarluaskan perlu terlebih dahulu diujicobakan dan dievaluasi.

Evaluasi media pembelajaran menurut Arief S. Sadiman dkk dalam Dr.Sukiman,M.Pd (2017:79) dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu:

a) Evaluasi formatif

Adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran. Tujuannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Data-data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien.

b) Evaluasi Sumatif

Adalah Kegiatan untuk mengumpulkan data dalam rangka untuk menentukan apakah media yang dibuat patut digunakan dalam situasi-situasi tertentu. Di samping itu, tujuan evaluasi sumatif adalah untuk menentukan apakah media tersebut benar-benar efektif seperti yang dilaporkan.

Evaluasi dalam pembahasan ini difokuskan pada evaluasi formatif. Evaluasi formatif terdiri dari tiga tahapan yaitu:

a) Evaluasi satu lawan satu (*one to one*)

Pada tahap ini pilihlah dua orang sasaran/peserta didik yang dapat mewakili populasi target dari media yang telah dibuat. Kedua orang tersebut hendaknya satu orang diambil dari



populasi yang kemampuannya di atas rata-rata, sedangkan yang satu orang lagi kemampuannya di bawah rata-rata. Sajikan media tersebut kepada mereka secara individual. Kalau media itu didesain untuk belajar mandiri, maka biarkanlah mereka mempelajarinya, sementara itu kita mengamatinya. Dari kegiatan ini sebenarnya ada beberapa informasi yang dapat diperoleh diantaranya: kesalahan pemilihan kata atau uraian-uraian tak jelas, kesalahan dalam memilih lambang-lambang visual, kurangnya contoh, terlalu banyak atau sedikitnya materi, urutan/sequence yang keliru, pertanyaan atau petunjuk yang kurang jelas, dan atau materi yang tidak sesuai dengan tujuan.

b) Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*)

Pada tahap ini media diujicobakan kepada sasaran kurang lebih 10 – 20 peserta didik yang dapat mewakili populasi target. Sasaran yang dipilih untuk ujicoba ini hendaknya mencerminkan karakteristik populasi. Usahakan sampel tersebut terdiri dari sasaran berbagai tingkat kemampuan (pandai, sedang, kurang pandai), jenis kelamin berbeda-beda (laki-laki, dan perempuan), berbagai usia, latar belakang.

c) Evaluasi lapangan (*field evaluation*)

Evaluasi Lapangan (*field evaluation*) merupakan evaluasi tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan. Evaluasi lapangan dilakukan kepada sekitar 30 orang dengan berbagai karakteristik seperti tingkat kepandaian, kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, sesuai dengan karakteristik populasi. Satu hal yang perlu dihindari baik pada dua tahap evaluasi



terdahulu maupun evaluasi lapangan ini yaitu efek halo (hallo effect). Efek halo adalah bias sistemik yang terjadi dalam sebuah penilaian terhadap sebuah subyek yang diakibatkan terjadinya suatu generalisasi dari suatu aspek penilaian yang kemudian mempengaruhi keseluruhan aspek penilaian tersebut. Efek halo muncul apabila media yang dicobakan pada responden yang salah. Maksudnya apabila kita mencobakan media kepada mereka yang belum pernah melihat media tersebut. Jika demikian maka informasi yang diperoleh banyak dipengaruhi oleh sifat kebaruan tersebut sehingga kurang dapat dipercaya.

D. Sistem modular

Modul termasuk media pembelajaran cetak. Modul dapat diartikan sebagai materi pelajaran yang disusun dan disajikan secara tertulis sedemikian rupa sehingga pembacanya diharapkan dapat menyerap sendiri materi tersebut. Dengan kata lain, sebuah modul adalah sebagai bahan belajar dimana pembacanya dapat belajar mandiri. Modul yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi serta sesuai dengan kemampuan peserta didik, akan dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Sekalipun pembelajaran menggunakan modul, media sebagai pendukung dalam belajar dengan modul tetap diperlukan, seperti misalnya kaset audio, film strip, ataupun media cetak lainnya untuk mendukung pembelajaran melalui penggunaan modul, khususnya untuk memperkuat pembelajaran yang memerlukan praktik.



Pembelajaran modular adalah pembelajaran yang sebagian atau seluruhnya didasarkan atas penggunaan modul. Pembelajaran modular di Indonesia di kembangkan sejak tahun 1974. Sampai saat ini, pembelajaran modul masih digunakan di sekolah dan universitas. Dalam pembelajaran modular, peserta didik belajar secara individual, mereka dapat menyesuaikan kecepatan belajarnya sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Pembelajaran modular menerapkan strategi belajar siswa aktif, karena dalam proses pembelajarannya, siswa tidak lagi berperan sebagai pendengar dan pencatat ceramah guru, tetapi mereka adalah pelajar yang aktif. Dalam pembelajaran modul, guru berperan sebagai pengelola, pengarah, pembimbing, fasilitator, dan pendorong aktivitas belajar siswa. Pembelajaran modul juga menerapkan konsep multi media dan multi metode. Meskipun pada prinsipnya pembelajaran modul bersifat individual, tetapi ada saat/tugas-tugas tertentu yang menuntut siswa bekerja sama dalam kelompok. Sistem belajar mandiri adalah cara belajar yang lebih menitikberatkan pada peran otonomi belajar peserta didik. Belajar mandiri adalah suatu proses di mana individu mengambil inisiatif dengan atau tanpa bantuan orang lain untuk mendiagnosa kebutuhan belajarnya sendiri; merumuskan/menentukan tujuan belajarnya sendiri; mengidentifikasi sumber-sumber belajar; memilih dan melaksanakan strategi belajarnya: dan mengevaluasi hasil belajarnya sendiri.

Belajar mandiri adalah cara belajar yang memberikan derajat kebebasan, tanggung jawab dan kewenangan lebih besar kepada



peserta didik. Peserta didik mendapatkan bantuan bimbingan dari guru/tutor atau orang lain, tapi bukan berarti harus bergantung kepada mereka. Belajar mandiri dapat dipandang sebagai proses atau produk. Sebagai proses, belajar mandiri mengandung makna sebagai cara untuk mencapai tujuan pendidikan dimana peserta didik diberikan kemandirian yang relatif lebih besar dalam kegiatan pembelajaran. Belajar mandiri sebagai produk mengandung makna bahwa setelah mengikuti pembelajaran tertentu peserta didik menjadi seorang pembelajar mandiri.

