

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/380398087>

DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN

Book · July 2023

CITATIONS

2

READS

31

17 authors, including:



Paulus Robert Tuerah

Universitas Negeri Manado

81 PUBLICATIONS 103 CITATIONS

SEE PROFILE



Ella Masita

Universitas Jambi

16 PUBLICATIONS 17 CITATIONS

SEE PROFILE



Dimas Adika

Universitas Sebelas Maret

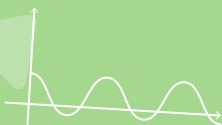
16 PUBLICATIONS 10 CITATIONS

SEE PROFILE



DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN

$$a^2+b^2=c^2$$



$$E=mc$$



**Dasep Bayu Ahyar, Paulus Robert Tuerah, Ulfah Irani,
Desty Endrawati Subroto, Ella Masita, Erdiana Gultom,
Adi Asmara, Muh. Nur Akbar, Atika Dwi Evitasari, Dewi
Ariyani, Mohammad Arief Rahman, Siti Hajar Larekeng,
Marselus Yumelking, D Purnomo, Luh Made Dwi Wedayanthi,
Frhendy Aghata, Dimas Adika**

Desain Sistem Pembelajaran

**Dasep Bayu Ahyar, Paulus Robert Tuerah, Ulfah Irani,
Desty Endrawati Subroto, Ella Masita, Erdiana Gultom,
Adi Asmara, Muh. Nur Akbar, Atika Dwi Evitasari, Dewi
Ariyani, Mohammad Arief Rahman, Siti Hajar Larekeng,
Marselus Yumelking, D Purnomo, Luh Made Dwi
Wedayanthi, Frhendy Aghata, Dimas Adika**



PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL

Desain Sistem Pembelajaran

Dasep Bayu Ahyar, Paulus Robert Tuerah, Ulfah Irani, Desty Endrawati Subroto, Ella Masita, Erdiana Gultom, Adi Asmara, Muh. Nur Akbar, Atika Dwi Evitasari, Dewi Ariyani, Mohammad Arief Rahman, Siti Hajar Larekeng, Marselus Yumelking, D Purnomo, Luh Made Dwi Wedayanthi, Frhendy Aghata, Dimas Adika

ISBN: 978-623-88562-0-6

Editor : Sarwandi

Penyunting : Miftahul Jannah

Desain sampul : Rifki Ramadhan

Penerbit

PT. Mifandi Mandiri Digital

Redaksi

Komplek Senda Residence Jl. Payanibung Ujung D
Dalu Sepuluh-B Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang
Sumatera Utara

Distributor Tunggal

PT. Mifandi Mandiri Digital

Komplek Senda Residence Jl. Payanibung Ujung D Dalu
Sepuluh-B Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang Sumatera
Utara

Cetakan Pertama, Juli 2023

Hak Cipta © 2023 by PT. Mifandi Mandiri Digital

Hak cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan
dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

Kata Pengantar

Kami dengan sukacita mempersembahkan buku ini sebagai sebuah pengantar yang komprehensif mengenai desain sistem pembelajaran. Dalam era di mana teknologi terus berkembang dengan pesat, penting bagi kita untuk memahami bagaimana merancang sistem pembelajaran yang efektif dan responsif terhadap kebutuhan pendidikan modern.

Buku ini bertujuan untuk memberikan panduan yang mendalam dan praktis bagi para pendidik, pengembang kurikulum, dan profesional di bidang pendidikan. Dalam setiap babnya, kita akan menjelajahi berbagai aspek penting dalam desain sistem pembelajaran, mulai dari strategi pengajaran hingga implementasi teknologi yang relevan.

Kita akan menelusuri teori dan konsep terkini yang mendasari desain pembelajaran, sekaligus memberikan contoh nyata dan studi kasus untuk memperkaya pemahaman kita. Kami percaya bahwa buku ini akan menjadi sumber inspirasi dan acuan yang berharga bagi siapa saja yang berkecimpung dalam dunia pendidikan.

Selain itu, buku ini juga menyajikan pendekatan yang holistik, yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan dalam proses desain pembelajaran. Dari perspektif guru, siswa, hingga para pengambil kebijakan, kita akan menjelajahi beragam sudut pandang untuk menciptakan sistem pembelajaran yang inklusif dan efektif.

Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada para ahli, praktisi, dan peneliti pendidikan yang telah berkontribusi dalam pembuatan buku ini. Tanpa kerjasama dan wawasan mereka, buku ini tidak akan dapat memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang desain sistem pembelajaran.

Akhir kata, semoga buku ini menjadi sumber pengetahuan yang berharga dan menginspirasi para pembaca dalam merancang sistem pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan bermakna. Saya berharap pembaca akan menemukan ide-ide baru yang akan mengubah cara kita memandang pendidikan

dan mempersiapkan generasi mendatang untuk menghadapi tantangan masa depan.

Medan, Juni 2023

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
Bab 1 Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran	1
Pendahuluan	1
Hakikat Belajar dan Pembelajaran	1
Tujuan Belajar dan Pembelajaran	5
Ciri-ciri Belajar dan Pembelajaran	6
Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran	7
Bab 2 Konsep Dasar Desain Pembelajaran	14
Pendahuluan	14
Desain Sistem Pembelajaran	15
Menerapkan Desain Pembelajaran dalam Pembelajaran Online	17
Bab 3 Teori Belajar Dan Desain Pembelajaran	24
Pendahuluan	24
Konsep Teori Belajar	25
Jenis-Jenis Teori Belajar	27
Teori Pembelajaran Zone Proximal Development	32
Teori Pembelajaran Bloom	33
Teori Kondisi Belajar Gagné	34
Teori Belajar Kurikulum Spiral Bruner	35
Howard Gardner's Multiple Intelligences	36
Desain Pembelajaran	38
Bab 4 Pendekatan Sistem Dalam Pembelajaran	41
Pendahuluan	41
Sistem Pembelajaran	44
Konsep Dasar Sistem Pembelajaran	46
Bab 5 Kurikulum Dan Desain Pembelajaran	49
Pendahuluan	49
Kurikulum Pendidikan di Indonesia	50
Kurikulum dalam Desain Pembelajaran	54
Peran Kurikulum	56
Fungsi dan Tujuan Kurikulum	58

Bab 6 Model Desain Sistem Pembelajaran	61
Pendahuluan	61
Pengertian Model Desain Sistem Pembelajaran	63
Tujuan Model Desain Sistem Pembelajaran	64
Faktor-faktor Model Desain Sistem Pembelajaran	65
Landasan Teori Model Desain Sistem Pembelajaran	67
Jenis-jenis Model Desain Sistem Pembelajaran	72
 Bab 7 Klasifikasi Model Desain Sistem Pembelajaran	 77
Pendahuluan	77
Model Perancangan Sistem Belajar Mengajar	78
Taksonomi Karakteristik	84
 Bab 8 Desain Sistem Pembelajaran Model ADDIE	 87
Pendahuluan	87
Menganalisis (Analyze)	88
Mendesain (Design)	90
Mengembangkan (Develop)	91
Menerapkan (Implement)	94
Mengevaluasi (Evaluate)	96
 Bab 9 Desain Sistem Pembelajaran Model Dick & Carrey	 98
Pendahuluan	98
Desain Sistem Pembelajaran Model Dick & Carrey	99
 Bab 10 Desain Sistem Pembelajaran Model ASSURE	 108
Pendahuluan	108
Model ASSURE	109
 Bab 11 Desain Sistem Pembelajaran Rapid Instructional Design (RID)	 120
Pendahuluan	120
Perkembangan Teknologi Desain Pembelajaran	122
Prinsip-prinsip Rapid Instructional Design (RID)	123
Proses Rapid Instructional Design (RID)	125
Teknik-teknik dalam Rapid Instructional Design (RID)	127
Kelebihan dan Kekurangan Desain Pembelajaran dengan Metode Rapid Instructional Design	129
Contoh Penerapan Rapid Instructional Design (RID)	132
 Bab 12 Desain Pembelajaran E-Learning	 135
Pendahuluan	135

Komponen Desain Pembelajaran Model E-Learning	136
Model Pembelajaran E-Learning yang Efektif	137
Tantangan dalam Desain Pembelajaran Model E-Learning	139
Pro dan Kontra Terkait Desain Pembelajaran Model E-Learning ...	141
Bab 13 Merancang Analisis Kebutuhan	150
Pendahuluan	150
Tujuan Analisis Kebutuhan	152
Pengguna Analisis Kebutuhan	155
Komponen Analisis Kebutuhan	156
Pendekatan-pendekatan Analisis Kebutuhan	159
Bab 14 Pengembangan Kompetensi	162
Pendahuluan	162
Definisi Kompetensi	162
Pentingnya Kompetensi dalam Kehidupan	163
Aspek-aspek Kompetensi	165
Karakteristik Sistem Pembelajaran Berbasis Kompetensi	167
Strategi Pencapaian Kompetensi	170
Bab 15 Pengembangan Media Pembelajaran	172
Pendahuluan	172
Pengertian Media Pembelajaran	174
Pemilihan Media Pembelajaran yang Efektif	177
Pengembangan Media Pembelajaran	180
Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	181
Jenis-jenis Pengembangan Media Pembelajaran	184
Bab 16 Pengembangan Alat Evaluasi	187
Pendahuluan	187
Proses Pengevaluasian Proses Belajar Mengajar	187
Kegiatan Evaluasi dalam Belajar Mengajar	190
Tujuan dan Fungsi Evaluasi dalam Pendidikan	197
Bab 17 Mengenal Perkembangan Siswa Dalam Belajar	201
Pendahuluan	201
Perkembangan Fisik dan Psikomotorik	202
Perkembangan Kepribadian dan Sosial Peserta Didik	205
Perkembangan Bahasa Peserta Didik	209
Daftar Pustaka	211
Tentang Penulis	230

BAB 1 KONSEP DASAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses penting untuk mencetak sumber daya manusia, dimana *knowledge*, beragam keahlian, dan nilai-nilai kehidupan diajarkan kepada peserta didik guna membantu untuk berkembang dan menjadi dewasa. Berbagai upaya yang serius, sistematis, melembaga, dan berkelanjutan diperlukan untuk membentuk anak didik menjadi calon generasi bangsa lebih maju, sejahtera, mandiri, dan berakhlak mulia (Asep Hermawan, 2014).

Belajar dan pembelajaran pada dasarnya bukan hanya sekedar menyampaikan informasi, tetapi di dalamnya berbagai macam kegiatan yang melibatkan individu peserta didik secara aktif mengikuti pembelajaran yang diberikan dan memanfaatkan apa yang mereka pelajari untuk menjadikan pengalaman berharga dan beragam keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan mereka. Manusia akan selalu terlibat dalam pembelajaran, karena belajar menjadi suatu hal yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan belajar bisa terjadi di mana pun dan kapan pun, tempat dimana mereka belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya.

Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Hakikat Belajar

Pada dasarnya, belajar merupakan serangkaian

proses untuk mengubah kepribadian seseorang sehingga menghasilkan perilaku yang lebih baik. Perubahan ini dapat menghasilkan peningkatan *knowledge*, berbagai macam keterampilan, pemahaman, sikap, daya ingat, dan lain sebagainya.

Belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses memperoleh pengetahuan dan adanya perubahan tingkah laku atau tanggapan sebagai hasil dari pengalaman pembelajaran. Kegiatan belajar juga dapat didefinisikan sebagai segala aktivitas mental yang dilakukan oleh setiap orang supaya memiliki kompetensi berupa keterampilan-keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan, selain itu belajar juga diartikan sebagai aktivitas yang bisa merubah tingkah laku seseorang sehingga tingkah laku (karakternya) akan berbeda sebelum dan sesudah belajar (Wardana, dkk, 2020).

Untuk meningkatkan pemahaman kita tentang definisi belajar dalam hal ini akan dikemukakan beberapa pendapat ahli berikut ini.

1. Benjamin S. Bloom sebagaimana dikutip Suhendi Syam, dkk (2022) mendefinisikan belajar sebagai perubahan kualitas diri dari segi *cognitive*, *sentimental* (emosional), dan psikologis dengan menumbuhkan kualitas hidup peserta didik dalam kehidupannya. Bloom melihat bahwa pengaruh kecerdasan yang ada dalam diri peserta didik sangat besar. Para siswa dapat mahir dalam menyelesaikan berbagai tugas yang diberikan. Setelah para siswa melewati proses pendidikan, mereka akan menguasai tiga keterampilan tersebut.
2. Belajar didefinisikan oleh menurut Slameto (2003) sebagai upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan sebagai hasil dari

pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

3. Belajar menurut Surya (1997) dan dikutip oleh Tohirin (2005) sebagai suatu jalan yang berkesinambungan yang dialami oleh individu guna memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara utuh sebagai hasil dari pengalaman mereka dalam interaksi dengan lingkungan sekitarnya.
4. Belajar menurut M. Sobry Sutikno sebagaimana dikutip oleh Harlen Simanjuntak (2020) adalah proses upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk mengubah hidupnya menjadi lebih baik sebagai dampak positif dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan sekitar.

Menurut beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa pada hakikatnya belajar adalah proses yang membutuhkan waktu dalam mengubah tingkah laku individu sebagai pribadi yang lebih bermanfaat dan berkualitas dengan berbagai perubahan-perubahan.

Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran "*instruction*" pada hakikatnya ialah sistem yang terdiri dari berbagai komponen baik melalui interaksi antara siswa dan guru maupun dengan sumber belajar dalam lingkup suasana belajar yang dirancang untuk mendorong adanya perubahan. Pembelajaran merupakan bimbingan yang diberikan guru terhadap peserta didik guna mendapatkan ilmu dan pengalaman-pengalaman, dapat menguasai berbagai keahlian, serta membangun perilaku dan kepercayaan anak didik (Wardana, dkk, 2021).

Untuk lebih mempertajam pemahaman, kita akan

mendefinisikan pembelajaran yang dikemukakan oleh beberapa pakar berikut ini.

1. Pembelajaran atau *instruction* menurut Gagne dan Briggs (1979) sebagaimana dikutip Bunyamin (2021), adalah suatu mekanisme (sistem) yang dirancang guna membantu proses belajar anak didik. Sistem ini terdiri dari serangkaian kegiatan yang dirancang guna memberikan dampak positif serta membawa proses belajar peserta didik yang sifatnya *intern*.
2. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999), pembelajaran ialah serangkaian aktivitas yang direncanakan oleh guru dalam bentuk instruksional agar menjadikan anak didik belajar aktif secara penuh yang fokus terhadap pengadaan sumber belajar.
3. Menurut Sudjana (2012) adalah upaya guru untuk memaksa siswa agar ikut berpartisipasi secara aktif dalam proses kegiatan belajar.
4. Menurut Hernawan (2013) pembelajaran pada dasarnya ialah proses transaksional timbal balik baik sesama siswa maupun pendidik (guru) guna mendapatkan tujuan pembelajaran yang telah disepakati. Pihak-pihak terkait dalam proses pembelajaran dapat berkomunikasi dengan cara yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan para pakar di atas dapat disimpulkan pada dasarnya pembelajaran (*instructional*) adalah sebagai bentuk korelasi antara pendidik dan siswa yang kompleks, maksudnya melibatkan unsur-unsur terkait sehingga menjadi suatu bentuk yang bermakna dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

Tujuan Belajar dan Pembelajaran

Pada hakikatnya tujuan sebagai suatu cita-cita yang hendak dicapai, tidak ada suatu program atau kegiatan tanpa adanya tujuan. Sama halnya dalam proses belajar dan pembelajaran sudah tentu di dalamnya terdapat berbagai tujuan yang hendak di capai.

Tujuan Belajar

Pada hakikatnya tujuan belajar adalah terdapatnya transformasi tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang, Sa'ud (2008) menggariskan tujuan belajar sebagai berikut.