Implikasi utama kegiatan belajar mandiri adalah perlunya mengoptimalkan sumber belajar dengan tetap memberikan peluang otonomi yang lebih besar kepada peserta didik dalam mengendalikan kegiatan belajarnya. Peran guru/tutor bergeser dari pemberi informasi menjadi fasilitator belajar dengan menyediakan berbagai sumber belajar yang dibutuhkan, merangsang semangat belajar, memberi peluang untuk menguji/mempraktikkan hasil belajarnya, memberikan umpan balik tentang perkembangan belajar, dan membantu bahwa apa yang telah dipelajari akan berguna dalam kehidupannya.

E. Media Pembelajaran Sistem Modular dalam Program Paket C Mahir Dalam Jaringan

Pelaksanaan pembelajaran Paket C Mahir dalam jaringan tentunya diperlukan perangkat pembelajaran yang menunjang kegiatan pembelajaran dalam jaringan. Dalam hal ini, diperlukan adanya media visual (bahan ajar) dan audio visual (SOM dan



Videoscribe) yang cocok untuk pembelajaran daring. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran dengan sistem modular. Dengan adanya media pembelajaran sistem modular ini mampu membantu peserta didik dalam mencapai standar kompetensi lulusan.

Media pembelajaran program paket C mahir dalam jaringan yaitu alat bantu atau perantara dalam kegiatan belajar mengajar program paket c mahir dalam jaringan berupa media visual dan audio visual bertujuan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Pembelajaran modular adalah pembelajaran yang sebagian atau seluruhnya didasarkan atas penggunaan modul. Dalam pembelajaran modular pendidikan kesetaraan paket C mahir dalam jaringan ini, peserta didik belajar secara individual, mereka dapat menyesuaikan kecepatan belajarnya sesuai dengan kemampuan masing-masing yang dilakukan secara dalam jaringan (daring) atau menggunakan jaringan internet.

Pembelajaran modular menerapkan strategi belajar peserta didik aktif, karena dalam proses pembelajarannya peserta didik tidak lagi berperan sebagai pendengar dan pencatat ceramah pendidik, tetapi mereka adalah pelajar yang aktif. Dalam pembelajaran modul, pendidik berperan sebagai pengelola, pengarah, pembimbing, fasilitator, dan pendorong aktivitas belajar peserta didik. Pembelajaran modul juga menerapkan konsep multi media dan multi metode. Sistem belajar mandiri adalah cara belajar yang lebih menitikberatkan pada peran otonomi belajar



peserta didik. Belajar mandiri adalah suatu proses di mana individu mengambil inisiatif dengan atau tanpa bantuan orang lain untuk mendiagnosa kebutuhan belajarnya sendiri; merumuskan/menentukan tujuan belajarnya sendiri; mengidentifikasi sumber-sumber belajar; memilih dan melaksanakan strategi belajarnya; dan mengevaluasi hasil belajarnya sendiri.

Pelaksanaan pembelajaran pada pendidikan kesetaraan Paket C mahir dalam jaringan menggunakan pembelajaran modular. Pencapaian kompetensi peserta didik ditentukan oleh ketuntasan modul yang dipelajari sampai dengan pada ujian modul secara dalam jaring (daring). Dalam pembelajaran dalam jaringan (daring) ini, sistem belajar peserta didik memang menitikberatkan sistem belajar mandiri dengan memadupadankan pola tatap muka dan tutorial yang bersifat daring.



BAB III. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN KESETARAAN PAKET C MAHIR DALAM JARINGAN

A. Pengembangan Media Cetak (Modul)

Pembelajaran modular adalah pembelajaran yang sebagian atau seluruhnya didasarkan pada penggunaan modul. Dalam pembelajaran modular, peserta didik belajar secara individual. Peserta didik dapat menyesuaikan kecepatan belajarnya sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Strategi pembelajaran modular menuntut peserta didik untuk belajar secara aktif. Pembelajaran dengan modul adalah pendekatan pembelajaran mandiri yang berfokus pada penguasaan kompetensi dari materi yang dipelajari peserta didik dalam waktu tertentu sesuai dengan kemampuan masing-masing. Pada pembelajaran mandiri setiap peserta didik mengambil inisiatif dengan atau tanpa bantuan orang lain untuk menentukan kebutuhan belajarnya sendiri, menentukan tujuan belajarnya sendiri, mengidentifikasi sumber-sumber belajar, memilih dan melaksanakan strategi belajarnya, dan mengevaluasi hasil belajarnya sendiri.

Dalam kegiatan belajar secara mandiri perlu mengoptimalkan sumber belajar dan tetap memberikan peluang otonomi yang lebih besar kepada peserta didik dalam mengendalikan kegiatan belajarnya. Peran pendidik bergeser dari pemberi informasi menjadi fasilitator dengan menyediakan berbagai sumber belajar yang dibutuhkan, merangsang semangat belajar, memberi peluang untuk mempraktikkan hasil belajar, dan membantu bahwa apa yang dipelajari akan berguna dalam kehidupannya.



Pembelajaran dengan sistem modular pada pendidikan kesetaraan paket C mahir dalam jaringan memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Setiap modul harus memberikan informasi dan petunjuk pelaksanaan yang jelas tentang apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, bagaimana melakukan, dan sumber belajar apa yang harus digunakan. Modul merupakan pembelajaran individual, sehingga mengupayakan untuk melibatkan sebanyak mungkin karakteristik peserta didik. Dalam setiap modul harus :
 - a. memungkinkan peserta didik mengalami kemajuan belajar sesuai dengan kemampuannya
 - b. memungkinkan peserta didik mengukur kemajuan belajar yang telah diperoleh;
 - c. memfokuskan peserta didik pada tujuan pembelajaran yang spesifik dan dapat diukur.
2. Pengalaman belajar dalam modul disediakan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran seefektif dan seefisien mungkin, serta memungkinkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara aktif.
3. Materi pembelajaran disajikan secara logis dan sistematis, sehingga peserta didik dapat mengetahui kapan dia memulai dan mengakhiri suatu modul, serta tidak menimbulkan pertanyaan mengenai apa yang harus dilakukan atau dipelajari.
4. Setiap modul memiliki mekanisme untuk mengukur pencapaian tujuan belajar peserta didik, terutama untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik dalam mencapai ketuntasan belajar.



Modul akan bermakna bila peserta didik dengan mudah menggunakannya. Dalam sebuah modul harus menggambarkan kompetensi dasar (KD) yang akan dicapai oleh peserta didik, dengandisajikan menggunakan bahasa yang baik,menarik dan dilengkapi dengan ilustrasi.