1. Untuk mengubah tingkah laku seseorang. Transformasi perilaku terjadi dalam diri seseorang secara menyeluruh dari sikap, karakter, ilmu, dan lain sebagainya.
2. Untuk merubah kebiasaan (pembawaan) yang kurang baik menjadi lebih baik.
3. Untuk merubah sikap (perilaku) peserta didik, seperti tidak patuh menjadi patuh.
4. Untuk meningkatkan kecakapan hidup peserta didik, baik dari *skill* komunikasi, akademik, dan lain sebagainya.
5. Untuk memperluas *knowledge* berbagai disiplin keilmuan.

Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya ialah sebagai proses kegiatan yang kontinuitas yang mengubah perilaku peserta didik. Oemar Hamalik (2010) berpendapat bahwa pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Pembelajaran titik tolak harus pada perubahan tingkah laku peserta didik. Dengan kata lain, tujuan

pembelajaran secara eksplisit tingkah laku atau elemen apa yang diharapkan berubah setelah pembelajaran.

2. Tujuan harus diformulasikan secara eksklusif dan jelas. Dengan kata lain tujuan itu harus diperinci agar lebih mudah dan jelas apa yang hendak dicapai. Sementara itu menurut Sitiatafa Rizema Putra (2013) tujuan pembelajaran sebagai berikut.

1. Memberikan *knowledge* secara *ekstensif* terhadap anak didik.
2. Untuk mewariskan kebudayaan (kultur) kepada generasi penerus.
3. Melahirkan lingkungan belajar (menimba ilmu) yang baik bagi para siswa.
4. Mendidik dan mencetak anak didik menjadi warga masyarakat yang baik dan beradab.
5. Memberikan bekal ilmu dan pengalaman hidup terhadap peserta didik guna menyongsong aktivitas sosial masyarakat dan kehidupan sehari-hari.

Ciri-ciri Belajar dan Pembelajaran

Ciri-ciri Belajar

Yuberti (2014) mengemukakan bahwa belajar memiliki ciri-ciri sekurang-kurangnya berikut ini.

1. Terdapat kecakapan baru atau adanya perubahan. Perubahan yang dimaksud meliputi perubahan kognitif, psikomotorik, dan afektif.
2. Perubahan terjadi dalam diri seseorang tidak berlangsung sekejap, melainkan akan bersemayam dan tersimpan.
3. Transformasi (perubahan) terwujud bukan terjadi begitu saja akan tetapi harus dibarengi dengan ikhtiar.

4. Transformasi terjadi terhadap perilaku siswa sebagai dampak dari pengalaman-pengalaman dimasa lampau atau pembelajaran yang disengaja dan bertujuan.

Ciri-ciri Pembelajaran

Pembelajaran (*instructional*) memiliki identitas (ciri) serta karakteristik tersendiri, Akhiruddin, dkk (2020) menyebutkannya berikut ini.

1. Mempunyai arah untuk mencetak para siswa dalam suatu kemajuan tertentu.
2. Adanya berbagai prosedural, metode maupun teknik yang dirancang untuk mencapainya.
3. Bahan ajar yang disampaikan, terencana dengan sangat baik.
4. Terdapat aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik, dan ini sebagai syarat absolut bagi kelangsungan aktivitas pembelajaran.
5. Dalam proporsi masing-masing baik guru maupun peserta didik mengikuti pola aturan yang berlaku.
6. Adanya batas waktu dalam menggapai arah tujuan pembelajaran.
7. Terdapatnya evaluasi (penilaian), baik penilaian dalam proses maupun hasil.

Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran

Prinsip-prinsip Belajar

Mengajar adalah salah satu tugas dan fungsi seorang guru. Kegiatan mengajar ini tidak bisa dilakukan sesuka hati, namun harus mengaplikasikan prinsip-prinsip agar belajar dan pembelajaran bisa tercapai sesuai tujuan. Oleh karena itu, seorang pendidik anda harus memahami

prinsip-prinsip tersebut yang dapat membantu merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sehingga, dengan mengetahui prinsip-prinsip tersebut diharapkan bisa menentukan langkah-langkah yang memberi arah prioritas dalam tindakan guru (Andi Abd. Muis, 2013).

Hamalik (2004) salah seorang pakar pembelajaran asal Amerika Serikat yaitu William Burton, ia memberikan kesimpulan bahwa belajar memiliki prinsip sebagai berikut.

1. Belajar ialah sebuah proses untuk mendapatkan berbagai pengalaman, tindakan, reaksi, dan lain sebagainya.
2. Mencakup berbagai macam kepandaian dan pelajaran yang difokuskan terhadap tujuan tertentu.
3. Hasil dari aktivitas belajar secara maksimal memiliki dampak besar untuk kemajuan hidup peserta didik.
4. Pengetahuan yang dihasilkan dari belajar berasal dari keinginan dan tujuan siswa yang secara terus-menerus mendorong untuk belajar.
5. Perbedaan individual siswa bisa berpengaruh pada proses dan hasil belajar secara materiil.
6. Pengalaman dan hasil belajar akan berlangsung efektif apabila kematangan peserta didik disesuaikan.
7. Ketika siswa mengetahui status dan kemajuan mereka maka mereka akan belajar dengan optimal.
8. Belajar adalah kombinasi dari berbagai proses yang ada.
9. Meskipun pemerolehan hasil belajar secara fungsinya berhubungan antara satu dengan yang lainnya, tetapi dapat dibahas secara terpisah (masing-masing).
10. Dengan bimbingan yang bisa merangsang para siswa maka proses belajar terjadi secara efektif dan tanpa

tekanan.

11. Perilaku, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, keterampilan yang dihasilkan dari pendidikan dikenal sebagai hasil belajar.
12. Peserta didik akan mendapatkan hasil belajar jika memenuhi kebutuhannya, bermanfaat baginya, dan bermakna bagi kehidupannya.
13. Hasil belajar dilengkapi dengan serangkaian pengalaman yang dapat dipersamakan dan dipertimbangkan dengan cermat.
14. Hasil belajar dapat membentuk kepribadian dengan cepat atau lambat.
15. Hasil belajar tidak sederhana atau statis karena mereka sangat kompleks dan dapat berubah-ubah.

Prinsip-prinsip Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang urgen dalam membangun pendidikan yang berkualitas. Hal ini disebabkan bahwa transfer ilmu pengetahuan (*knowledge*) terjadi dalam pendidikan dan pengajaran. Oleh sebab itu pembelajaran sering dianggap sebagai sebuah proses. Dan proses ini tentunya melibatkan banyak faktor seperti guru, tujuan, peserta didik, kurikulum, metode, strategi, model pembelajaran, sarana prasarana, dan lain sebagainya.

Dalam implementasinya di lapangan interaksi dan interkoneksi antara guru dengan murid sangat diperlukan guna mewujudkan kualitas pembelajaran yang baik. Seorang pendidik memiliki peran yang amat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena guru di dalamnya harus mengatur proses pembelajaran dengan sebaik mungkin.

Berikut ini beberapa prinsip pembelajaran yang penulis kumpulkan dari berbagai sumber.

1. Perhatian dan Motivasi

Belajar dan pembelajaran membutuhkan atensi yang amat penting. Penelitian telah menunjukkan bahwa tanpa adanya perhatian yang cukup baik dari guru ataupun dari siswa yang belajar maka pembelajaran tidak mungkin terjadi tanpa adanya perhatian (Dimyati, Mudjiono, 2009).

Sedangkan, dari aspek motivasi yang bisa diamati dari dalam diri peserta didik terdapat pada penguasaan materi pelajaran, penguasaan lingkungan kelas, dan kemampuan untuk membuat suasana kelas yang menyenangkan. Begitu pula, sangat penting untuk menyadari bahwa motivasi belajar yang tumbuh pada diri peserta didik harus terus dikembangkan dan diperkuat sehingga mereka bisa sampai tujuan.

Seorang pendidik harus mampu menumbuhkan motivasi terhadap peserta didik di kelas, karena sudah jelas bahwa motivasi yang diberikan di dalamnya terdapat tujuan yang dengannya memungkinkan proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik, di antara tujuan diberikannya motivasi sebagaimana dikemukakan oleh Nurlina Ariani H, dkk (2022 berikut ini.

- a. Guna mendorong serta menumbuhkan semangat belajar.
- b. Untuk meningkatkan moral peserta didik dan kesenangan belajar.
- c. Untuk menambah produktivitas belajar peserta didik.
- d. Untuk meningkatkan produktivitas dan mengurangi tingkat absensi peserta didik.
- e. Untuk menciptakan kondisi lingkungan dan ikatan.

f. Untuk meningkatkan partisipasi belajar dan Kreativitas peserta didik.

g. Meningkatkan rasa tanggungjawab terhadap tugas-tugas yang diberikan.

2. Keaktifan

Pada hakikatnya pembelajaran dikatakan efektif jika selama aktivitas pembelajaran memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk melangsungkan aktivitas. Peserta didik terlibat dalam aktivitas langsung selain menerima dan menelan ide-ide dari instruktur. Untuk mewujudkan suasana belajar yang aktif, dalam hal ini guru harus bisa membangun lingkungan belajar dan kondisi yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam aktivitas belajar. Dengan cara ini siswa dapat mengeksplorasi dan menambah pengetahuan dasar yang diajarkan oleh guru mereka (Munirah, 2018).

3. Keterlibatan Langsung/Pengalaman

Dalam pembelajaran sudah seharusnya peserta didik terlibat secara langsung. Peserta didik dituntut menyelesaikan berbagai tugas pekerjaan yang dibebankan guru di tempat belajar. Maka dari itu, siswa akan secara spontan bisa mendapatkan banyak pengalaman.

4. Pengulangan

Pengulangan (repetisi) dalam pembelajaran adalah suatu kegiatan yang terdiri dari latihan secara berulang-ulang terhadap pelajaran (materi) yang disuguhkan terhadap peserta didik dengan tujuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran mereka.

Seperti dikemukakan oleh Davies, kegiatan pembelajaran harus diulang karena menguasai pengulangan dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan. Sebagai konsekuensi dari prinsip

pengulangan, seorang guru harus merancang kegiatan pengulangan seperti mengerjakan berbagai macam soal-soal, dan lain sebagainya sehingga dengan adanya prinsip pengulangan ini peserta didik diharapkan tidak merasa bosan pada saat melakukan pengulangan.

5. Tantangan

Salah satu prinsip dalam aktivitas pembelajaran adalah tantangan. Tantangan yang dapat mendorong peserta didik untuk mencapai tujuannya. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mempersiapkan kegiatan pembelajaran mulai dari materi, media, strategi, dan lain sebagainya yang bisa menantang peserta didik.

6. Balikan dan Penguatan

Prinsip balikan dan penguatan sebagai prinsip pembelajaran dimana prinsip ini sebagai implementasi dari teori *operant conditioning*. Teori ini berpendapat bahwa peserta didik akan bersemangat dalam belajar andaikata mereka mendapatkan hasil yang baik. Jika anak didik mendapatkan point (nilai) yang baik dalam sebuah ujian, maka mereka mau terus berusaha keras agar mendapatkan hasil yang lebih baik lagi, karena dari nilai yang baik itu sebagai dampak dari penguatan positif. Sebaliknya apabila para siswa mendapatkan nilai ujian di bawah standar, mereka sudah tentu akan merasa takut tidak akan naik kelas. Dengan demikian mereka akan termotivasi untuk terus belajar dengan semangat yang lebih. Keadaan Ini disebut sebagai penguatan negatif ketika peserta didik mencoba menghindari hal-hal yang tidak menyenangkan (Akhiruddin, dkk, 2020).

7. Perbedaan Individu

Seorang pendidik harus memahami dengan baik setiap personal peserta didik dalam hal ini sudah tentu mempunyai keistimewaan masing-masing saat proses pembelajaran berlangsung, di antara mereka ada yang bisa menyerap materi pembelajaran 100 persen, ada yang hanya mampu 50 persen, bahkan ada yang jauh di bawah standar.

Prinsip perbedaan individu berdampak pada bagaimana seorang guru bersikap dan menentukan metode pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik dan perbedaan individu peserta didik. Guru juga harus mengatur penggunaan media dengan mempertimbangkan jenis belajar masing-masing individu siswa. Jika pendidik memperhatikan hal yang demikian, maka tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan baik, seperti menyusun tempat duduk peserta didik di ruangan belajar, menyusun jadwal harian, dan lain sebagainya yang merupakan konsekuensi dari penerapan prinsip perbedaan individu bagi para siswa.

BAB 2 KONSEP DASAR DESAIN PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Bahasa desain pembelajaran adalah notasi yang menentukan desain pembelajaran dalam bentuk yang dapat dipahami mesin. Aplikasi yang paling jelas dari bahasa desain pembelajaran seperti itu adalah untuk mengkodifikasi desain pembelajaran suatu kursus (sebagai aliran kegiatan). Kode ini ditafsirkan oleh mesin waktu berjalan yang dapat mengulang kursus untuk pengguna yang berbeda dalam situasi yang berbeda, disesuaikan dengan karakteristik masing-masing pengguna dalam kursus. Ketika kursus dirancang dengan baik, berbagai pelaku tidak perlu khawatir tentang pengelolaan kegiatan dan aliran informasi di dalam kursus. Hal ini ditangani secara otomatis oleh sistem sesuai dengan desain pembelajaran (Oktapiani & Hamdu, 2020).

Kriteria adaptasi yang ditentukan juga diterapkan secara otomatis dan seragam selama kursus berjalan. Selain itu, materi dan layanan yang relevan diatur secara otomatis dan tersedia bagi pengguna pada waktu yang tepat. Kami akan fokus pada dua pertanyaan dalam bab ini. Pertama, bagaimana menemukan desain pembelajaran berkualitas tinggi, dan dengan menggunakan Spesifikasi Desain Pembelajaran IMS (IMSLD, 2003), bagaimana mengkodifikasi desain pembelajaran ini dalam format yang dapat dibaca mesin. Kami akan mengidentifikasi dan menyoroti masalah penelitian saat ini di bagian akhir (Koper, Nederland, & Bennett, 2008).

Desain Sistem Pembelajaran

Sebelum menggunakan bahasa desain pembelajaran apa pun, penting untuk memahami desain pembelajaran mana yang sangat berhasil untuk kelompok sasaran, domain, dan tujuan pembelajaran tertentu. Desain berkualitas tinggi melibatkan pengetahuan dan pengalaman masa lalu pembelajar, secara efektif menempatkan pembelajaran dalam konteks yang lebih besar, menantang pembelajar melalui keterlibatan aktif, dan membantu pembelajar menjelaskan pemahaman mereka kepada diri mereka sendiri dan orang lain (Mesra & Salem, 2023). Studi Agostinho, Oliver, Harper, Hedberg, dan Wills (2002) di Australia mengakui desain berkualitas tinggi yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan sangat baik dalam pendidikan tinggi

Desain berkualitas tinggi dipilih untuk proyek ini karena mempromosikan pembelajaran yang aktif dan konstruktif serta memenuhi persyaratan untuk menarik beragam pelajar dewasa. Proyek ini menciptakan kerangka kerja standar untuk mendeskripsikan desain yang telah dimodifikasi dan digunakan di bidang pendidikan lainnya. Format desain pembelajaran standar mencakup informasi tekstual tentang bagaimana desain berasal dari teori dan/atau praktik, penelitian atau bukti evaluatif untuk mendukung pendekatan, panduan implementasi, dan saran bagaimana desain dapat disesuaikan dengan konteks pembelajaran lainnya. Gambaran ini dilengkapi dengan gambaran grafis dari desain pembelajaran yang dirasakan oleh siswa (Fauzi, Simbolon, & Mardiana, 2022).

Format desain pembelajaran ini memungkinkan Anda untuk mengekspresikan pengalaman belajar apa pun dari perincian apa pun sebagai dokumen. Deskripsi mengomunikasikan struktur dan logika yang luas dari

urutan pembelajaran tetapi tidak menjelaskan isi atau spesifikasi dari urutan pembelajaran. Namun, baik substansi maupun spesifikasi tugas atau dukungan tidak ditentukan. Penilaian ini dibuat oleh agen instruksional (seorang guru) berdasarkan desain pembelajaran dan pemahaman mereka tentang bidang mereka, serta pengetahuan mereka tentang siswa dan kebutuhan institusional (Yaumi, 2017).