Ada tiga prinsip yang diperlukan dalam penyusunan bahan ajar yaitu:

1. Relevansi artinya keterkaitan atau berhubungan erat. Materi pembelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.
2. Konsistensi artinya keajegan, bahwa materi pembelajaran yang diajarkan harus ada kesesuaian antara kompetensi dasar dan bahan ajar.
3. Kecukupan artinya memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan.

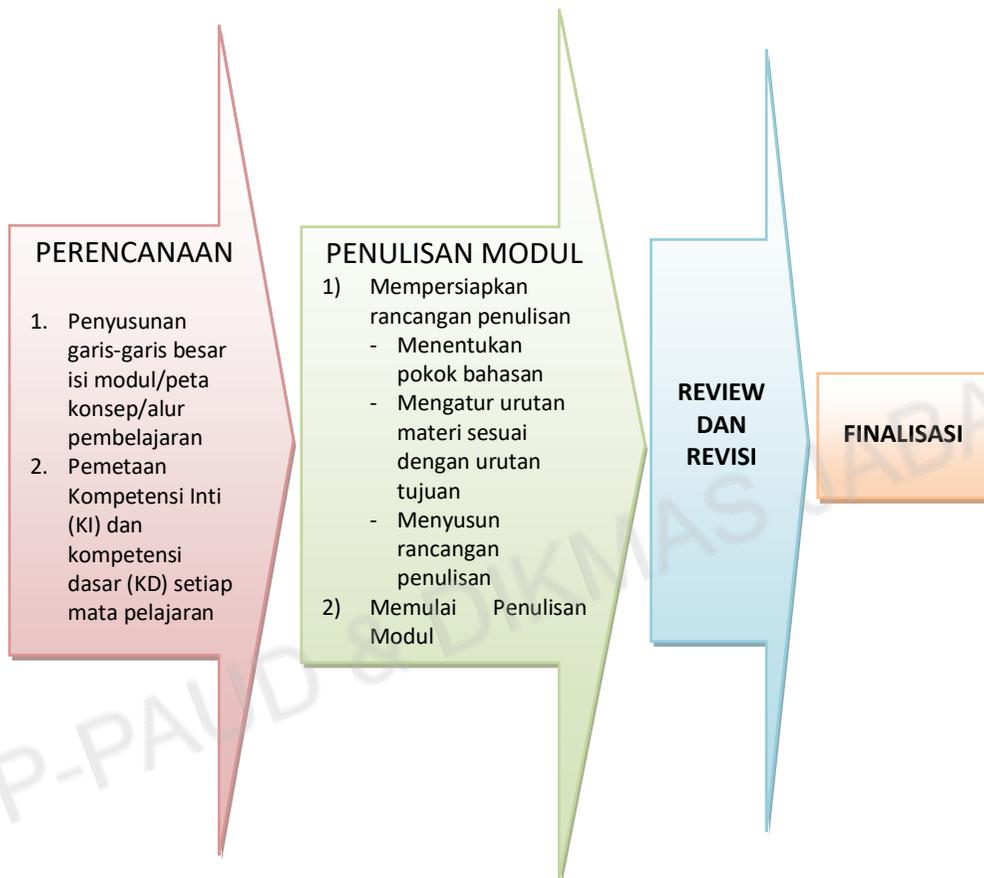
Untuk itulah diperlukan modul sebagai sumber belajar utama dalam kegiatan belajar mandiri.

1. Cara Penyusunan Modul

Untuk mendukung pembelajaran mandiri, dibutuhkan modul yang praktis dan mudah dipahami. Berikut adalah langkah-langkah pengembangan modul.



ALUR PENYUSUNAN MODUL DALAM PENDIDIKAN KESETARAAN PAKET C DALAM JARINGAN



a. Tahap Perencanaan

Jenis kegiatan apapun memerlukan perencanaan pada tahap awalnya. Pengembangan modul pun diawali dengan penyusunan perencanaan penulisan. Pada tahap penyusunan perencanaan penulisan modul melibatkan para ahli.



Langkah yang dilaksanakan dalam perencanaan adalah:

1) Penyusunan garis-garis besar isi modul/peta konsep/alur pembelajaran.

Pada setiap modul harus dipetakan dulu materi apa saja yang akan disampaikan dalam setiap bagiannya. Tentunya hal ini harus sesuai dengan standar kompetensi lulusan yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Dalam menyusun garis-garis besar isi modul /peta konsep /alur pembelajaran, perhatikan hal sebagai berikut:

- Siapakah pengguna modul?
- Apa tujuan umum dan khusus yang akan dicapai dalam pembelajaran?
- Apa saja materi yang akan disampaikan?
- Bagaimana sistematika penyajian materi?
- Apa metode dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran?
- Bagaimana penilaian terhadap peserta didik akan dilakukan?
- Bagaimana modul tersebut akan dinilai dan direvisi?

2) Pemetaan Kompetensi Inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) setiap mata pelajaran.

Setiap KD yang berkaitan dikelompokkan ke dalam satu tema. Selanjutnya



b. Tahap Penulisan Modul

Langkah yang ditempuh dalam penulisan modul meliputi:

1) Mempersiapkan rancangan penulisan

a) Menentukan pokok bahasan.

Pokok bahasan-pokok bahasan setiap materi disusun sesuai dengan KI dan KD yang tercantum dalam kurikulum dalam rangka mencapai standar kompetensi lulusan.

b) Mengatur urutan materi sesuai dengan urutan tujuan.

Urutan materi diatur secara logis agar pembaca mudah menyerap isi pelajaran yang disajikan. Materi disajikan mulai dari yang sederhana sampai kompleks. Bila diperlukan, berikan contoh dari kehidupan sehari-hari untuk membantu pembaca memahami materi. Selanjutnya berikan aktifitas, dapat berupa latihan atau kegiatan yang dapat dipraktikkan sebelum melangkah ke materi berikutnya.

Pertimbangkan kemungkinan menggunakan media sebagai pendukung modul. Misalnya menambahkan video ke dalam modul. Video ditambahkan sebagai pendukung untuk memperjelas materi yang terdapat dalam modul.

Untuk mengatur urutan materi, hal-hal yang perlu dipertimbangkan antara lain:

- Tingkat kesulitan materi yang akan disajikan sesuai dengan kemampuan peserta didik.



- Apakah latihan yang akan dilakukan sudah jelas.

c) Menyusun rancangan penulisan

Sistematika Modul

Halaman judul
Kata Pengantar
Daftar isi/daftar table/lampiran
Petunjuk penggunaan
PENDAHULUAN
A. Kompetensi Inti
B. kompetensi dasar
C. Deskripsi:
D. Waktu
KEGIATAN BELAJAR 1 :
A. Tujuan Pembelajaran
B. Uraian materi
C. Rangkuman
D. Latihan
E. Kunci jawaban
Daftar Pustaka
KEGIATAN BELAJAR 2 :
A. Tujuan Pembelajaran
B. Uraian materi
C. Rangkuman
D. Latihan
E. Kunci jawaban
Daftar Pustaka
DAN SETERUSNYA



Penjelasan:

PENDAHULUAN

Bagian ini berisi informasi singkat mengenai materi yang diuraikan dalam modul

A. Kompetensi Inti

Merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas.

B. Kompetensi dasar

Kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti.

C. Deskripsi

Penjelasan singkat tentang nama dan ruang lingkup isi modul, kaitan modul dengan modul lainnya, hasil belajar yang akan dicapai setelah menyelesaikan modul, serta manfaat kompetensi tersebut dalam proses pembelajaran dan kehidupan secara umum.

D. Waktu

Jumlah waktu yang dibutuhkan untuk menguasai kompetensi yang menjadi target belajar.

alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai.



KEGIATAN BELAJAR 1 :

Kegiatan pembelajaran adalah

A. Tujuan Pembelajaran

Memuat kemampuan yang harus dikuasai untuk satu kesatuan kegiatan belajar. Rumusan tujuan kegiatan belajar relatif tidak terikat dan tidak terlalu rinci.

B. Uraian materi

Berisi uraian pengetahuan/ konsep/ prinsip tentang kompetensi yang sedang dipelajari.

C. Rangkuman

Berisi ringkasan pengetahuan / konsep / prinsip yang terdapat pada uraian materi.

D. Latihan

Latihan merupakan self assessment yang disiapkan bagi peserta didik untuk mengetahui sejauhmana pemahaman dan penguasaan materi yang disajikan dalam modul. Latihan berbentuk tes tertulis berupa pilihan ganda maupun uraian/essay. Soal yang dibuat mewakili setiap materi yang tersedia dalam modul.

E. Kunci jawaban

Kunci jawaban disediakan untuk membantu pembaca mengevaluasi dirinya. Bila peserta didik tidak diperkenankan membuka dan membaca kunci jawaban sebelum menyelesaikan soal latihan.

F. Daftar Pustaka

Berisi daftar literatur yang digunakan untuk menyusun modul. Literatur atau sumber dapat berupa buku cetak maupun file yang berasal dari internet. Penulis modul harus mencantumkan identitas literatur dengan lengkap. Hal ini diperlukan untuk mencegah terjadinya praktik plagiasi.



2) Memulai Penulisan Modul

Penulisan modul bisa dilaksanakan menggunakan outline yang sudah dirancang sebelumnya.

Berikut adalah petunjuk untuk menulis modul.

- Draft modul ditulis menggunakan bahasa yang umum digunakan. Bahasa yang digunakan tidak kaku. Bahasa tulisan dalam modul menggambarkan seperti pendidik sedang menjelaskan suatu materi kepada peserta didik. Jadi modul yang dibaca seolah-olah seperti pendidik sedang berbicara kepada peserta didik.
- Modul ditulis menggunakan kata-kata yang jelas, hindari kata-kata abstrak yang menimbulkan kesalahpahaman dan kebingungan pembaca. Jika diperlukan, berikan penjelasan lebih lanjut.
- Modul ditulis menggunakan kalimat aktif.
- Berikan contoh-contoh berasal dari lingkungan dan kehidupan sehari-hari yang mudah dipahami pembaca.
- Tambahkan gambar atau ilustrasi yang tepat agar mendukung materi dan memudahkan pembaca memahami materi modul.
- Perhatikan tata letak materi dan media agar menarik minat peserta didik untuk membaca.
- Perhatikan soal latihan, apakah memadai dan relevan dengan tujuan pembelajaran.



c. Review dan revisi

Draft modul yang telah disusun kemudian direview atau ditinjau ulang sendiri kemudia diujicoba ke peserta didik, apakah modul tersebut dapat dipahami. Berikan instrumen keterpahaman dan keterbacaan kepada peserta didik untuk melihat keterpahaman dan keterbacaannya. Selanjutnya lakukan analisis terhadap hasil isian instrumen, dan lakukan revisi bila benar-benar diperlukan. Selanjutnya lakukan ujicoba kedua, dan seterusnya.

d. Finalisasi

Setelah modul diujicobakan beberapa tahap, selanjutnya modul dapat difinalkan dan digunakan dalam skala yang lebih luas.

2. Cara Penggunaan Modul

Modul sebagai bahan bacaan peserta didik disiapkan secara praktis dan sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Modul yang disediakan digunakan dengan cara:

1. Peserta didik membaca dan mengikuti petunjuk penggunaan modul dengan seksama.
2. Modul dapat dibaca secara langsung ataupun diunduh untuk dibaca kemudian. Sebaiknya modul diunduh agar menghemat kuota internet.
3. Peserta didik diharapkan membaca bagian pendahuluan yang terdapat dalam modul agar peserta didik memahami apa tujuan akhir dari pembelajaran yang dilakukan.



4. Selanjutnya, peserta didik membaca materi yang terdapat dalam kegiatan belajar. Pahami tujuan pembelajaran dalam setiap kegiatan belajar dan bacalah materi dengan seksama.
5. Kerjakan latihan modul dengan teliti untuk mengukur keterpahaman anda terhadap materi yang disajikan dalam modul.
6. Selanjutnya kerjakan penilai modul yang terdapat dalam website. Modul berikutnya akan dapat dibuka apabila peserta didik dapat memenuhi nilai minimal saat mengerjakan kuis.

B. Pengembangan Media Audio-visual

Dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran selain bahan ajar diperlukan perangkat pembelajaran lainnya sebagai pendukung pembelajaran. Daya tangkap suatu materi seseorang berbeda-beda, sebagian orang cukup memahami materi dengan hanya membaca bahan ajar dan/atau sebagian orang cukup memahami materi hanya melalui visualisasi. Oleh karena itu, dalam pendidikan kesetaraan paket c daring disusun perangkat pembelajaran yang berbentuk visualisasi yaitu video scribe dan screencast O matic (SOM).