Bennett (Artobatama, Hamdu, & Giyartini, 2020) menggambarkan serangkaian tugas yang biasanya diselesaikan pembelajar saat melakukan analisis materi kasus, dimulai dengan analisis individual dimana pembelajar mengembangkan ide mereka sendiri, diikuti oleh kelompok kecil dan kemudian diskusi seluruh kelas dimana pembelajar memperbaiki ide mereka melalui diskusi dan negosiasi dengan peserta didik lain dengan fasilitasi guru. Sumber daya dapat disediakan oleh guru untuk mendukung tugas, seperti materi kasus dalam contoh ini, atau dapat dibuat sebagai bagian dari pengalaman belajar untuk dibagikan dengan orang lain, seperti daftar poin kunci yang diperoleh dari kasus dan disempurnakan melalui kegiatan diskusi.

Interaksi pribadi dengan guru atau siswa lain dapat terjadi secara langsung, atau mereka dapat dimediasi menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti sistem manajemen pembelajaran, seperti instruksi tertulis, *template*, dan pertanyaan pengarahan. Garis waktu di sisi kanan menunjukkan perkiraan jangka waktu urutan. Bennett memberikan contoh deskripsi tertulis yang menyertainya (Mesra et al., 2023).

Landasan teori dari metode penggunaan desain pembelajaran untuk membantu proses desain adalah penalaran berbasis kasus. Studi kasus yang menunjukkan bagaimana kesulitan desain sebanding telah ditemukan

untuk membantu instruktur dalam mengembangkan pengalaman belajar baru. Guru melakukan ini dengan mengadaptasi desain pembelajaran yang telah terbukti yang dibuat oleh orang lain dengan keadaan khusus mereka dan kemudian menyesuaikan bagian desain yang sesuai untuk siswa mereka. Ketika digunakan dengan cara ini, desain pembelajaran menumbuhkan jenis pembelajaran rekan profesional, seperti yang dijelaskan oleh Kreber, dimana profesor universitas diberikan ide-ide baru yang didasarkan pada realitas pengajaran pendidikan tinggi (Prawiradilaga, 2015).

Peserta dalam studi singkat menerapkan desain pembelajaran berbasis masalah untuk konteks pembelajaran yang berbeda dalam penelitian baru-baru ini tentang bagaimana profesor universitas menggunakan desain pembelajaran, dan keputusan serta hasil desain mereka dicatat dan dievaluasi (Bennett, Agostinho, & Lockyer, 2005). Temuan mengungkapkan bahwa deskripsi desain pembelajaran dibantu proses desain instruktur, dan bahwa unsur-unsur dan penalaran yang mendasari desain pembelajaran yang terlihat dalam banyak versi yang dihasilkan oleh peserta. Temuan menunjukkan bahwa jenis desain pembelajaran tekstual dan grafis mudah dipahami oleh peserta dan cukup beradaptasi dengan berbagai keadaan. Lebih banyak penelitian sedang dilakukan untuk menguji konsep desain pembelajaran di berbagai disiplin ilmu yang lebih besar.

Menerapkan Desain Pembelajaran dalam Pembelajaran Online

Setelah penemuan dan deskripsi desain pembelajaran yang efektif, tahap selanjutnya adalah menyediakan seperangkat alat yang dapat digunakan oleh

dosen universitas untuk menyusun kursus online mereka. Meskipun banyak panduan profesional dan literatur deskriptif tentang pembelajaran online, banyak instruktur universitas merasa sulit untuk membangun pengalaman pembelajaran online yang efektif (Mesra, Hidayat, Salem, & Tanase, 2022).

Merencanakan jadwal, mengembangkan ringkasan kursus, menyiapkan sumber daya, memilih tugas penilaian, dan mengantisipasi kebutuhan siswa adalah bagian dari proses desain (Bennett & Lockyer, 2004). Merancang mungkin memerlukan mengubah kursus yang ada, memperbarui materi, atau bereksperimen dengan metodologi baru. Sebagian besar pekerjaan desain ini terjadi di lingkungan online dari sistem manajemen pembelajaran (LMS) yang digunakan untuk mengatur, mengembangkan, dan memfasilitasi pembelajaran online (Gugule & Mesra, 2022).

Kunci untuk memanfaatkan desain pembelajaran untuk membantu desain adalah memberikan alat perangkat lunak yang terhubung langsung ke LMS. Teknik ini akan memberikan bantuan dalam lingkungan online, dalam konteks, dan pada saat yang tepat. Daripada menyediakan model untuk diterapkan atau *template* untuk diisi dengan kebijaksanaan terbatas, teknik ini akan memungkinkan guru mempersonalisasikan desain pembelajaran agar sesuai dengan lingkungan mereka. Alih-alih meresepkan teknik tertentu, ini memosisikan guru dalam peran pembuat keputusan desain yang memungkinkan mereka untuk lebih meningkatkan keahlian dan penilaian profesional mereka (Tama, Sari, Anwar, Pertiwi, & Mesra, 2023).

Proses dimulai dengan seorang guru berinteraksi dengan perangkat lunak yang memungkinkan dia untuk memilih desain pembelajaran yang dapat diterima yang

sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Instruktur membuat “unit pembelajaran” sambil bekerja dengan desain pembelajaran untuk memodifikasi dan menyesuaikannya dengan lingkungan setempat. Ini bisa berupa kursus, subjek, modul, atau aktivitas. Akibatnya, “unit pembelajaran” mencakup semua karakteristik kegiatan, sumber daya, dan dukungan yang kemudian dapat didefinisikan dalam bahasa desain pembelajaran yang dapat ditafsirkan mesin *IMS Learning Design* (IMS LD). Setelah desain selesai, dokumen LD IMS dapat disimpan dan diimpor ke LMS yang memenuhi standar (B & Mesra, 2023).

Setelah membuat pelajaran atau kursus di LMS dan menyimpannya sebagai dokumen LD IMS, seorang guru dapat membaginya dengan tim pengajar, institusi, atau perpustakaan digital, mengizinkannya untuk diperbarui di LMS lain yang sesuai dengan standar, dan simpan versi revisi sebagai dokumen LD IMS baru. Teknik ini memiliki kemampuan untuk tidak hanya membuat pelajaran atau kursus tertentu dapat dibagikan sehingga dapat digunakan kembali dan diubah oleh orang lain, tetapi juga untuk berbagi dan menggunakan kembali pola pembelajaran yang mendasarinya (Tuerah, Mokoagow, Ansyu, & Mesra, 2023).

Kami mengeksplorasi bagaimana desain pembelajaran berkualitas tinggi dapat dikembangkan dari pengalaman dan bagaimana guru dapat memanfaatkan alat desain pembelajaran dan representasi tingkat tinggi di bagian sebelumnya. Kami juga berbicara tentang bagaimana desain ini dapat diprogram dalam IMS LD dan digunakan dalam LMS yang kompatibel. Pada bagian ini, kita akan membahas dasar-dasar IMS LD. Spesifikasi Desain Pembelajaran IMS (Koper & Olivier, 2004) adalah bahasa desain pembelajaran standar yang didasarkan pada pekerjaan di Universitas Terbuka Belanda tentang Bahasa

Pemodelan Pendidikan (Tuerah et al., 2023).

Ketika kami pertama kali mulai mengerjakan bahasa desain pembelajaran EML, kami menyadari bahwa kami perlu membuat meta-model teknik pendidikan. Literatur menjelaskan ratusan paradigma instruksional yang beragam. Banyak yang disebut rencana pelajaran dipertukarkan di Internet (Van Es, 2004), dan model baru, rencana pelajaran, dan praktik terbaik terus dikembangkan. Akan sia-sia untuk memodelkan setiap kasus individu dan kemudian merancang alat untuk mendukungnya. Akibatnya, kami berusaha untuk membuat notasi yang lebih abstrak yang cukup luas untuk menggambarkan struktur umum yang terlihat dalam banyak model pembelajaran ini. Dengan notasi ini, rencana pembelajaran untuk mata kuliah tertentu (dan unit pembelajaran lainnya seperti yang dikenal di IMS LD) yang merupakan penerapan gaya pedagogis tertentu dapat diidentifikasi (Mesra, Umaternate, 2021).

Persyaratan utama untuk pengembangan setiap bahasa desain pembelajaran adalah untuk menyediakan kerangka kerja penahanan yang menggunakan dan mengintegrasikan spesifikasi yang ada sebanyak mungkin, dan yang dapat mewakili proses belajar-mengajar (desain pembelajaran atau LD) dalam satu unit pembelajaran (UoL) secara formal, berdasarkan berbagai model pedagogis, termasuk yang lebih kompleks dan maju. Spesifikasi LD harus benar-benar memenuhi persyaratan berikut (Diningrat, 2019):

1. Notasi harus lengkap. Itu harus mencakup referensi ke objek pembelajaran dan layanan yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dari satu unit pembelajaran. Ini mencakup menggambarkan:
 - a. Bagaimana tindakan tanggung jawab

pembelajar dan staf diintegrasikan, serta sumber daya (barang dan jasa) yang digunakan selama pembelajaran.

- b. Bagaimana model pembelajaran pengguna tunggal dan ganda didukung.
2. Notasi harus memungkinkan mode campuran (juga dikenal sebagai pembelajaran campuran) dan pembelajaran online murni.
3. Notasi harus cukup fleksibel untuk mewakili desain pembelajaran berdasarkan banyak teori sambil menghindari desain bias terhadap satu metode pendidikan.
4. Notasi harus dapat mendefinisikan kondisi di dalam suatu rancangan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyesuaikan rancangan pembelajaran dengan orang atau situasi tertentu.
5. Notasi harus memungkinkan identifikasi, isolasi, dekontekstualisasi, dan berbagi bagian yang relevan dari desain pembelajaran (misalnya, pola) untuk mendorong penggunaan kembali dalam pengaturan yang berbeda.
6. Notasi harus terstandarisasi dan konsisten dengan standar lainnya.
7. Notasi harus memiliki bahasa formal untuk desain pembelajaran yang dapat diproses secara otomatis.
8. Spesifikasi harus memungkinkan desain pembelajaran diabstraksi sedemikian rupa sehingga dapat direproduksi di lokasi lain dan dengan orang yang berbeda.

Mengikuti praktik umum IMS, spesifikasi LD IMS terdiri dari tiga bagian: (a) model konseptual yang mendefinisikan konsep dasar dan hubungan dalam LD, (b) model informasi yang menggambarkan elemen dan atribut yang melaluinya LD dapat secara tepat ditentukan, dan (c)

serangkaian Skema XML (XSD) dimana model informasi diimplementasikan. (d) Panduan Praktik dan Implementasi Terbaik (BPIG), (e) dokumen yang mengikat, dan contoh-contoh dokumen XML yang mengungkapkan kumpulan skenario kebutuhan pembelajaran (Fatirul, ST, Walujo, & ST, 2020).

Misalnya bentuk pelabelan ini dapat digunakan untuk menggambarkan pengalaman belajar-mengajar, seperti pengajaran di kelas, belajar mandiri, kerja sama kelompok, penyelidikan lapangan, dan seterusnya. Namun, karena gambar bersifat statis dan proses belajar-mengajar bersifat dinamis, pelabelan unsur-unsur yang terlihat saja tidak cukup. Diperlukan deskripsi proses lebih lanjut. Deskripsi proses ini dapat ditemukan di bagian metode IMS LD. Teknik ini dimaksudkan untuk menawarkan koordinasi peran, kegiatan, dan pengaturan terkait yang memungkinkan pembelajar mencapai tujuan pembelajaran (spesifikasi hasil pembelajar) dengan persyaratan tertentu (spesifikasi tingkat awal pembelajar) (Shafira & Minsih, 2022).

Bagian metode adalah bagian penting dari standar LD yang menentukan proses belajar-mengajar. Teknik mengacu pada semua pengertian lainnya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Proses belajar-mengajar dimodelkan di sekitar pertunjukan teater. Sebuah drama dibagi menjadi babak-babak, dan setiap babak memiliki satu atau lebih peran atau bagian. Tindakan terjadi dalam urutan berurutan, sementara perilaku pengurutan yang lebih canggih mungkin terjadi di dalam suatu tindakan. Setiap peran dalam suatu tindakan dikaitkan dengan suatu tindakan (Jultri, 2021).

Di dalam tindakan, aktivitas menjelaskan apa yang harus dilakukan individu dalam kapasitas itu dan lingkungan apa yang dapat diakses oleh mereka. Ketika ada

banyak peran dalam suatu babak, mereka berada di atas panggung pada saat yang sama, yaitu mereka berjalan secara paralel. Jadi, sebuah metode terdiri dari satu atau lebih permainan bersamaan, sebuah drama terdiri dari satu atau lebih babak berurutan, suatu tindakan terdiri dari satu atau lebih bagian peran bersamaan, dan setiap bagian peran dikaitkan dengan tepat satu aktivitas atau struktur aktivitas.

Pekerjaan yang dijelaskan adalah pelajar dan staf. Masing-masing dapat dibagi lagi menjadi sub-peran. Perancang bebas untuk menyebutkan posisi atau sub-peran dan menentukan tanggung jawab mereka. Pembelajar yang berbeda dapat memainkan peran yang berbeda dalam simulasi dan permainan, misalnya masing-masing melakukan aktivitas yang berbeda di lingkungan yang berbeda. Kegiatan dapat digabungkan untuk membentuk struktur kegiatan. Struktur aktivitas menggabungkan kumpulan aktivitas terkait ke dalam struktur tunggal yang dapat ditetapkan ke peran dalam bagian peran. Struktur aktivitas dapat mewakili urutan atau kelompok aktivitas. Peran dalam urutan harus memenuhi berbagai tindakan dalam struktur dalam urutan yang ditentukan.

Lingkungan termasuk sumber daya dan referensi ke sumber daya yang diperlukan untuk menyelesaikan tindakan atau kelompok kegiatan. Lingkungan terdiri dari tiga komponen utama: objek pembelajaran, layanan pembelajaran, dan sublingkungan. Objek pembelajaran mencakup entitas apa pun yang digunakan dalam pembelajaran, seperti halaman web, artikel, buku, *database*, perangkat lunak, dan DVD (Marbun, 2021).

BAB 3 TEORI BELAJAR DAN DESAIN PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu sistem yang kompleks dimana teori pembelajaran dan desain instruksional berperan besar dalam perkembangannya. Teori belajar memberikan dasar yang kuat untuk memahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan memahami teori belajar, pendidik dapat menyusun strategi belajar yang efektif untuk meningkatkan belajar siswa. Dalam konteks ini, desain instruksional merupakan alat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mengintegrasikan teori pembelajaran dengan praktik kelas yang relevan.

Rancangan pembelajaran yang baik memperhatikan beberapa faktor, antara lain gaya belajar siswa, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan keragaman isi materi. Dengan mempelajari teori belajar sebagai landasan dan menerapkan RPP yang tepat, pendidik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah, menumbuhkan pemahaman yang mendalam, dan membantu siswa mencapai potensinya secara maksimal.

Implementasi teori pembelajaran dan desain instruksional dalam pendidikan sekolah juga mencakup penggunaan metode dan strategi pengajaran yang berbeda yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Pendidik perlu memahami bahwa setiap orang belajar secara berbeda dan karena itu perlu mengadopsi pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan inklusif.

Beberapa pendekatan yang dapat digunakan antara lain pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan menerapkan teori pembelajaran dan desain instruksional yang relevan, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dimana siswa dapat terlibat secara aktif dan mendapatkan pemahaman yang mendalam.

Selain itu, penerapan teori belajar dan desain pembelajaran di sekolah juga penting untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dengan memahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan, pendidik dapat mengidentifikasi strategi instruksional yang akan memotivasi siswa untuk belajar secara efektif. Metode yang membuat siswa terlibat aktif, menantang berdasarkan tingkat kemampuan mereka, dan menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Anjomshoa, Leila & Sadighi, 2015). Desain pembelajaran yang mendukung penggunaan media dan teknologi juga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (van Twillert et al., 2020). Oleh karena itu, penerapan teori pembelajaran dan perencanaan pembelajaran yang efektif di sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar secara optimal, mencapai tujuan pembelajaran, dan mencapai potensinya secara keseluruhan.

Konsep Teori Belajar

Dalam pendidikan, teori pembelajaran memainkan peran yang sangat penting. Teori belajar dapat membantu kita memahami bagaimana individu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap selama proses

pembelajaran (Istiadah, 2020). Melalui pemahaman dan penelitian mendalam, teori belajar memberikan kerangka yang berguna untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, seperti motivasi, perhatian, dan interaksi sosial. Dengan pemahaman teori pembelajaran yang lebih baik, pendidik dan praktisi pendidikan dapat mengembangkan strategi pembelajaran efektif yang meningkatkan pengalaman belajar siswa dan membantu mereka mencapai potensi secara maksimal. Adapun pengertian teori belajar menurut para ahli sebagai berikut.

1. Teori belajar adalah pandangan yang menjelaskan bagaimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui proses observasi dan pengalaman (Bandura, 1977). Bandura berpendapat bahwa belajar melibatkan interaksi antara faktor lingkungan, perilaku, dan faktor kognitif individu. Teori belajar sosial yang dikembangkan oleh Bandura menekankan pentingnya peran model dan pengaruh sosial dalam pembentukan perilaku dan belajar.
2. Teori belajar berfokus pada perubahan perilaku yang dihasilkan oleh konsekuensi yang mengikuti respons individu. Menurut Skinner, belajar adalah proses dimana individu mengalami pemantauan dan penguatan terhadap perilaku yang dihasilkan (Skinner, 1953). Teori belajar yang dikembangkan oleh Skinner menekankan pentingnya penguatan positif atau negatif dalam membentuk perilaku.
3. Teori belajar merupakan pemahaman tentang perkembangan kognitif dan bagaimana anak-anak memperoleh pengetahuan melalui proses konstruksi mental (Piaget, 1952). Piaget berpendapat bahwa anak-anak secara aktif mengonstruksi pemahaman mereka melalui interaksi dengan lingkungan fisik

dan sosial. Teori belajar kognitif yang dikembangkan oleh Piaget menekankan pentingnya tahap-tahap perkembangan kognitif dalam proses belajar.

Jenis-Jenis Teori Belajar

Pada dasarnya, ada lima skema utama dalam teori pembelajaran yaitu behaviorime, kognitivisme, konstruktivisme, humanistik, dan sibernetik. Namun, dalam bab ini akan dibahas juga beberapa teori belajar yang mempengaruhi desain pembelajaran di sekolah saat ini.



Behaviorisme (pembelajaran dan perubahan perilaku diperoleh melalui menghubungkan stimulus dan respons/ menekankan pada hasil daripada proses)



Kognitivisme (pembelajaran terjadi secara internal dan merupakan hasil dari siswa dalam memproses dan mengorganisasi informasi baru.)



Konstruktivisme (Pengetahuan dibangun melalui penyesuaian informasi baru berdasarkan pengalaman sebelumnya)



Humanistik (menekankan pada isi atau apa yang dipelajari)



Sibernetik (menekankan pada sistem informasi)

Gambar 1. Perbandingan konsep teori belajar

Secara umum, perbedaan antara teori-teori tersebut terletak pada fokus dan pendekatannya terhadap pembelajaran, mulai dari struktur pemahaman siswa, proses kognitif, perubahan perilaku, aliran informasi hingga perkembangan kepribadian, dan nilai-nilai humanistik. Metode yang dipilih dapat bervariasi

tergantung pada lingkungan belajar, tujuan siswa, dan kebutuhan yang harus dipenuhi.

Teori Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme adalah pendekatan psikologis yang menekankan pentingnya mengamati perilaku yang dapat diamati dan diukur secara objektif. Menurut teori ini, belajar terjadi melalui proses stimulus-respons dimana perilaku dipengaruhi oleh konsekuensi dari respons tersebut. Pendekatan behaviorisme dikembangkan oleh Ivan Pavlov, Thorndike, John B. Watson, Guthrie dan B.F. Skinner (Wahab & Rosnawati, 2021). Ivan Pavlov mengusulkan konsep pembelajaran terkondisi. John B. Watson menekankan pentingnya pengamatan perilaku yang dapat diamati dalam memahami dan memprediksi perilaku manusia. B.F. Skinner mengembangkan konsep penguatan dan hukum pengaruh serta menekankan peran konsekuensi dalam membentuk dan mengubah perilaku. Teori belajar behavioris menekankan pentingnya lingkungan eksternal dan pengaruh langsungnya terhadap perilaku, sementara mengabaikan faktor internal seperti pikiran dan emosi.

Teori Kognitivisme

Teori kognisi adalah suatu pendekatan dalam psikologi yang menekankan pentingnya memahami proses kognitif manusia dalam memahami dunia dan berinteraksi dengan lingkungan (Nurhadi, 2020). Teori ini berfokus pada bagaimana orang memproses informasi, mengingat, membuat keputusan, dan memecahkan masalah. Menurut teori kognisi, pikiran manusia adalah sistem pemrosesan informasi yang kompleks dan aktif yang terdiri dari berbagai komponen seperti persepsi, perhatian, memori,

bahasa, dan pemecahan masalah.

Salah satu konsep utama teori kognitivisme adalah bahwa orang terlibat sebagai pengamat aktif dalam interpretasi dan konstruksi pengetahuan. Mereka memproses informasi dari lingkungan, mengaturnya dan menggabungkannya dengan pengetahuan yang ada. Teori ini juga mengakui peran penting bahasa dalam proses kognitif manusia yang menggunakan bahasa untuk memahami, berkomunikasi, dan menyajikan informasi.

Secara keseluruhan, teori kognisi memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana pikiran manusia memproses informasi, mengembangkan pengetahuan, dan berinteraksi dengan lingkungan. Pendekatan ini telah memberikan kontribusi penting untuk psikologi, pendidikan, dan banyak disiplin ilmu lainnya, dan tetap menjadi landasan penting untuk memahami kognisi manusia.

Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme adalah pendekatan dalam psikologi dan pedagogi yang menekankan peran aktif individu dalam membangun pengetahuan dan pemahamannya tentang dunia (Suparlan, 2019). Menurut teori ini, individu tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif terlibat dalam konstruksi informasi melalui proses kognitif dan interaksi dengan lingkungan.

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa setiap individu memiliki struktur dan rencana mental yang unik yang membentuk kerangka pemahaman mereka. Ketika orang berinteraksi dengan lingkungan, mereka menyaring, menafsirkan, dan menggabungkan informasi baru dengan informasi yang sudah ada di kepala mereka. Dalam proses ini, individu mengubah dan memodifikasi pengetahuan

mereka melalui adaptasi dan asimilasi. Konsep penting dalam teori konstruktivis adalah akumulasi pengetahuan yang berkelanjutan. Individu secara aktif menciptakan dan merekonstruksi pengetahuan mereka melalui pengalaman, refleksi dan interaksi sosial. Proses ini meliputi pemecahan masalah, penelitian, percobaan, dan refleksi pada pengalaman nyata.

Dalam pendidikan, teori konstruktivisme mendorong pendekatan belajar yang aktif, inklusif dan berpusat pada siswa. Guru bertindak sebagai mitra belajar dan membimbing, menciptakan lingkungan yang kondusif untuk inkuiri, refleksi, dan pembangunan pengetahuan. Pendekatan ini mendorong berkembangnya berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan kemandirian dalam belajar.

Teori Humanistik

Teori belajar humanistik adalah pendekatan pedagogis yang berfokus terutama pada individu sebagai subjek pembelajaran. Teori ini menekankan penghormatan terhadap dimensi manusia, pengembangan pribadi, dan pertumbuhan siswa secara keseluruhan (Khodir, 2017). Dalam teori belajar humanistik, siswa dipandang sebagai individu dengan potensi unik dan motivasi intrinsik yang kuat untuk belajar. Pendekatan humanistik mencakup pemahaman tentang kebutuhan psikologis dan emosional siswa. Konsep penting dalam teori ini adalah konsep diri atau persepsi individu tentang dirinya sendiri. Memuaskan kebutuhan psikologis seperti rasa aman, kebutuhan sosial, dan harga diri dianggap penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Pendekatan humanistik juga menekankan pada perkembangan individu dan kemandirian siswa. Tujuannya adalah untuk memberikan

kesempatan kepada siswa untuk menjadi individu yang utuh yang mampu mengembangkan potensi dan mewujudkan diri mereka sendiri. Sebagai fasilitator, guru mendukung, dan mendorong pertumbuhan pribadi siswa, memberi mereka ruang dan kebebasan untuk berinisiatif, bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, dan mengeksplorasi minat dan bakat mereka.

Dalam teori belajar humanistik, pengalaman belajar yang bermakna, relevan dan otentik dianggap penting. Siswa didorong untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata mereka, mempromosikan pemahaman yang mendalam dan penerapan konsep dalam konteks yang relevan. Metode pengajaran yang mencakup interaksi sosial, refleksi, diskusi, dan umpan balik konstruktif digunakan untuk mempromosikan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Teori Pembelajaran Sibernetika

Teori sibernetika adalah kerangka kerja konseptual untuk mempelajari interaksi suatu sistem dengan lingkungannya, berfokus pada arus informasi dan umpan balik. Konsep ini pertama kali diusulkan oleh ahli matematika Norbert Wiener pada tahun 1940 dan dikembangkan oleh orang lain seperti Stafford Beer. Sibernetika melibatkan studi tentang bagaimana sistem yang kompleks, baik biologis maupun buatan, menggunakan umpan balik untuk mengatur dan mengendalikan perilaku mereka.

Pada dasarnya, sibernetika memandang sistem sebagai entitas yang memproses informasi dan merespons perubahan di lingkungannya (Suminar, 2019). Konsep sentral dari teori ini adalah umpan balik yang mengacu

pada mekanisme yang mengirimkan informasi tentang hasil operasi kembali ke sistem. Umpan balik ini memungkinkan sistem untuk memperbaiki dan mengatur dirinya sendiri, menciptakan proses yang dikenal sebagai pengaturan diri. Dengan demikian, sibernetika menekankan pentingnya interaksi dinamis antara suatu sistem dan lingkungannya untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Sibernetika juga berkaitan dengan pemahaman struktur dan fungsi sistem dan bagaimana kontrol komunikasi dan informasi terjadi dalam sistem ini. Dalam teori ini, suatu sistem dianggap sebagai suatu kesatuan yang kompleks yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi. Konsep sibernetika membantu kita lebih memahami bagaimana sistem kompleks bekerja dalam ilmu komputer, biologi, ekonomi, atau bidang lainnya. Dengan memahami prinsip sibernetika, kita dapat menerapkan pendekatan yang lebih holistik dan adaptif untuk memahami dan menangani sistem yang kompleks di semua bidang kehidupan.

Teori Pembelajaran *Zone Proximal*

Development

Teori pembelajaran Perkembangan Zona Proximal yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky, merupakan metode penting dalam psikologi dan pedagogi. Teori ini menekankan pentingnya interaksi sosial dan peran bahasa dalam proses pembelajaran dan perkembangan kognitif individu (Suardipa, 2020). Menurut Vygotsky, belajar terjadi melalui interaksi sosial dan kerja sama dengan orang lain. Individu belajar dengan berpartisipasi dalam kegiatan yang berlangsung dalam konteks sosial, seperti diskusi kelompok, kolaborasi proyek, atau pendampingan

dari orang yang lebih berpengalaman. Berinteraksi dengan orang lain memungkinkan individu untuk mendapatkan pengetahuan baru, memahami perspektif yang berbeda, dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik.

Konsep utama dalam teori Vygotsky adalah “*Zone of Proximal Development*” (ZPD). ZPD mengacu pada kesenjangan antara apa yang dapat dicapai individu secara mandiri dan potensi belajar mereka dengan bantuan orang lain. Dengan bantuan dan dukungan orang lain, individu dapat menyelesaikan tugas atau memahami konsep yang tidak dapat mereka lakukan sendiri. Proses ini mendorong perkembangan dan pemahaman kognitif lebih lanjut.

Teori Pembelajaran Bloom

Teori pembelajaran Bloom, yang dikembangkan oleh Benjamin Bloom, adalah kerangka kerja yang digunakan untuk mengklasifikasikan tujuan pembelajaran dan menggambarkan hierarki tingkat pemikiran kognitif. Teori ini sering disebut sebagai Taksonomi Bloom atau Taksonomi Pembelajaran Bloom.

Taksonomi Bloom terdiri dari enam tingkat pemikiran kognitif yang secara berturut-turut meningkat dalam kompleksitasnya. Tingkat-tingkat ini mencakup: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*) (Mujib, et.al, 2019). Pada tingkat pengetahuan, individu mendemonstrasikan pemahaman mereka tentang informasi dengan mengingat fakta, konsep, dan prinsip-prinsip dasar. Pada tingkat pemahaman, individu menunjukkan pemahaman mereka dengan menjelaskan, menginterpretasikan, dan menggambarkan konsep-konsep secara lebih rinci.

Pada tingkat penerapan melibatkan kemampuan

individu untuk menerapkan pengetahuan dan pemahaman mereka dalam situasi-situasi baru atau konteks yang berbeda. Pada tingkat analisis, individu mampu memecah informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan memahami hubungan antara elemen-elemen tersebut. Tingkat sintesis melibatkan kemampuan individu untuk menggabungkan bagian-bagian informasi menjadi keseluruhan yang lebih besar atau menghasilkan gagasan baru melalui penggabungan pemahaman yang ada. Pada tingkat evaluasi, individu mampu melakukan penilaian, mengkritik, dan membuat keputusan berdasarkan kriteria tertentu.

Teori Kondisi Belajar Gagné

Kondisi Pembelajaran Gagne adalah kerangka kerja yang dikembangkan oleh Robert Gagne (1977) untuk menjelaskan faktor-faktor yang diperlukan untuk pembelajaran yang efektif. Gagne mengidentifikasi delapan syarat pembelajaran yang harus dipenuhi agar proses pembelajaran berjalan dengan baik (Warsita, 2008). Pertama, Gagne menekankan pentingnya melibatkan siswa sejak dini agar mereka siap dan fokus pada proses pembelajaran. Syarat kedua adalah terciptanya minat atau motivasi belajar, yang dapat dicapai dengan menggunakan strategi yang menarik dan relevan. Selain itu, Gagne menekankan pentingnya mengkomunikasikan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik. Siswa perlu tahu apa yang diharapkan dari mereka dan apa yang harus mereka lakukan. Syarat keempat adalah memberikan informasi secara jelas dan terstruktur sehingga siswa dapat mengolahnya dengan benar.

Syarat kelima adalah memberikan instruksi atau bimbingan yang memadai selama proses pembelajaran.

Siswa membutuhkan instruksi yang jelas dan dukungan yang tepat untuk memahami dan menerapkan konsep dengan baik. Syarat keenam adalah memberikan kesempatan praktik atau magang agar siswa dapat belajar dan meningkatkan keterampilan yang dipelajarinya. Selain itu, Gagne menekankan pentingnya memberikan umpan balik yang efektif kepada siswa. Umpan balik yang jelas dan relevan membantu siswa meningkatkan pemahaman dan kinerja. Kondisi terakhir adalah memberikan kesempatan untuk memeriksa atau mengevaluasi pemahaman dan keterampilan siswa secara objektif.

Dengan terpenuhinya delapan syarat belajar tersebut, Gagne percaya bahwa pembelajaran yang efektif dapat terjadi. Kerangka tersebut memberikan panduan bagi pendidik dalam merancang pengalaman belajar yang efektif dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Teori Belajar Kurikulum Spiral Bruner

Spiral Bruner adalah metode pedagogis yang dikembangkan oleh psikolog kognitif Jerome Bruner. Pendekatan ini mengilustrasikan gagasan bahwa materi pembelajaran harus disajikan dalam bentuk spiral dimana konsep-konsep kompleks diperkenalkan secara bertahap dengan kecepatan yang meningkat (Sundari & Fauziati, 2021). Konsep sentral Kurikulum Spiral Bruner dipandang sebagai pembelajaran yang lebih efektif ketika materi diajarkan dalam langkah-langkah yang saling berhubungan dan iteratif yang menjadi lebih menantang dari waktu ke waktu. Ini memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman secara bertahap, mempertahankan konsep dasar, dan kemudian memperluas dan menerapkan pemahaman mereka dalam konteks yang lebih kompleks.