1. Video Scribe

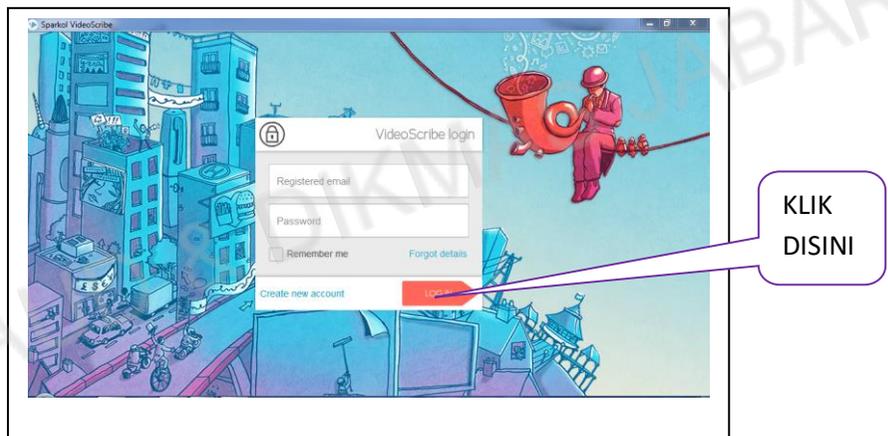
Video scribe merupakan video animasi yang membuat sebuah gambar. Gambar-gambar ini akan dirangkai memebentuk suatu rangkaian cerita dalambentuk video. Vide scribe bisa digunakan untukmembuat stroy line atau menggambarkan sebuah perjalanan hidup seseorang ataukah untuk membuat



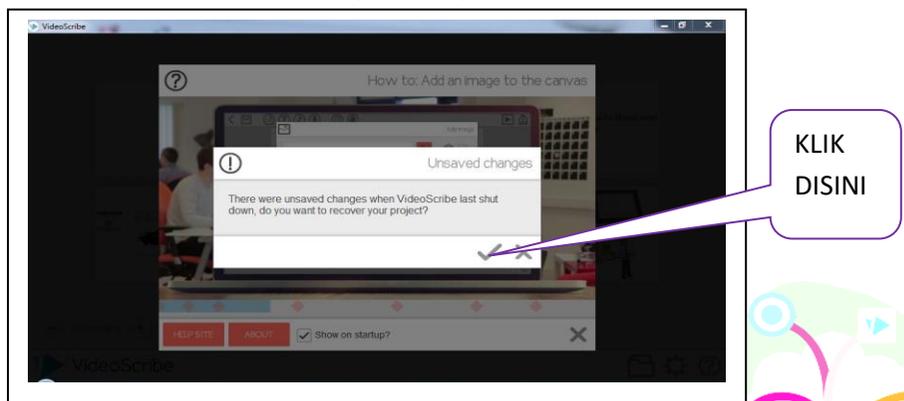
media belajar yang akan menarik dan mampu mencuri perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam pembuatan video scribe menggunakan aplikasi sparkol. Adapun tahapan dalam pembuatan video scribe dengan aplikasi spakrol antara lain:

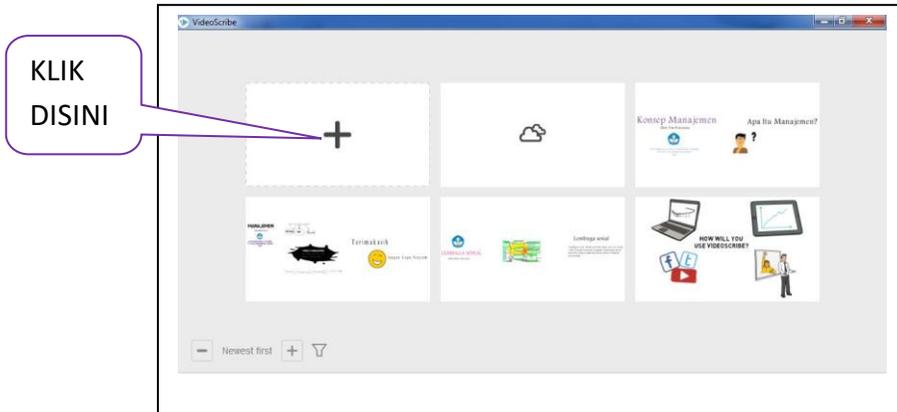
- a) Sebelum memulai pembuatan video, siapkan alur cerita/skenario video animasi.
- b) Instal aplikasi sparkol pada komputer/pc anda
- c) Buka aplikasi sparkol yang sudah anda install, kemudian lakukan login dengan cara klik “login”



- d) Kemudian akan muncul tampilan seperti ini, silahkan klik tanda “v” untuk melanjutkannya.



- e) Setelah itu akan muncul halaman untuk membuat proyek video. Klik tanda “+” untuk memuat halaman baru untuk pembuatan video.



- f) Sebelum memulai pembuatan video, perlu kita kenali fungsi-fungsi dalam menu sparkol, seperti dibawah ini:

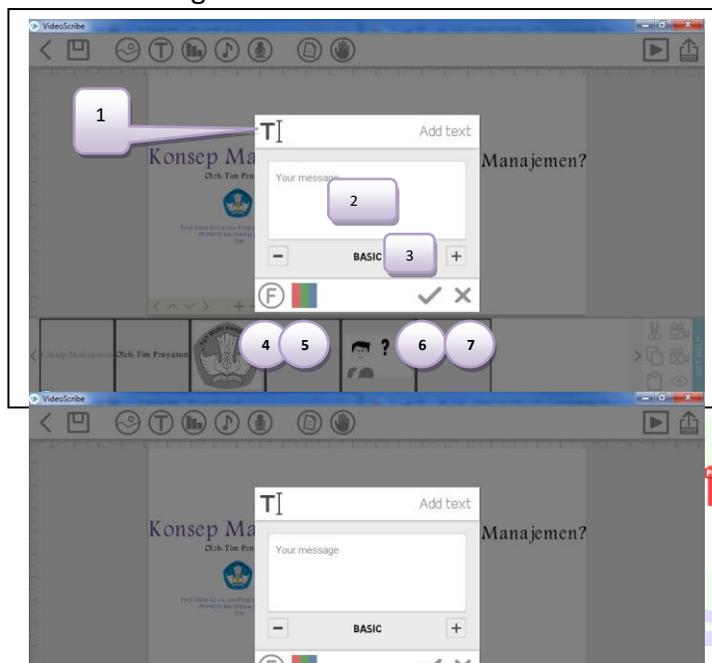


Keterangan:

1. Simbol untuk menyimpan hasil kerja
2. Untuk memasukkan karakter atau gambar
3. Untuk memasukkan tulisan atau teks
4. Untuk memasukkan tanggal, bulan dan tahun pada video

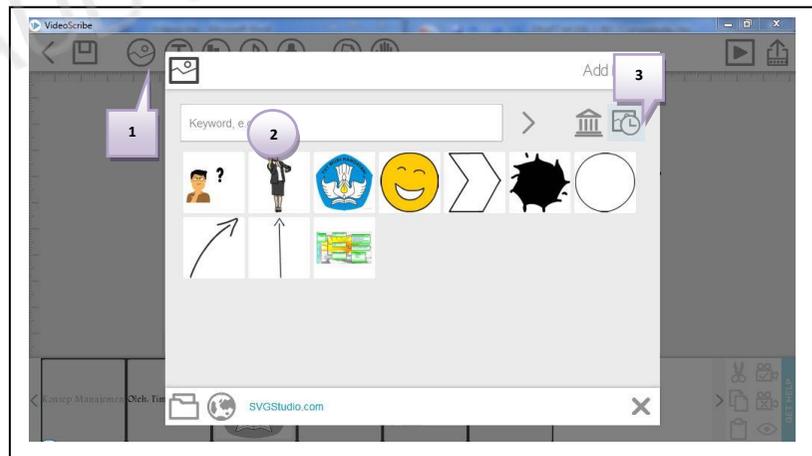


5. Untuk memasukkan musik ke dalam video
 6. Untuk memasukkan suara narasi atau rekaman suara untuk video
 7. Mengubah tampilan background video
 8. Untuk mengubah animasi pada video, misalnya gambar tangan menulis atau tangan yang bergerak.
 9. Untuk melihat preview hasil kerja sebelum dirender atau dipublikasikan
 10. Untuk mempublikasikan hasil kerja dalam video
 11. Untuk menghilangkan atau menghapus elemen pada video
 12. Untuk mengkopi sebuah elemen tertentu
 13. Untuk mengunci bidikan atau sorotan pada layar
 14. Untuk menghapus bidikan atau sorotan pada layar.
- g) Setelah mengenal fungsi-fungsi diatas, kita dapat memulai masukkan tulisan atau gambar yang akan dibuat.
- h) Untuk memulai memasukkan tulisan dalam video. Caranya klik menu T → ketik tulisan yang akan dibuat dan atur sesuai keinginan.



Keterangan:

1. Menu T, untuk memasukkan tulisan
 2. Tempat menulis kalimat yang akan dimasukkan ke dalam video
 3. Jenis tulisan, tanda plus minus untuk mencari jenis tulisan lain.
 4. Untuk memasukkan jenis tulisan baru yang tersedia dalam aplikasi sparkol.
 5. Untuk memilih warna font (jebis tulisan)
 6. Untuk menyelesaikan pengeditan, klik tanda “v” jika semua sudah “OK”
 7. Untuk membatalkan tulisan yang dibuat, klik tanda “x”
- i) Jika dalam proyek akan memasukkan gambar klik dibawah ini.

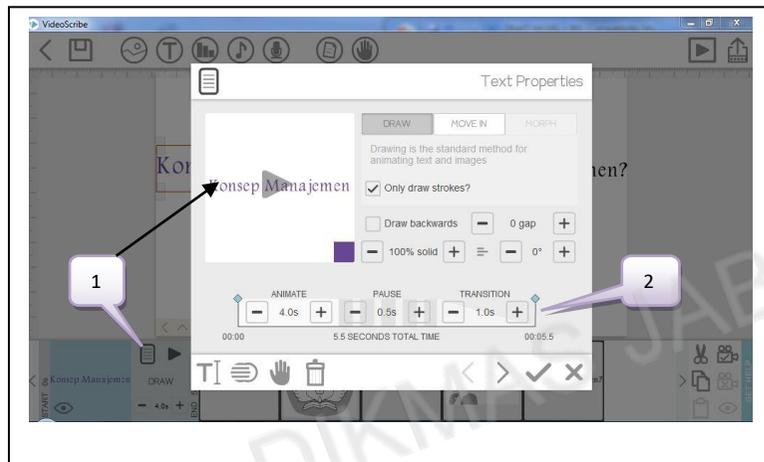


Keterangan:

1. Pilih menu nomor 1 untuk memasukkan nomor
2. Pilihan gambar tampilan yang akan dimasukkan



3. Jika belum ada gambar yang diinginkan, klik nomor 3 dan pilih gambar yang diinginkan.
- j) Lakukan langkah “j” dan “k” sesuai alur cerita yang telah dibuat.
- k) Jika semua gambar dan tulisan sudah dimasukkan, saatnya mengatur waktu slide pada tiap gambar dan tulisan.



Keterangan:

Nomor 1 untuk pengeditan secara singkat, sedangkan nomor 2 untuk pengeditan secara detail.

- Animate : Untuk mengatur waktu tampilan animasi gambar atau tulisan.
- Pause : untuk mengatur waktu berhenti pada tampilan setiap schene
- Transtition : untuk mengatur waktu transisi setiap slide.

Jika sudah selesai klik tanda “v”.

- l) Untuk menampilkan 2 gambar atau lebih dalam satu slide, klik gambar atau tulisan yang akan disatukan lalu klik tanda proyektor disudut bagian kanan bawah.



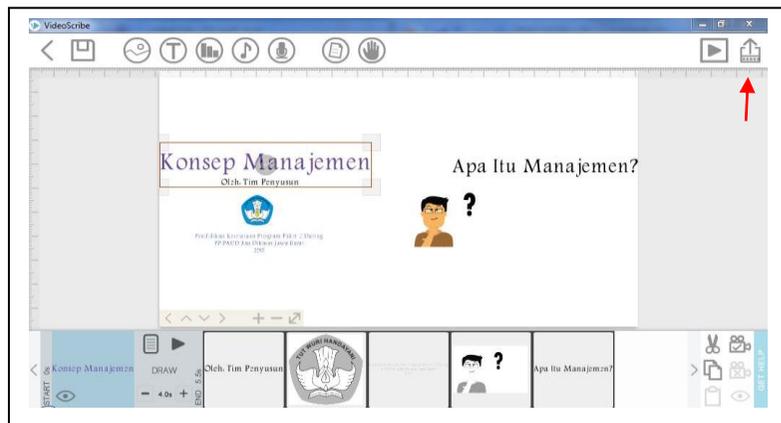


m) Jika akan menambahkan background musik agar lebih menarik, klik tanda nada dibagian atas layar.