Dalam kurikulum spiral Bruner, siswa pertama kali diperkenalkan pada konsep dasar dan kemudian secara bertahap diperkenalkan pada materi yang lebih kompleks dan abstrak saat kemampuan kognitif mereka berkembang. Konsep yang dipelajari pada tahap sebelumnya diulang dan dikembangkan pada tahap selanjutnya, memungkinkan siswa untuk memperkuat pemahaman mereka dan hubungan yang lebih kompleks antara konsep-konsep tersebut. Pendekatan ini juga menekankan pentingnya menghubungkan pembelajaran dengan konteks dan pengalaman siswa yang relevan. Materi pembelajaran disajikan dalam konteks otentik yang bermakna bagi siswa sehingga mereka dapat melihat keterkaitan antara konsep yang diajarkan dengan pengalamannya sehari-hari. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami dan menerapkan konsep.

Kurikulum spiral Bruner telah menjadi dasar pengembangan kurikulum dan pengajaran di banyak sistem pendidikan. Pendekatan ini mengakui pentingnya mengembangkan pemahaman mendalam dan menghubungkan konsep-konsep dalam pembelajaran. Melalui pendekatan spiral ini, siswa mengembangkan pemahaman yang lebih holistik dan lebih mampu menghubungkan pemecahan masalah dengan konsep dunia nyata.

Howard Gardner's *Multiple Intelligences*

Teori kecerdasan ganda Howard Gardner (*Multiple Intelligences*) adalah pandangan revolusioner tentang kecerdasan manusia. Menurut Gardner, kecerdasan bukanlah sebuah konsep tunggal yang diukur dengan tes IQ tradisional, melainkan sebuah konstruksi yang terdiri dari berbagai kemampuan dan keterampilan. Gardner

mengusulkan beberapa kecerdasan yang berbeda dan awalnya mengidentifikasi tujuh di antaranya linguistik, logis-matematis, spasial, musikal, motorik tubuh, interpersonal, dan introspektif (Hamzah, 2009). Setiap kecerdasan mewakili cara yang berbeda dimana individu dapat unggul dan menunjukkan kekuatan kognitif mereka.

Kecerdasan linguistik berkaitan dengan keterampilan berbahasa, termasuk membaca, menulis, dan komunikasi lisan. Kecerdasan matematis logis meliputi berpikir logis, pemecahan masalah, dan berpikir matematis. Kecerdasan spasial terkait dengan kemampuan untuk memahami dan memanipulasi informasi visuospasial. Kecerdasan musikal mencakup kepekaan terhadap irama, nada, dan melodi. Kecerdasan kinestetik tubuh mencakup koordinasi tubuh yang baik, keterampilan motorik, dan kesadaran tubuh. Kecerdasan interpersonal melibatkan pemahaman dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain, sedangkan kecerdasan interpersonal melibatkan kesadaran diri, introspeksi, dan memahami perasaan dan motivasi diri sendiri. Selama beberapa tahun berikutnya, Gardner memperluas teorinya dengan memasukkan kecerdasan lain, seperti kecerdasan naturalistik, yang melibatkan kepekaan dan pemahaman tentang alam, dan kecerdasan eksistensial, yang berfokus pada pertanyaan yang lebih dalam tentang keberadaan.

Teori Gardner berdampak besar pada pendidikan, memengaruhi pengembangan kurikulum dan praktik pengajaran. Teori ini menekankan pentingnya mengenali dan mengembangkan kecerdasan majemuk individu, mengakui bahwa setiap individu memiliki kekuatan dan gaya belajar yang unik. Pendidik merangkul teori Gardner dengan merancang pengalaman belajar yang mencakup kecerdasan majemuk yang memungkinkan siswa mengeksplorasi dan mengembangkan bakat mereka di

berbagai bidang. Pendekatan ini mempromosikan pandangan kecerdasan yang lebih holistik dan inklusif, mendorong perkembangan individu yang diberdayakan secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, teori kecerdasan majemuk Howard Gardner menantang pandangan tradisional tentang kecerdasan dan membuka jalan baru untuk memahami dan mendukung potensi manusia. Teori membantu pendidik mengenali perbedaan kekuatan dan kemampuan siswa dan membantu membentuk metode pengajaran. Pengajaran dan pembelajaran yang lebih personal dan efektif.

Desain Pembelajaran

Desain instruksional adalah proses merancang dan mengembangkan pengalaman belajar siswa yang efektif dan menarik. Ini melibatkan pemilihan metode, strategi, dan alat yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Setyosari, 2020). Kurikulum yang baik berfokus pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik dan menggabungkan prinsip-prinsip pembelajaran yang telah terbukti.

Pertama, perencanaan pembelajaran diawali dengan menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik. Tujuan ini harus menggambarkan apa yang diharapkan dari pembelajar setelah berpartisipasi dalam pengalaman belajar. Dengan tujuan yang jelas, perancang instruksional dapat mengidentifikasi konten, metode pengajaran, dan penilaian yang sesuai. Kedua, perencanaan pembelajaran memperhitungkan keragaman siswa dalam gaya belajar, minat, latar belakang, dan kebutuhan khusus mereka. Desainer harus mengadopsi pendekatan inklusif untuk memastikan bahwa semua siswa berpartisipasi dan

mendapat manfaat dari pengalaman belajar. Pilihan metode dan strategi pengajaran harus mempertimbangkan keragaman ini dan memungkinkan diferensiasi untuk memenuhi kebutuhan individu.

Ketiga, desain instruksional melibatkan pemilihan dan penggunaan sumber daya yang tepat. Sumber daya ini dapat mencakup bahan ajar, alat bantu visual, teknologi, perangkat lunak, dan bahan referensi lainnya. Desainer harus memilih sumber daya yang sesuai dengan kurikulum, dengan mempertimbangkan kesulitan, orisinalitas, dan kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Keempat, perencanaan instruksional mencakup pemilihan metode dan strategi instruksional yang tepat. Metode pengajaran bervariasi dan mencakup ceramah, diskusi kelompok, kolaborasi, simulasi, eksperimen, dan proyek. Pemilihan metode hendaknya didasarkan pada tujuan pembelajaran, karakteristik siswa dan situasi pembelajaran. Pendekatan interaktif yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan membangun pemahaman mendalam seringkali lebih efektif dalam memfasilitasi pembelajaran. Kelima, desain instruksional meliputi penilaian terencana dan berkesinambungan. Penilaian ini dapat mencakup penilaian formatif dan sumatif serta penilaian otentik yang mencerminkan situasi kehidupan nyata. Pendidik harus memilih *instrument assessment* yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan dapat memberikan wawasan yang berharga ke dalam pemahaman siswa.

Penilaian juga dapat digunakan sebagai umpan balik untuk memperbaiki proses pembelajaran dan memperbaiki desain masa depan. Kesimpulannya, desain instruksional merupakan langkah penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan memuaskan bagi siswa. Pertimbangkan tujuan, keragaman siswa, sumber daya, metode pengajaran, dan penilaian, perancang

instruksional dapat menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan pemahaman mendalam dan pertumbuhan siswa.

BAB 4 PENDEKATAN SISTEM DALAM PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Inti proses pendidikan ialah melalui pembelajaran dan belajar. Tujuan dari pembelajaran tersebut sendiri adalah mencapai tujuan pendidikan. Terdapat beberapa elemen pendukung yang menentukan terjadinya proses pembelajaran dan belajar, yaitu: pendidik, peserta didik, media pembelajaran, sarana dan prasarana, evaluasi pembelajaran, serta tujuan pembelajaran. Keseluruhan elemen-elemen ini membentuk sebuah sistem pembelajaran. Keberhasilan dan efektivitas pembelajaran bergantung pada kualitas dan interaksi yang baik antara semua elemen dalam sistem pembelajaran tersebut.

Peran guru dalam sistem pembelajaran berpengaruh besar terhadap proses pencapaian tujuan. Guru memiliki tanggung jawab dalam menentukan isi, menciptakan iklim, dan mengatur kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas. Meskipun kurikulum dan fasilitas pembelajaran yang disediakan sangat baik, keberhasilan pembelajaran di dalam kelas akan terhambat jika guru tidak memiliki dedikasi, cinta, pemahaman, dan tidak melaksanakan tugasnya dengan baik. Meski seorang guru memiliki kecerdasan dan kreativitas tinggi, tetap diperlukan komponen lain guna mencapai tujuan pendidikan.

Sistem pembelajaran berisi kombinasi dari berbagai unsur material, manusiawi, perlengkapan, fasilitas, dan prosedur yang berkolaborasi. Pembelajaran merupakan upaya terencana dengan memanfaatkan berbagai sumber

belajar agar peserta didik mengalami proses belajar (Sadiman dkk, 2013). Menurut Ki Hajar Dewantara, tugas mendidik dan mengajar adalah untuk memperlakukan manusia dengan martabat sehingga manusia dapat bebas di berbagai aspek kehidupan, baik secara mental, fisik, rohani, ataupun jasmani.

Proses pembelajaran melibatkan pemerolehan informasi, pengetahuan, penguasaan keterampilan, pembentukan kebiasaan, serta pengembangan keyakinan dan sikap. Guru berupaya untuk mengajar dan memfasilitasi dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat belajar dan menguasai materi pelajaran. Pembelajaran menghasilkan perubahan pada individu. Istilah pembelajaran memiliki makna yang serupa dengan mengajar, yang memiliki bermakna beragam dan kompleks sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan zaman.

Pengertian pembelajaran menurut para ahli, sebagai berikut:

1. Menurut Munif Chatib, pembelajaran ialah transfer ilmu yang berlangsung secara dua arah antara siswa selaku penerima informasi dan guru selaku pemberi informasi.
2. Warsita menyatakan bahwa pembelajaran merupakan usaha mengajarkan peserta didik atau kegiatan yang dilaksanakan dengan tujuan membelajarkan peserta didik.
3. Sudjana menjelaskan bahwa pembelajaran adalah upaya sistematis serta sengaja guna membentuk interaksi edukatif di antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Corey menggambarkan pembelajaran sebagai proses dimana lingkungan disesuaikan dengan sengaja agar seseorang terlibat dalam merespons situasi atau

kondisi tertentu. Pembelajaran menjadi fokus utama dalam pendidikan.

5. Berdasarkan Dimiyati & Mudjiono, pembelajaran ialah kegiatan terprogram guru pada desain instruksional yang bertujuan guna mendorong siswa belajar untuk aktif belajar dengan menyediakan sumber belajar.
6. Menurut Oemar Hamalik, pembelajaran melibatkan gabungan teratur dari unsur peralatan, manusia, langkah-langkah, dan sarana yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ia juga mengemukakan tiga pernyataan penting mengenai pembelajaran, yakni menciptakan situasi dan kondisi belajar untuk siswa, membantu siswa menghadapi kehidupan dalam lingkungan masyarakat, dan mempersiapkan siswa agar menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab.
7. Sesuai dengan Pasal 1 Ayat 20 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.
8. Menurut Sanjaya (2011), pembelajaran dapat dianggap sebagai sistem kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek produk (hasil yang dicapai oleh siswa) dan aspek proses (proses pembelajaran itu sendiri).
9. Menurut Trianto, pembelajaran merupakan aspek kompleks dalam aktivitas manusia yang melibatkan interaksi yang berkelanjutan antara pengembangan individu dan pengalaman hidup. Pembelajaran juga melibatkan upaya sadar seorang guru untuk membimbing siswa berinteraksi dengan sumber-sumber lainnya demi mencapai tujuan yang

diharapkan.

10. Slavin mendefinisikan pembelajaran sebagai perubahan dalam perilaku individu yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman yang dialami.

Penting untuk mencatat bahwa keberhasilan pembelajaran dapat dengan mudah dilihat dan diukur melalui hasil yang dicapai. Namun, kita perlu mengakui bahwa ini dapat mengaburkan pentingnya proses pembelajaran sebagai suatu entitas yang juga mengandung nilai-nilai pendidikan.

Sistem Pembelajaran



Sources: www.Google.com

- a. Pembelajaran di kelas (langsung, berhadapan)



[Sources: www.Google.com](http://www.Google.com)

- b. Pembelajaran melalui siaran (*Hybrid*)



- c. Paket pembelajaran mandiri (belajar



- d. Pembelajaran berbasis web atau jaringan

mandiri/sendiri)

(intranet atau internet)



e. Aktivitas-aktivitas
Laboratorium.

f. *Workshop* (Lokakarya)



g. Seminar

h. Pengalaman Lapangan

Sources: www.google.com

Ciri-ciri pembelajaran, sebagai berikut:

1. Pembelajaran harus mendorong siswa untuk aktif belajar.
2. Merupakan usaha yang sengaja dan terarah.
3. Pelaksanaan pembelajaran harus terkontrol dengan baik, termasuk dalam hal isi, waktu, proses, dan hasil.
4. Tujuan pembelajaran harus ditetapkan sebelumnya sebelum proses dimulai.

Konsep Dasar Sistem Pembelajaran

Sistem merupakan sebuah kesatuan yang terdiri dari berbagai elemen yang berkaitan untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem dalam konteks pendidikan memiliki tiga karakteristik utama, yakni memiliki tujuan yang ditetapkan, melaksanakan fungsi tertentu, dan didukung oleh berbagai komponen yang berperan penting. Setiap sistem berperan dan berfungsi yang beragam dalam mencapai tujuannya. Dalam proses pendidikan, fungsi-fungsi seperti perencanaan, administrasi, kurikulum, dan bimbingan menjadi kunci keberhasilan sistem tersebut. Fungsi-fungsi tersebut terus bergerak dan saling berhubungan hingga mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pentingnya kerja sama antara komponen-komponen sistem juga menjadi faktor penentu kelancaran prosesnya. Misalnya, dalam fungsi perencanaan, adanya komponen seperti silabus dan RPP menjadi landasan penting, sementara dalam fungsi administrasi, komponen seperti administrasi kelas, siswa, dan guru menjadi penunjang keberhasilan sistem. Setiap komponen harus menjalankan fungsinya dengan akurat dan efektif guna mencapai hasil yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Dalam suatu sistem, terdapat beberapa karakteristik yang dapat ditemukan pada komponennya, antara lain:

1. Dilihat dari fungsi yang dimiliki, setiap komponen dapat dikategorikan sebagai integral atau tidak integral. Komponen yang tak terpisahkan adalah bagian yang integral dari sistem itu sendiri, misalnya dalam konteks pendidikan, guru dan siswa. Sedangkan, komponen yang tidak terlalu berpengaruh adalah yang melengkapi sistem namun tidak memiliki dampak signifikan pada keseluruhan

sistem, seperti perpustakaan dalam lingkungan sekolah.

2. Komponen pada sistem saling berinteraksi, berkaitan, dan saling mempengaruhi. Kinerja sistem secara keseluruhan bergantung pada fungsi yang efektif dari setiap komponen sehingga tidak mengganggu integritas sistem secara menyeluruh.
3. Setiap komponen pada sistem membentuk suatu kesatuan yang memiliki makna dan berkaitan. Komponen-komponen tersebut bekerja bersama untuk mencapai tujuan sistem dengan koherensi dan saling mendukung.
4. Setiap elemen yang terdapat dalam suatu sistem merupakan bagian yang terintegrasi dalam sebuah sistem yang lebih luas. Komponen-komponen dalam sistem sebenarnya merupakan subsistem yang membentuk keseluruhan sistem tersebut.