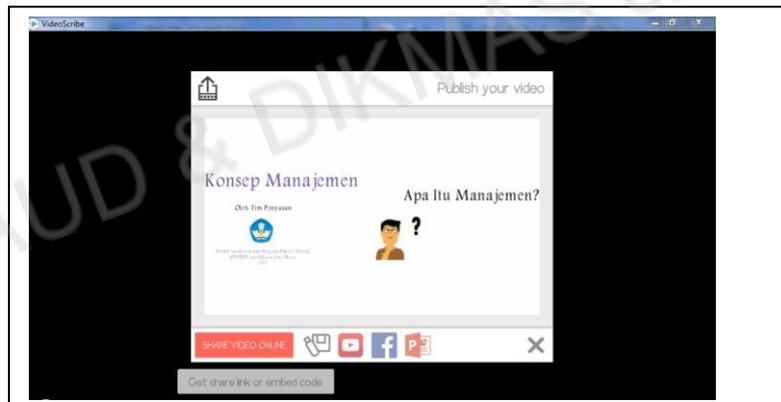
n) Sebelum dipublikasikan sebaiknya lihat dulu hasil video yang telah dibuat.



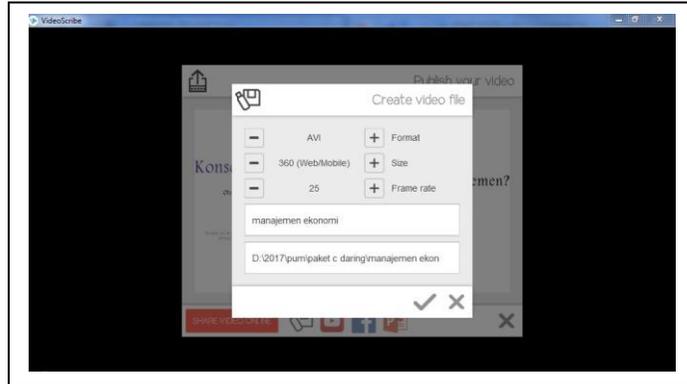
- o) Jika semua sudah fix saatnya dipublikasikan atau rendering.



- p) Selanjutnya video yang dibuat akan disimpan di laptop/PC atau dipublikasikan/diupload.



- q) Pilih format video dan kualitas yang diinginkan. Kemudian klik tanda “√”. Dan tunggu hasil rendemnya sampai selesai.



2. Screencast O Matic (SOM)

Screencast O Matic (SOM) merupakan software untuk merekam semua tampilan dan gerakan dari layar monitor, segala aktifitas pada layar monitor akan terekam. Sebelum merekam presentasi video, hal yang harus dipersiapkan antara lain:

- Bahan yang akan dipresentasikan.
- Install software SOM pada komputer/laptop/pc
- Agar suara hasil rekaman berkualitas gunakan microphone

Untuk memulai proses perekaman presentasi video lakukan langkah-langkah berikut:

- a) Tekan atau klik tombol record kemudian tunggu sampai tulisan dilayar bertuliskan Go, lalu muncul layar seperti dibawah ini. Ketika layar suddah muncul seprti dibawah menandakan rekaman sudah dimulai.





- b) Mulailah mempresentasikan hasil karya anda
- c) Untuk menghentikan proses rekaman sementara tekan tombol (pause), sedangkan untuk mengulang pengambilan video jika dianggap belum sesuai pilih tombol (restart).
- d) Setelah proses rekaman selesai pilih tombol done, anda akan dihadapkan ke menu penyimpanan file seperti pada gambar berikut:



- e) Untuk melihat hasil rekaman tekan tombol play seperti yang ditunjukkan pada kotak merah diatas. Jika sudah dirasa cukup simpan file sesuai dengan pilihan:



- Publish to Screencast O Matic : menyimpan file pada web Screencast O Matic, dimana hasilnya dapat dilihat oleh masyarakat umum dan komputer anda terhubung dengan internet.
 - Publish to Youtube : menyimpan file pada server web youtube, hasil rekaman dapat dilihat atau ditonton oleh pengguna Youtube.
 - Publish to video file : menyimpan pada media penyimpanan lokal, seperti hardisk dan flashdisk.
- f) Jika anda memilih Publish to video file, maka akan tampil kotak dialog sebagai berikut:



- g) Tentukan tipe file dari video yang akan disimpan (MP4, AVI, FLV dan GIF), disarankan memilih format MP4 untuk hasil yang lebih baik.
- h) Tentukan ukuran dari file video (size) yang akan disimpan. Ukuran file disesuaikan dengan kebutuhan.
- i) Berikan catatan seperlunya untuk hasil rekaman dengan memilih Notes dan Captions (optional)



- j) Pada pilihan menu Options dapat dipilih jika menginginkan hasil rekaman di simpan dengan menghilangkan text tambahan, gerakan mouse, suara dari mic dan gambar dari webcam.
- k) Posisi web cam dapat dipindah ataupun diubah ukurannya dengan menekan gambar segitiga berwarna merah pada kotak web cam. Bila editing sudah selesai maka dapat menekan tombol "Save Video" pada pojok kanan bawah dari jendela editing.
- l) Pilih nama dan tempat video yang akan disimpan, misal pada folder My Documents.
- m) Ketikkan nama file pada file name kemudian tekan tombol save.
- n) Proses akan berlangsung tergantung dari lama merekam dan kemampuan dari komputer.

C. Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Mahir Dalam Jaringan

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran pendidikan kesetaraan paket C mahir dalam jaringan baik yang berupa media visual maupun audio visual. Oleh karena itu, maka dalam penyusunan media pembelajaran tidak dilkaukan dengan sembarangan. Dalam setiap akhir penyusunan media pembelajaran perlu dilakukan evaluasi.

Evaluasi media pembelajaran pada pendidikan kesetaraan paket C dalam jaringan dititikberatkan pada kegiatan evaluasi formatif. Dikarenakan media pembelajaran program paket C



mahir dalam jaringan didesain untuk belajar mandiri sehingga evaluasi yang dilakukan melalui penilaian (evaluasi) setiap modul dalam bentuk tes/soal terkait topik yang dimediakan dengan waktu yang telah ditetapkan.

Disamping melakukan evaluasi formatif, evaluasi media pembelajaran pada pendidikan kesetaraan paket C mahir dalam jaringan juga dilakukan konsultasi/mencobakannya kepada:

1. Para ahli (*Judgment Expert*)

Evaluasi media pembelajaran pada paket C mahir dalam jaringan divalidasi oleh ahli. Dalam hal ini, dapat dilakukan oleh akademisi media pembelajaran maupun praktisi media pembelajaran. Sehingga didapat masukan untuk pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

2. Pendidik (*User*)

Media pembelajaran paket C dalam jaringan ini juga dilakukan penilaian (evaluasi) kepada pendidik sebagai user yang menggunakan media pembelajaran tersebut melalui instrumen yang sudah disusun.