Sistem pembelajaran merupakan kombinasi teratur dari unsur-unsur material, manusiawi, perlengkapan, fasilitas, serta prosedur yang berinteraksi dengan tujuan mencapai hasil tertentu. Terdapat elemen pendidikan, yaitu siswa, guru, pustakawan, laboratorium, staf administrasi, dan pihak pendukung lainnya yang berperan dalam proses pembelajaran. Unsur material mencakup berbagai sumber belajar seperti buku, *slide*, film, CD, foto, dan sejenisnya. Perlengkapan dan fasilitas meliputi semua elemen yang mendukung kelancaran proses pembelajaran, seperti pencahayaan, ruang kelas, media audio visual, peralatan komputer, dan lainnya. Unsur prosedur mencakup metode dan strategi pembelajaran, pelaksanaan evaluasi, jadwal pelajaran, dan lain-lain.

Sebagai sistem, setiap elemen saling terkait dan saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Tujuan utama dari sistem pembelajaran adalah

keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan tersebut sehingga siswa menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran. Keberhasilan sistem pembelajaran tergantung pada pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri.

Tugas pokok seorang perencana sistem pembelajaran terdiri dari dua hal utama, yakni:

1. Sebagai perencana, bertanggung jawab untuk mengatur semua elemen yang terlibat dalam sistem agar berfungsi secara optimal dan tidak mengganggu kinerja keseluruhan.
2. Sebagai pelaksana implementasi, bertugas menjalankan prosedur dan jadwal yang telah direncanakan serta melakukan evaluasi terhadap kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran guna menilai efektivitas dan efisiensi sistem yang digunakan.

BAB 5 KURIKULUM DAN DESAIN PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Sebagaimana dijelaskan oleh Masita (2018), pemahaman kurikulum mengacu pada suatu rencana pendidikan yang memberikan pedoman dan menjadi pegangan utama bagi segenap *stakeholder* dalam dunia pendidikan mulai dari pihak pemerintah daerah terutama dinas pendidikan sebagai pengemban kebijakan, kepala sekolah sebagai pengelola dan pengawas proses belajar mengajar di lapangan, sampai dengan guru sebagai pelaksana kegiatan belajar di kelas. Kurikulum memegang peranan penting dalam dunia pendidikan karena menjadi dasar dalam menetapkan kualitas sumber daya manusia dan insan suatu bangsa. Kurikulum menjadi pusat inti proses pendidikan yang berisikan rumusan tujuan dan rencana kegiatan belajar yang mempersiapkan siswa dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan berbagai nilai yang dibutuhkan dalam melaksanakan tugas pekerjaan di masa depan.

Masita (2021) lebih lanjut menjelaskan kurikulum berfungsi sebagai arah, pedoman, atau rambu-rambu dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Kurikulum menjadi dasar bagi sekolah untuk memastikan bahwa materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa di sekolah sudah relevan dengan standar dan capaian pembelajaran nasional yang diamanahkan dalam kurikulum. Selain itu, kurikulum juga menjadi dasar bagi para guru dalam merancang dan mengembangkan bahan

ajar mereka, seperti jenis dan ilmu pengetahuan dan keterampilan apa saja yang harus mereka ajarkan pada suatu jenjang pendidikan tertentu serta bagaimana menyusun keberlangsungan pengembangan materi pembelajaran supaya dapat menjadi pondasi yang kuat untuk materi pembelajaran pada jenjang selanjutnya.

Berbagai hal mendasar tentang aturan dan kebijaksanaan dalam pendidikan dijelaskan dalam kurikulum seperti jenis, lingkup materi, dan urutan isi, serta proses dalam pelaksanaan pendidikan tersebut (Kemendikbudristek, 2023). Sehubungan dengan hal ini, biasanya pemerintah menyediakan berbagai dokumen pendukung yang merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai kurikulum pendidikan nasional yang akan atau sedang diterapkan. Selain itu, sering juga dilaksanakan berbagai seminar, *detasering*, dan pelatihan kepada berbagai pihak terkait, khususnya para guru dalam usaha meningkatkan pemahaman mereka terhadap kurikulum dan kebijakan-kebijakan di dalamnya. Namun, seringkali tidak semua guru bisa mendapatkan akses tersebut. Karenanya, dalam bab ini dijelaskan secara rinci tentang kurikulum pendidikan sebagai dasar guru dalam menyusun desain pembelajaran, termasuk pengertian tentang kurikulum dan peranannya dalam dunia pendidikan. Selain itu, juga untuk dapat memahami apa dan bagaimana kurikulum pendidikan yang pernah dan sedang diimplementasikan di Indonesia, terdapat juga penjelasan tentang sejarah kurikulum pendidikan di Indonesia. Selain itu, bagian terakhir dari bab ini menjelaskan tentang peran dan fungsi kurikulum dalam proses desain pembelajaran.

Kurikulum Pendidikan di Indonesia

Sebagaimana dijelaskan oleh Masita (2014),

Indonesia sudah mengalami beberapa kali perubahan kurikulum pendidikan nasional, mulai dari kurikulum pendidikan 1947 yang merupakan kurikulum pendidikan nasional pertama setelah Indonesia memproklamkan kemerdekaannya pada 17 Agustus 1945, sampai dengan Kurikulum Merdeka yang saat ini merupakan kurikulum pendidikan nasional yang sudah diterapkan di Indonesia secara resmi sejak awal tahun 2022 yang lalu.

Sebagai kurikulum pendidikan nasional pertama dalam alam kemerdekaan, Kurikulum 1947 lebih bersifat politis dengan mengganti sistem pendidikan yang cenderung berorientasi kepada sistem pendidikan Belanda menjadi lebih mengacu pada kepentingan nasional Indonesia. Pada kurikulum ini fokus pendidikan diberikan dengan menekankan pada pembentukan karakter bangsa dan pendidikan watak nasionalis serta kesadaran berbangsa dan bernegara. Kurikulum ini juga menerapkan Pancasila sebagai asas pendidikan nasional Indonesia. Kurikulum pertama ini disebut “Rencana Pelajaran 1947” (Masita, 2014). Namun walau begitu, kurikulum ini baru mulai diterapkan di Indonesia sejak tahun 1950.

Setelah dua tahun pelaksanaan Kurikulum 1947, pada tahun 1952 pemerintah Indonesia merilis kurikulum pendidikan baru yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum ini disebut juga “Rencana Pelajaran Terurai 1952” dimana dalam Kurikulum ini telah ditambahkan perincian setiap mata pelajaran di sekolah dan sudah mengarah pada pembentukan sistem pendidikan di Indonesia. Dalam perkembangan selanjutnya, terdapat penyempurnaan kembali pada kurikulum pendidikan Indonesia pada tahun 1964 yang dinamakan “Rencana Pendidikan 1964”. Tujuan utama adanya kurikulum ini adalah pada sebagai pembekalan akademik sebagai persiapan siswa untuk

memasuki jenjang pendidikan formal sekolah dasar. Karenanya, fokus pembelajaran dalam kurikulum 1964 ini adalah pada pelaksanaan “Program Pancawardana” yang mengacu pada pembangunan moral, kecerdasan, emosional atau artistik, serta keterampilan dan pendidikan jasmani (Masita, 2014).

Seiring dengan perubahan peta kekuasaan politik di Indonesia dari Orde Lama ke tangan Orde Baru maka pada tahun 1968 pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan kurikulum pendidikan baru untuk menggantikan kurikulum Rencana Pendidikan 1964 sebelumnya. Kurikulum baru ini disebut dengan “Kurikulum 1968” dengan tujuan utama membentuk apa yang disebut sebagai “Manusia Pancasila” dengan ciri khas sehat jasmani, mempertinggi kecerdasan dan keterampilan jasmani, moral, budi pekerti, dan keyakinan beragama. Kurikulum 1968 ini juga mengklaim sebagai kurikulum menjelaskan bahwa pada tahun 1975 untuk pertama kalinya pemerintah Indonesia mengeluarkan kurikulum pendidikan nasional yang lebih komprehensif dan menyeluruh. Kurikulum 1975 ini menekankan sistem pendidikan yang lebih efektif dan efisien dengan memasukkan berbagai informasi penting yang berhubungan langsung dengan proses belajar mengajar di kelas seperti adanya metode, materi, dan tujuan pembelajaran yang dijelaskan secara terperinci dalam Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional (PPSI). Kurikulum ini juga memperkenalkan sistem pengelompokan yang disebut Satuan Pelajaran yang berisi rencana pengajaran dalam setiap satuan bahasan di kelas.

Pada tahun 1984 dan 1994, terdapat pembaharuan kurikulum pendidikan nasional Indonesia kembali. Walaupun secara garis besar kedua kurikulum baru ini masih berdasarkan Kurikulum 1975, namun ada perubahan mendasar yang dilakukan dengan menekankan posisi siswa

sebagai subjek belajar yang aktif melalui berbagai kegiatan seperti mengamati, mengelompokkan, mendiskusikan hingga melaporkan hasil kegiatan. Karenanya, kurikulum 1984 sering juga disebut sebagai Kurikulum CBSA atau Kurikulum Cara Belajar Siswa Aktif. Sementara itu, pembaharuan pada Kurikulum 1994 lebih ditekankan pada penambahan berbagai muatan lokal sebagai mata pelajaran di sekolah seperti pembelajaran kesenian, keterampilan dan bahasa daerah (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1984, 1994).

Pengaruh perubahan politik terjadi lagi di awal era 2000. Setelah runtuhnya kekuasaan Orde Baru dan diterapkannya sistem desentralisasi kekuasaan daerah di Indonesia, pemerintah kembali mengeluarkan kurikulum pendidikan baru yang dinamai Kurikulum 2004 atau Kurikulum Berbasis Kompetensi (Departemen Pendidikan Nasional, 2003). Salah satu yang ditekankan dalam kurikulum ini adalah ketercapaian kompetensi siswa yang berorientasi pada hasil belajar dan menghargai perbedaan dan keberagaman. Kegiatan belajar tidak lagi dipusatkan kepada guru. Sebaliknya, siswa didorong untuk mencari sumber belajar dan informasi sendiri melalui sumber belajar yang edukatif. Selanjutnya, kurikulum ini kembali mengalami penyempurnaan pada tahun 2006 terutama pada adanya peningkatan wewenang dalam penyusunan silabus dan metode pembelajaran serta sistem penilaian peserta didik. Karenanya, kurikulum ini juga dikenal luas sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Setelah dilaksanakan dalam kurun waktu kurang lebih enam tahun, pemerintah Indonesia kembali mengeluarkan kurikulum pendidikan nasional baru pada tahun 2013, yang kemudian disebut Kurikulum 2013 atau KURTIAS. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013) menjelaskan bahwa Kurikulum 2013 ini lebih

menekankan pendidikan yang berorientasi pada nilai agama, sikap, dan perilaku. Karenanya, sistem penilaian dalam kurikulum ini dilihat dari tiga aspek yaitu sikap dan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Selain itu, terdapat perubahan pada alokasi waktu jam pelajaran. Terdapat penambahan pada beberapa mata pelajaran yang menekankan pendidikan moral, agama, dan Bahasa Indonesia. Di sisi lain, beberapa mata pelajaran seperti Bahasa Inggris dan bahasa asing lainnya.

Dalam perkembangan selanjutnya, pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan merilis sebuah kurikulum pendidikan nasional baru pada tahun 2022 yang dinamakan Kurikulum Merdeka. Sebagaimana dijelaskan oleh Kemendikbudristek (2023), kurikulum ini merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari kurikulum darurat yang disusun pemerintah sebagai antisipasi pembatasan fisik dan sosial selama masa Pandemi Covid-19. Dalam Kurikulum Merdeka ini, pihak sekolah dan guru diberikan kebebasan dalam menyusun materi ajar dan menentukan sistem penilaian siswa yang dirasa sesuai dengan situasi dan kondisi di sekolah. Selain itu, salah satu ciri khas pada kurikulum ini adalah program “Profil Pancasila” dimana siswa didorong untuk tidak hanya belajar di dalam ruangan kelas tapi juga melalui berbagai program lain di luar kelas seperti panen raya, pertukaran siswa, magang dan sebagainya. Sampai saat ini, Kurikulum Merdeka masih menjadi kurikulum resmi dalam sistem pendidikan nasional Indonesia yang harus diimplementasikan dan menjadi pegangan utama kegiatan pendidikan di Indonesia.

Kurikulum dalam Desain Pembelajaran

Pengertian kurikulum dijelaskan oleh Ornstein dan

Hunkins (2013) sebagai suatu rencana yang ditujukan untuk mencapai tujuan dari suatu program. Pada pandangan ini, kurikulum mencakup urutan langkah-langkah dari menyusun tujuan, merancang program, pelaksanaan kegiatan, sampai evaluasi dari program tersebut. Dalam hal ini, konsep kurikulum berfokus pada fungsinya untuk membekali siswa dengan berbagai kompetensi yang dibutuhkan bersama dengan rancangan kegiatan pembelajaran yang disarankan dalam usaha agar siswa dapat mencapai tujuan program yang telah disusun sebelumnya.

Konsep kurikulum yang lebih luas tidak hanya mencakup tentang pelaksanaan pembelajaran kepada siswa di dalam kelas, namun juga kepada para *stakeholder* dan pemangku kebijaksanaan dalam pendidikan, termasuk guru, administrator sekolah dan kepala sekolah (Wiles & Bondi, 2007; Richards, 2013). Fungsi dari disusunnya sebuah kurikulum dalam pengertian ini tidak hanya tentang tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sebaliknya, kurikulum disiapkan untuk mencakup keseluruhan rencana atau desain dari sebuah program dengan fungsi utama untuk memberikan arah dan sebagai pedoman bagi para guru dalam menyusun materi pelajaran. Proses kurikulum dalam hal ini disusun lebih komprehensif mencakup bagaimana materi-materi ajar disusun jadi sebuah desain atau *blueprint* rencana pengajaran di kelas dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah digariskan.

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, setiap desain pembelajaran di sekolah harus disusun berdasarkan muatan yang diamanahkan di dalam kurikulum. Dalam hal ini, terdapat beberapa komponen utama kurikulum yang harus dipertimbangkan sebelum dimulainya penyusunan desain pembelajaran seperti peran, fungsi, dan tujuan dari sebuah kurikulum. Nantinya, semua desain pembelajaran

harus memiliki tolok ukur yang jelas dan sesuai dengan kurikulum sehingga dapat digunakan sebagai alat untuk membentuk perkembangan setiap peserta didik.

Peran Kurikulum

Dalam pendidikan formal di sekolah atau lembaga pendidikan formal lainnya, kurikulum memiliki peran strategis dan menentukan dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional. Sebagai salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan nasional, kurikulum memiliki tiga peran utama yaitu peran konservatif, peranan kreatif, serta peran kritis dan evaluatif (Kemendikbudristek, 2022). Peran konservatif kurikulum menekankan bahwa kurikulum dapat menjadi sarana untuk pengenalan dan penyerapan nilai-nilai warisan budaya yang baik dan masih relevan dengan perkembangan dunia di saat sekarang.

Dalam menjalankan peran konservatifnya, kurikulum menjadi suatu upaya dalam melestarikan berbagai nilai dan budaya suatu bangsa terutama dari gerusan era globalisasi sekarang ini. Sangat cepatnya arus informasi dan interaksi sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi digital yang sangat pesat dikhawatirkan akan berdampak negatif terhadap cara pandang generasi muda karena adanya perubahan cara berpikir dan nilai serta norma hidup dari negara lain yang belum tentu sesuai dengan nilai dan norma di negara kita ini. Kekhawatiran lain adalah adanya sikap yang terlalu mengagung-agungkan budaya asing dan menganggap rendah budaya lokal sendiri yang akhirnya akan dapat mengikis rasa nasionalisme generasi muda bangsa.

Selain itu, kurikulum juga dapat menjadi salah satu upaya dalam melestarikan dan mewariskan berbagai nilai budaya lokal dan nasional tersebut kepada generasi muda.

Dalam hal ini, para siswa diajak untuk mengenali dan memahami norma-norma dan pandangan hidup masyarakat sekitar baik pada tingkat lokal maupun nasional. Melalui upaya semacam ini diharapkan para siswa akan mampu menjunjung tinggi dan berperilaku sesuai dengan norma-norma tersebut dalam kehidupan mereka ketika mereka kembali ke masyarakat.

Selain memiliki peran konservatif, kurikulum pendidikan juga harus mampu menjawab semua tantangan dan problem yang timbul sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan dalam masyarakat yang selalu dinamis dan terus mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Peranan kurikulum dalam hal ini dinamakan peranan kreatif. Sesuai dengan namanya, peran kreatif kurikulum mengacu pada adanya berbagai hal baru yang kreatif agar dapat mendukung siswa untuk dapat secara kreatif mengembangkan segenap potensi dan kemampuan diri yang ada agar nantinya mereka mampu turut serta dan secara aktif bergerak maju dalam arus kehidupan sosial yang juga secara dinamis terus bergerak maju. Apabila kurikulum tidak mengandung unsur-unsur baru yang kreatif dan sesuai dengan perkembangan zaman, maka apa yang diajarkan di sekolah akan menjadi kurang bermakna serta tidak begitu relevan lagi dengan perkembangan tuntutan dan kebutuhan sosial dalam masyarakat baik secara lokal maupun global.

Peran penting ketiga dari kurikulum adalah peran kritis dan evaluatif. Dalam peran ini, kurikulum pendidikan harus mampu menjadi penyaring nilai dan budaya mana yang baik untuk dipertahankan dan diajarkan kepada siswa, baik yang merupakan budaya lokal dan nasional maupun nilai budaya asing yang diserap sebagai hasil interaksi global. Hal ini karena tidak semua nilai dan budaya lokal masih sesuai dengan perkembangan zaman

sekarang ini. Selain itu, tidak semua budaya baru yang masuk merupakan hal yang buruk dan merugikan. Selain itu, peranan kritis dan inovatif dari kurikulum ini juga diharapkan dapat menjadikan kurikulum sebagai penyaring dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap informasi dan hal-hal baru. Hal ini penting karena kurikulum pendidikan diharapkan dapat menjadi benteng pertahanan dalam memilih dan memilah unsur dan pengetahuan mana yang bermanfaat dan memberikan hasil positif dalam perkembangan kemampuan mereka serta menangkal berbagai arus informasi dan pengaruh asing yang dapat merusak nilai-nilai luhur bangsa.

Fungsi dan Tujuan Kurikulum

Sebagaimana dijelaskan oleh Kemendikbudristek (2022), sebuah kurikulum pendidikan mempunyai beberapa fungsi, yaitu sebagai penyesuaian, integritas, diferensiasi, persiapan, pemilihan, dan diagnostik. Dalam fungsi penyesuaian, muatan kebijakan di dalam kurikulum disusun agar dapat menjadi salah satu dijadikan sarana untuk menyesuaikan dan beradaptasi antara program dan materi ajar apa saja yang sesuai dan perlu untuk diajarkan kepada siswa. Penyesuaian ini dilakukan dengan dasar berbagai pertimbangan seperti apakah program dan materi tersebut masih sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi ataupun masih sesuai dengan jati diri bangsa. Sehubungan dengan itu, fungsi integritas dari kurikulum dimaksudkan bahwa kebijakan-kebijakan yang diamanahkan di dalam kurikulum harus dapat menjadi media pembentuk pribadi siswa yang berintegritas dan berkarakter yang baik.

Selain fungsi-fungsi yang sudah disebutkan di atas, fungsi lain dari kurikulum adalah sebagai alat diferensiasi.

Hal ini mengacu bahwa muatan dari kurikulum pendidikan harus mampu menghargai perbedaan dan keunikan setiap siswa. Selain itu, fungsi diferensiasi ini memungkinkan adanya pembedaan yang diperlukan baik dalam berbagai hal seperti metode ajar, sistem penilaian, maupun sistem *reward and punishment* yang sesuai. Sebagai tambahan, fungsi persiapan dari kurikulum dimaksudkan bahwa kurikulum disiapkan untuk membantu siswa dalam mempersiapkan diri mereka demi masa depan yang lebih baik. Selanjutnya, kurikulum sebagai alat diagnostik mengacu pada pemahaman bahwa para siswa akan mampu untuk terus memahami diri dan potensi yang dimiliki. Sementara itu, fungsi kurikulum sebagai alat pemilihan dapat diartikan bahwa melalui program dan materi dalam kurikulum, siswa akan mampu memilih dan memilah program dan kegiatan pendidikan apa saja yang mereka inginkan sesuai dengan minat, bakat, dan rencana ke depan mereka.

Pada ruang lingkup sistem pendidikan nasional, kurikulum pendidikan nasional mengarahkan segala bentuk aktivitas pendidikan demi tercapainya tujuan-tujuan pendidikan nasional yang sudah ditetapkan (Kemendikbudristek, 2022). Karenanya, kurikulum dipersiapkan dan dikembangkan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Terdapat sejumlah tujuan yang diharapkan dari sebuah kurikulum yang sudah disusun, salah satunya adalah sebagai alat pendidikan. Dalam hal ini, isi sebuah kurikulum bukan hanya mengandung tujuan dan arah pendidikan saja, tapi juga materi ajar dan pengalaman belajar yang harus dimiliki setiap siswa, serta bagaimana mengorganisasi pengalaman itu sendiri. Selain itu, melalui kegiatan pembelajaran sebagaimana diamanatkan di dalam kurikulum, diharapkan agar siswa bisa mendapatkan kesempatan untuk maju dan nantinya

menjadi manusia yang mempunyai kompetensi yang baik serta berdaya saing tinggi.

Pada tingkatan yang lebih luas, disusunnya sebuah kurikulum juga bertujuan untuk memberikan gambaran dan tolak ukur yang terperinci tentang sistem pendidikan nasional. Dalam hal ini, kurikulum bertujuan menyediakan rambu-rambu tentang kebijakan pendidikan nasional untuk dilaksanakan oleh segenap *stakeholder* dan pemangku kepentingan serta praktisi dunia pendidikan adanya kurikulum nasional juga dapat menjadi alat untuk menstandarisasi kualitas pendidikan. Selanjutnya, dengan adanya satu kurikulum yang berlaku nasional maka akan terbentuk suatu standar pendidikan yang sama pada semua wilayah. Standarisasi sistem pendidikan yang setara ini bisa menjadi alat untuk pemerataan di bidang pendidikan nasional.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan komponen yang sangat penting sebagai dasar dalam proses penyusunan desain pembelajaran. Dalam hal ini, berbagai komponen kurikulum sebagaimana dijelaskan di atas harus dipahami dan dimengerti dengan baik agar desain pembelajaran yang disusun akan dapat dilaksanakan secara baik dan seimbang agar bisa mencapai hasil yang optimal demi terwujudnya sistem pendidikan yang berkualitas dimana di satu sisi bersifat kritis dalam menjaga nilai-nilai yang sudah baik dan di sisi lain bisa membangun kemampuan inovatif siswa demi kemajuan bangsa dan negara.

BAB 6 MODEL DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Belajar dan membelajarkan adalah dua faktor yang saling berhubungan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Belajar merujuk ke objek yang menerima pembelajaran (peserta didik) sedangkan membelajarkan merujuk pada pelaku yang memberi pelajaran (pendidik). Kedua objek ini harus saling mendukung dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar interaksi yang terjadi komunikasi dua arah dimana guru mengajarkan siswa dalam menambah pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menjadi seorang pendidik harus berusaha bagaimana caranya supaya materi pembelajaran tersampaikan dengan baik hingga peserta didik bisa mengerti dan memahami isi materi dengan baik. Untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal dibutuhkan perencanaan/sistem yang jelas agar berjalan dengan lancar dan menyenangkan.

Sistem pembelajaran boleh dikatakan sebagai rancangan yang meliputi proses atau alur yang akan diadakan atau dilakukan dalam kegiatan belajar dari awal hingga akhir. Gabungan unsur-unsur, seperti peran guru dan siswa, materi ajar, fasilitas, atau perlengkapan pendukung serta prosedur yang saling bersinergi untuk mencapai suatu tujuan membentuk satu kesatuan yang disebut dengan sistem. Sistem membuat proses belajar mengajar terarah dan lancar. Jika salah satu komponen/unsur tidak berfungsi sesuai yang direncanakan akan ada ketimpangan dalam pencapaian tujuan. Jika hal

ini terjadi maka akan mengakibatkan kegagalan pada peserta didik, dimana mereka tidak dapat memahami materi dengan maksimal yang berujung pada tujuan yang tidak tercapai. Tentu saja hal ini menunjukkan capaian tujuan pembelajaran itu gagal. Untuk itu sebelum melakukan pembelajaran ada baiknya kita menentukan rancangan/model pembelajaran apa yang akan kita terapkan. Tentu kita harus sesuaikan dengan materi ajar. Dalam sistem pembelajaran setiap unsur-unsur terkait fasilitas, perlengkapan, dan prosedur saling berinteraksi dan bersinergi untuk mencapai suatu tujuan. Sistem pembelajaran bisa diartikan sebagai satu kesatuan yang meliputi hal-hal sebagai berikut: materi ajar, fasilitas pendukung, metode belajar yang menyatu dalam suatu sistem untuk melaksanakan kegiatan tertentu dalam mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Apabila salah satu dari faktor tidak lengkap, akan menjadi kendali bagi faktor lain yang bisa mengganggu sistem pembelajaran dan menghambat pencapaian tujuan. Jika hal ini terjadi maka akan mengakibatkan kegagalan pada peserta didik, dimana mereka tidak dapat menerima dan memahami materi pembelajaran dengan baik. Tentu saja hal ini menunjukkan capaian tujuan pembelajaran itu gagal. Untuk itu sebelum melakukan pembelajaran ada baiknya kita menentukan rancangan/model pembelajaran apa yang akan kita terapkan.

Proses pembelajaran yang menerapkan model desain diharapkan menciptakan hasil belajar yang optimal. Sehingga setiap pembelajaran ataupun kegiatan lain yang merupakan penyampaian materi, atau pelatihan sekalipun sangat membutuhkan model desain sistem supaya bisa berjalan secara sistematis atau tidak menyimpang dari ruang lingkup topik yang dibahas. Selain itu, pembelajaran atau pelatihan akan berjalan sesuai alur dan tidak

berulang-ulang. Hal ini akan menghindarkan peserta dari kebosanan dan keterlambatan materi. Sehingga pencapaian materi bisa ditempuh sesuai dengan waktu yang sudah ditargetkan dengan hasil yang maksimal.

Pengertian Model Desain Sistem Pembelajaran

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) model artinya rancangan, representasi, atau deskripsi yang menjelaskan suatu objek tertentu, sistem, atau konsep. Model desain pembelajaran sebagai sarana untuk menganalisa, merancang, memproduksi, menerapkan, dan mengevaluasi sebuah program pembelajaran. Secara umum dapat diartikan suatu cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh pendidik dalam mengorganisasikan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Secara singkat merupakan rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan pendidik dan peserta didik serta segala fasilitas pendukung yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran melukiskan prosedur yang sistematis yang dilakukan pada saat belajar. Baik guru maupun siswa memiliki tugas yang lebih terperinci dalam setiap model pembelajaran. Ciri utama model pembelajaran antara lain:

1. Bersifat rasional teoritik logis.
2. Disusun berlandaskan tujuan yang telah ditentukan.
3. Cara atau metode mengajar mengacu pada tujuan pembelajaran.
4. Fasilitas pendukung/lingkungan belajar yang mengacu pada tujuan pembelajaran.

Tujuan Model Desain Sistem Pembelajaran

Adapun tujuan penggunaan model desain sistem pembelajaran ini agar pembelajaran bisa berjalan dengan lancar, terarah, atau sistematis. Dengan ini diharapkan peserta didik dengan mudah memahami materi belajar dan pendidik lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran yang berakibat baik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa alasan pokok pentingnya menggunakan suatu model pembelajaran adalah:

1. Memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.
2. Membantu siswa untuk memahami materi belajar.
3. Proses belajar berlangsung secara sistematis.
4. Dapat diterapkan pada setiap jenjang pendidikan.
5. Merupakan proses berulang dan iteratif.
6. Belajar terdiri dari subproses yang saling terkait.

Beberapa hal tersebut mendorong penggunaan sebuah model dalam pembelajaran. Tentu dengan ini akan mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang kompleks. Hal ini juga akan meningkatkan semangat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik sehingga terpacu untuk belajar secara sistematis dan menyenangkan. Model pembelajaran akan mengarahkan proses pembelajaran dari awal hingga tahap evaluasi.

Dalam menjalankan proses belajar mengajar yang menyenangkan, seorang pendidik (guru) dituntut untuk mampu memilih dan menentukan model desain sistem pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan situasi atau *setting* pembelajaran yang spesifik. Pendidik harusnya dibekali dengan ilmu pengetahuan dan pemahaman tentang beberapa model pembelajaran. Dengan mereka memahaminya, akan dengan mudah menyesuaikannya dengan setiap materi yang akan diajarkan. Tentu akan

mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Ada beberapa variabel yang menjadi dasar bagi pendidik dalam menentukan model yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dilakukan, seperti:

1. Keadaan lingkungan;
2. Kebutuhan belajar;
3. Rancang proses pembelajaran;
4. Metode pembelajaran;
5. Pengembangan bahan ajar; dan
6. Cara evaluasi.

Faktor-faktor Model Desain Sistem Pembelajaran

Bagaimana mendesain sebuah model pembelajaran? Jika kita ingin mendesain model pembelajaran tentu kita akan melakukan analisis terlebih dahulu hal-hal sebagai berikut: hal apa saja yang dibutuhkan peserta didik, apa tujuan pembelajaran dilakukan, pengembangan bahan dan langkah-langkah yang sesuai dengan bahan pembelajaran, sumber belajar yang mumpuni, media yang mendukung sesuai dengan bahan ajar, serta bagaimana cara kita dalam mengevaluasi keberhasilan mengajar peserta didik. Langkah awal itu harus menjadi landasan bagi perancang sebuah model pembelajaran. Hal –hal dasar yang menjadi acuan dalam menyusun sebuah model desain sistem pembelajaran, antara lain:

1. Berdasar pada hakikat belajar;
2. Peserta didik menjadi tumpuan setiap langkah-langkah atau prosedur;
3. Ditujukan untuk terciptanya kemudahan dalam belajar;
4. Terdiri dari variable-variable yang bersinergi mencapai tujuan;

5. Bagian-bagian penting meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang mencakup metode, media, strategi, sumber belajar, dan teknik evaluasi yang mengacu pada tujuan.

Seorang pendidik yang akan mengajarkan sebuah materi ajar dengan menggunakan sebuah model pembelajaran, tentu harus memahami betul tentang model pembelajaran tersebut. Apakah model itu sesuai dengan materi ajar yang akan disampaikan. Karena, setiap model memiliki keunikan tersendiri. Tentu memiliki alur atau langkah yang berbeda-beda. Semakin banyak model belajar yang dipahami maka akan dengan mudah menyesuaikan dengan materi ajar. Maka, dengan itu harus disesuaikan supaya berlangsung dengan efektif dan mencapai target atau tujuan pembelajaran. Sangat dibutuhkan keterampilan untuk memvariasikan beberapa model desain sistem pembelajaran untuk hasil yang optimal. Pemilihan model yang benar akan sangat berpengaruh kelancaran pembelajaran dan hasil yang akan dicapai. Bahkan peserta didik akan lebih antusias belajar dengan menggunakan model desain sistem pembelajaran yang variatif. Mereka akan mendapatkan pengalaman belajar tersendiri dari setiap model pembelajaran. Dalam merancang suatu pembelajaran perlu diperhatikan hal-hal berikut, yaitu:

1. Potensi awal peserta didik;
2. Tujuan pembelajaran;
3. Materi yang akan disampaikan;
4. Alur atau prosedur;
5. Media;
6. Strategi;
7. Sumber belajar; dan
8. Teknik evaluasi.

Kegiatan pembelajaran meliputi tiga tahap, yaitu:

1. Memilih model pembelajaran yang sesuai;

2. Menerapkan model pembelajaran; dan
3. Kegiatan evaluasi.

Setiap model desain sistem pembelajaran memiliki prosedur berbeda-beda. Secara umum, kegiatan yang paling banyak dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Mengamati;
2. Menanya;
3. Mengumpulkan informasi/eksperimen;
4. Mengolah informasi; dan
5. Membuat kesimpulan.