3. Peserta didik (*End User*)

Tidak kalah pentingnya masukan dari peserta didik sebagai end user media pembelajaran dalam rangka peningkatan media pembelajaran yang telah disusun melalui instrumen yang sudah disusun pula.

Dalam mengevaluasi media pembelajaran perlu dikembangkan/dibuat instrumennya terlebih dahulu. Instrumen evaluasi media pembelajaran dapat berupa, tes, pedoman wawancara, angket, pedoman/lembar observasi, dan skala. Dalam



penelitian ini akan dikembangkan jenis angket bentuk skala, dikarenakan program paket C dalam jaringan berbasis internet maka instrumen yang disebarpun berbasis google form.

INSTRUMEN KETERBACAAN MODUL PENDIDIKAN KESETARAAN PROGRAM PAKET C MAHIR DALAM JARINGAN

Keterbacaan Modul

Isilah sesuai dengan pendapat anda. pendapat sangat berguna untuk perbalikan kami

*Wajib

Mata Pelajaran: * 0 poin
Pilih satu mata pelajaran

- Pendidikan Agama
- PKN
- Bahasa Indonesia
- Matematika
- Sejarah Indonesia
- Bahasa Inggris
- Geografi
- Sosiologi
- Ekonomi
- Sejarah Peminatan
- Seni Budaya
- PUOK
- Keterampilan



Lanjutan:

A. Kemenarikan Tampilan Modul					
1. Warna Sampul *					
	1	2	3	4	
Tidak Menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Menarik
2. Gambar sampul *					
	1	2	3	4	
Tidak Menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Menarik
3. Tata Letak (gambar dan huruf) *					
	1	2	3	4	
Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Menarik
4. Bentuk huruf *					
	1	2	3	4	
Tidak Menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Menarik
5. Tampilan modul secara keseluruhan *					
	1	2	3	4	
Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Menarik



Lanjutan:

B. Kesesuaian Modul

1. Urutan materi dengan daftar isi *

	1	2	3	4	
Tidak Sesuai	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Sesuai

2. Kesesuaian Judul dengan isi materi

	1	2	3	4	
Tidak Sesuai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Sesuai

3. Kesesuaian Materi dengan tujuan pembelajaran *

	1	2	3	4	
Tidak sesuai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Sesuai

4. Keterkaitan antar paragraf *

	1	2	3	4	
Tidak Sesuai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Sesuai

5. Kesesuaian soal dengan materi *

	1	2	3	4	
Tidak Sesuai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Sesuai

6. Kesesuaian istilah yang digunakan dalam modul *

	1	2	3	4	
Tidak Sesuai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Sesuai



Lanjutan:

7. Kesesuaian penggunaan bahasa dalam modul *

	1	2	3	4	
Tidak Sesuai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Sesuai

8. Kesesuaian gambar dengan materi *

	1	2	3	4	
Tidak Sesuai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Sesuai

9. Kesesuaian materi dengan kegiatan sehari-hari *

	1	2	3	4	
Tidak Sesuai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Sesuai

C. Pemahaman Modul

1. Pemahaman terhadap judul modul *

	1	2	3	4	
Tidak paham	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat paham

2. Pemahaman petunjuk penggunaan dalam modul *

	1	2	3	4	
Tidak paham	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat paham

3. Pemahaman terhadap istilah-istilah dan bahasa yang digunakan dalam modul

	1	2	3	4	
Tidak paham	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat paham



Lanjutan:

4. Pemahaman terhadap isi materi *

	1	2	3	4	
Tidak paham	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat paham

5. Pemahaman terhadap gambar *

	1	2	3	4	
Tidak paham	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat paham

6. Pemahaman terhadap soal dalam modul *

	1	2	3	4	
Tidak paham	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat paham

KIRIM

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. Lengkapi Penyeleksiannya - Perayatan Layanan - Ketentuan Tambahan

Google Formulir



BAB IV. PENUTUP

Paket C Mahir Dalam Jaringan (daring) merupakan layanan pendidikan menengah yang setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA)/Madrasah Aliyah (MA) yang berada pada jalur pendidikan nonformal. Dimana pembelajarannya menggunakan jaringan internet. Tujuan Pendidikan Kesetaraan Paket C Mahir Dalam Jaringan ini untuk memberikan kompetensi setara SMA/MA melalui jalur pendidikan nonformal, melalui jaringan internet agar memperluas akses bagi peserta didik dewasa dalam menyesuaikan waktu bekerja dengan waktu belajarnya, percepatan pembelajaran bagi peserta didik dewasa yang melanjutkan dan atau meneruskan pendidikannya, serta memangkas biaya bagi peserta didik dan penyelenggara.

Dengan tersusunnya bahan ajar sistem modular ini dapat membantu penyelenggara pendidikan kesetaraan program paket C baik melalui konvensional maupun dalam jaringan (daring), meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran pada pendidikan kesetaraan paket C dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Dengan dikembangkannya Paket C Mahir Dalam Jaringan ini diharapkan dapat mengembalikan konsep pendidikan kesetaraan seperti tertuang dalam permendiknas no3 tahun 2008 yang terdiri derajat mahir 1 dan derajat mahir 2.



DAFTAR PUSTAKA

Daryanto, Drs. 2013. *Menyusun Modul: Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.

Lestari Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Akademia Permata.

Sukiman, Dr., M.Pd., 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.

Sutisna, Anan. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar*. Jakarta: Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol. 18, No. 3, Desember 2016.

Waryanto, Nur Hadi. 2006. *On-line Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Jurnal Pythagoras. Vol. 2, No. 1, November 2006.

<http://www.academia.edu> pada tanggal 2 Maret 2017 tentang Pembelajaran Modular.

[http://file.upi.edu/direktori/FIPJUR KURIKULUM DAN TEK PENDIDIKAN](http://file.upi.edu/direktori/FIPJUR_KURIKULUM_DAN_TEK_PENDIDIKAN) pada Tanggal 2 Maret 2017 tentang Pengembangan Bahan Ajar.

<http://staff.uny.ac.id>. 2009 pada tanggal 2 Maret 2017 tentang Makalah Pengembangan Bahan Ajar

Kukuh Andri Aka. Model-model Pengembangan Bahan Ajar pada tanggal 18 Agustus 2017 dari <http://belajarpendidikanku.blogspot.co.id>.