Dengan adanya desain pembelajaran akan menuntun proses belajar yang sistematis, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hasil belajar yang dicapai akan lebih baik.

Landasan Teori Model Desain Sistem Pembelajaran

Dalam menyusun sebuah model desain pembelajaran diperlukan landasan teori yang kuat. Teori ini akan mengarahkan pendesain untuk menentukan langkah-langkah atau prosedur belajar dalam model tersebut supaya tetap sesuai dengan hakikat belajar yang benar yang mengacu pada tujuan belajar. Teori belajar yang digunakan dalam setiap model pembelajaran mengarahkan untuk tetap bernilai edukatif dan komunikatif antara pendidik dan peserta didik. Teori belajar harus dijadikan landasan atau pijakan dalam mendesain pembelajaran. Hal ini merupakan komponen penting yang harus diperhatikan. Berikut beberapa teori belajar yang digunakan sebagai landasan dalam merancang desain pembelajaran.

1. Teori Belajar Behavioristik

Teori ini menitikberatkan pada perubahan tingkah laku peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar. Tingkah laku yang muncul dari seseorang akibat timbul stimulus dan respons. Tanda keberhasilan teori belajar behavioristik adalah adanya perubahan atau tanda bahwa seseorang telah merespons suatu kejadian. Konsep dari teori ini adalah stimulus dan respons. Suatu perubahan yang bisa kita lihat di lingkungan sebagai akibat tingkah laku seseorang disebut stimulus sedangkan perubahan sesuatu/ perlakuan yang disebabkan oleh adanya perangsang disebut respons.

2. Teori Belajar Kognitif

Menurut teori ini dikatakan bahwa belajar terdiri dari beberapa tahap, yaitu analisa dan mengumpulkan informasi, mengelola informasi, memprediksi/dugaan sementara, dan pemecahan masalah. Teori ini tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respons. Teori ini berpusat pada peserta didik. Kognitif ini erat sekali dengan tingkat kecerdasan seseorang. Contoh, kognitif bisa ditunjukkan ketika seseorang sedang belajar, membangun sebuah ide, dan memecahkan masalah. Kegiatan belajar dengan menggunakan teori kognitif antara lain: holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, dan berpusat pada peserta didik. Menurut Benjamin Bloom ranah kognitif mencakup enam aspek, antara lain: menghafal/*remember* (C1), memahami/*understand* (C2), menerapkan/*apply* (C3), menganalisis/*analyse* (C4), mengevaluasi/*evaluate* (C5), dan membuat/*create* (C6). Aspek-aspek ini sangat diperhatikan dan diberlakukan hingga saat

ini sebagai tolak ukur kemampuan seseorang secara kognitif.

3. Teori Belajar Konstruktivistik

Teori ini menyatakan bahwa ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dibentuk oleh siswa itu sendiri secara aktif. Keinginan belajar siswa datang dari dalam diri mereka tanpa harus didorong oleh siapa pun bahkan gurunya sekalipun. Mereka memiliki rasa ingin tahu dan semangat yang tinggi dalam belajar. Sedangkan, guru hanyalah seseorang yang memberi atau menyiapkan segala fasilitas yang membantu siswa dalam mengajar (fasilitator). Informasi yang diperoleh siswa dari luar diri/lingkungannya dikembangkan atau dikonstruksi menjadi ilmu pengetahuan. Guru sebagai fasilitator menolong siswa untuk mengonstruksi pengetahuannya.

Pelopop dari teori konstruktivistik adalah Lev Vygotsky. Menurutnya bahwa seseorang bisa membangun ilmu pengetahuan secara sistematis, logis, dan rasional dengan bantuan para ahli yang ada di sekitarnya. Dalam hal ini orang lain bisa menolong seseorang dalam meningkatkan faktor kognitifnya. Lingkungan sosial yang baik akan memberi nilai kognitif yang berkembang bagi seseorang. Dalam teori ini juga menjelaskan bahwa kognitif seseorang itu bisa berkembang sesuai pengaruh budaya dan lingkungan sosial. Seseorang yang hidup dalam lingkungan sosial yang bagus akan dengan mudah dia membangun atau mengonstruksi ilmu pengetahuan yang dia peroleh lebih baik. Inti dari teori belajar konstruktivistik ini adalah perkembangan kognitif seseorang tidak dapat dilepaskan dari pengaruh lingkungan sosial

budayanya. Ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang dipengaruhi oleh tempat di mana pengetahuan itu dikonstruksi, budaya setempat, dan interaksi di lingkungan sosial.

4. Teori Belajar Humanistik

Pengertian teori ini dapat dijelaskan dari beberapa pendapat tenaga ahli berikut:

- a. Menurut Arthur Combs belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dimana pun dan kapan pun yang mana kegiatan tersebut menghasilkan sesuatu yang berharga bagi dirinya sendiri sesuai dengan keinginannya sendiri tanpa dipengaruhi orang lain.
- b. Menurut Abraham Maslow belajar adalah proses dimana seseorang berusaha mengaktualisasi dirinya sendiri sesuai dengan apa yang ada dalam dirinya dimana dia mengenal dirinya dengan baik.
- c. Menurut Carls Rogers dalam belajar diperlukan sikap yang baik, saling menghargai, saling menghormati, dan berpikir positif antara pendidik dan peserta didiknya. Hal ini akan meningkatkan kelancaran proses belajar.

Teori ini menyatakan bahwa tujuan belajar bagi seseorang adalah memanusiakan orang itu sendiri. Seseorang disebut berhasil dalam pembelajaran jika dia mampu memahami dirinya dan lingkungannya. Ada beberapa manfaat belajar menurut teori ini, antara lain adanya perubahan sikap seseorang ke hal yang lebih baik, seseorang tersebut bersikap menghargai dan menghormati sesama, dan memiliki

keinginan dan berpikir dalam mengembangkan ide/gagasan.

Jika ingin mengembangkan sebuah model desain pembelajaran, harus menentukan teori belajar yang melandasi model yang dikembangkan tersebut. Berdasarkan teori itulah dikembangkan bagaimana proses belajar yang akan dilakukan, langkah-langkah atau prosedur, dan evaluasi hasil belajar yang akan diterapkan tetap menganut teori belajar yang dipilih. Model desain sistem pembelajaran berdasarkan tujuan/orientasi dibedakan menjadi:

1. Berorientasi kelas (*classrooms oriented*)

Ditujukan pada proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Dimana guru sebagai pendidik harus aktif dalam merancang pembelajaran sedemikian rupa, memilih model pembelajaran yang sesuai, strategi, metode, dan memahami materi yang akan diajarkan dengan baik. Guru juga harus merencanakan evaluasi belajar sesuai dengan model yang dipilih. Guru dan siswa dapat berinteraksi dengan baik sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien.

2. Berorientasi produk (*product oriented*)

Pembelajaran yang berorientasi produk artinya dalam pembelajaran tersebut menghasilkan suatu produk sebagai hasil belajar. Bentuk-bentuk produk yang dihasilkan dapat berupa media baru, video pembelajaran, ataupun modul baru. Tujuan model berorientasi produk adalah adanya kebutuhan akan produk baru sehingga perlu untuk diproduksi.

3. Berorientasi sistem (*system oriented*)

Model ini menitikberatkan pada teknologi dan membutuhkan dukungan atau campur tangan SDM yang kompeten atau tenaga ahli yang sudah

berpengalaman di bidangnya. Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi sistem memiliki 3 tahap penting yaitu desain, pengembangan, dan evaluasi. Biasanya model ini diterapkan dalam ruang lingkup yang besar atau skala besar.

Tahap awal dalam model desain ini yaitu mengumpulkan informasi atau data yang akan diperlukan untuk mengatasi permasalahan dalam belajar. Kegiatan ini dilakukan secara intensif. Data yang dikumpulkan harus akurat supaya saat tahap mencari solusi memberikan pengaruh yang baik dalam pemecahan masalah belajar yang dialami.

Jenis-jenis Model Desain Sistem

Pembelajaran

Setiap model dirancang sedemikian rupa yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan belajar. Walaupun setiap model memiliki desain sistem yang unik tetapi tetap memiliki dasar prinsip yang sama. Setiap model bertujuan untuk memudahkan proses belajar mengajar dan mencapai hasil belajar yang optimal. Untuk itu sebagai pendidik, guru harus memahami berbagai macam jenis-jenis model desain pembelajaran. Guru harus bisa merancang atau mendesain pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan sesuai dengan setiap materi yang diajarkan. Pemilihan desain belajar harus disesuaikan dengan materi ajar. Bagaimana menyampaikan materi itu supaya bisa tersalurkan dengan baik dan dipahami oleh siswa dan guru pun tidak merasa terbebani dalam menyampaikan materi. Sehingga proses belajar dapat berjalan lancar dan ilmu pengetahuan yang diperoleh siswa terstruktur atau diperoleh secara sistematis untuk memudahkan pemahaman. Berikut beberapa contoh model

desain sistem pembelajaran:

1. Model Dick and Carey

Model ini berusaha mengembangkan pembelajaran yang efektif dan efisien melalui tahapan yang sistematis. Setiap tahapan mempunyai tujuan yang jelas dan langkah-langkah yang terperinci sehingga sangat memudahkan pengaplikasiannya dalam proses belajar. Tahapan-tahapan tersebut saling bersinergi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ada 10 tahapan sistematis dalam model pembelajaran ini sebagai berikut.

- a. Menetapkan tujuan pembelajaran;
- b. Menganalisis kompetensi yang harus dicapai;
- c. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik sebelum pembelajaran;
- d. Merumuskan tujuan pembelajaran khusus;
- e. Merancang instrumen penilaian;
- f. Menentukan strategi pembelajaran;
- g. Menentukan dan mengembangkan materi;
- h. Merencanakan rancangan evaluasi formatif;
- i. Melakukan perbaikan program;
- j. Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif.

2. Model Jerold E Kemp

Model desain sistem pembelajaran ini menitikberatkan pada karakteristik siswa, dan bagaimana membimbing siswa untuk dapat berpikir tentang memecahkan masalah-masalah dalam mencapai tujuan belajar. Tahap –tahap pembelajaran berdasarkan model ini antarlain:

- a. Menetapkan tujuan umum;
- b. Mengidentifikasi karakteristik siswa;
- c. Menetapkan tujuan khusus;
- d. Menentukan materi;

- e. Mengembangkan penilaian awal;
- f. Menentukan kegiatan/langkah-langkah dan sumber belajar;
- g. Memanfaatkan layanan atau sarana belajar; dan
- h. Melakukan evaluasi hasil belajar.

3. Model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*)

Model ini lebih menekankan pada pengembangan produk, mengembangkan perangkat/program yang lebih efektif dalam mendukung kinerja. Model ini dibedakan dalam beberapa tahap, antara lain:

- a. *Analysis* (analisa), menganalisa pentingnya produk dikembangkan.
- b. *Design* (desain/perancangan), bersifat konseptual sebagai dasar untuk tahap selanjutnya.
- c. *Development* (pengembangan), merealisasikan rancangan produk.
- d. *Implementation* (implementasi), penerapan produk.
- e. *Evaluation* (evaluasi), sebagai umpan balik untuk merevisi atau memperbaiki kekurangan produk.

4. Hannafin dan Peck

Merupakan salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada produk. Terdapat tiga tahapan dalam model desain ini, yang meliputi menganalisis kebutuhan peserta didik, mengembangkan, dan mendesain program sesuai dengan kebutuhan hasil analisa sebelumnya. Selanjutnya, tahap implementasi atau penerapan program.

5. Model ASSURE

Merupakan salah satu model pembelajaran yang

dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien. Model ini sangat praktis mudah diaplikasikan. Biasanya menggunakan teknologi dalam metode, media, dan strategi yang digunakan. Tahap evaluasi dilakukan untuk merevisi atau menyempurnakan produk untuk menjamin kualitas yang lebih baik.

6. Model Smith and Ragan

Model ini lebih difokuskan pada rancangan strategi belajar. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam model ini adalah:

- a. Identifikasi lingkungan belajar;
- b. Identifikasi karakteristik siswa;
- c. Menentukan tugas;
- d. menyusun butir tes;
- e. menetapkan strategi;
- f. memproduksi program;
- g. evaluasi; dan
- h. merevisi program.

7. *Front-end System Design*

Model ini dirancang untuk sistem pembelajaran jarak jauh dimana antara pendidik dan peserta didik susah bertemu fisik dalam melaksanakan pembelajaran regular. Oleh karena itu, model ini lebih memanfaatkan media teknologi dalam mengaplikasikannya.

Sebelum memilih dan menerapkan salah satu model pembelajaran di atas dalam proses belajar, sebaiknya seorang pendidik mengetahui dan memahami kelebihan dan kekurangannya, mengerti dalam melaksanakan prosedur, dan memahami materi yang akan disampaikan sehingga pemilihan model lebih tepat untuk masing-masing materi ajar. Pemahaman ini akan mempermudah proses belajar dan semakin mudah mencapai tujuan.

Dengan mengaplikasikan salah satu model desain pembelajaran, proses belajar akan lebih sistematis dan terarah yang akan meningkatkan hasil belajar.

BAB 7 KLASIFIKASI MODEL DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Kata "klasifikasi" kata yang di adopsi dari Bahasa Belanda "*classificatie*", yang merupakan turunan dari kata Prancis "*classification*". Frasa ini menjelaskan proses pengumpulan data secara sistematis atau sesuai dengan norma atau konvensi yang telah ditetapkan. Dalam KBBI, klasifikasi mengacu pada pembagian secara sistematis ke dalam kelompok atau pengelompokan sesuai dengan pedoman atau norma yang telah ditetapkan. Partisi apa pun ke dalam kelas adalah cara lain untuk menggambarkan kategorisasi dalam arti literal. Sains mendefinisikan klasifikasi sebagai proses mengelompokkan sesuatu berdasarkan persamaan dan perbedaannya.

Ada beberapa cara untuk memahami desain pembelajaran, seperti disiplin, sistem, atau proses. Sebagai subjek, desain instruksional mencakup banyak teori dan studi tentang taktik implementasi dan proses pembelajaran yang terlibat. Ilmu pengembangan spesifikasi untuk pengembangan, implementasi, evaluasi, dan pengelolaan keadaan yang menawarkan fasilitas layanan belajar dan mengajar dengan skala besar dan kecil untuk siswa pada tingkat yang kompleks dikenal dengan rancangan instruksional. Rancangan belajar mengajar adalah suatu sistem yang mengembangkan belajar mengajar dan mengimplementasikannya, beserta fasilitas dan prosedurnya, untuk meningkatkan standar pembelajaran. Rancangan sistem belajar mengajar adalah jenis sistem

belajar mengajar yang terdiri dari sejumlah elemen belajar mengajar yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Pengembangan pembelajaran akan dinikmati siswa, jika guru menggunakan desain model pembelajaran sebagai cara untuk membuat barang tertentu atau meningkatkan produk saat ini dan menguji efisiensi produk tersebut. (Asmara, 2022).

Model Perancangan Sistem Belajar Mengajar

Pemahaman tentang suatu model rancangan sistem belajar mengajar terlebih dahulu harus melalui pengklasifikasian model desain tersebut. Pengklasifikasian model rancangan sistem belajar mengajar dikelompokkan 3 kelompok, yaitu: 1) Model Panduan Kelas, 2) Model Panduan Hasil, 3) Model Panduan sistem (Gustafson dan Branch, 2002). Model panduan kelas merupakan model rancangan yang pembelajarannya berpanduan dan diimplementasikan di kelas. Model panduan hasil merupakan rancangan yang sistem pembelajarannya berorientasi produk dan dipergunakan untuk dapat membuat hasil dalam program belajar mengajar yang menarik. Model panduan sistem adalah rancangan dengan sistem pembelajarannya berpanduan pada merancang suatu program dalam ukuran besar. Adapun perincian deskripsi dari ketiga model rancangan sistem pembelajaran sebagai berikut:

Model Rancangan Yang Sistem Belajar Mengajar Panduan Kelas (*Classrooms Oriented Model*)

Tokoh yang menawarkan perspektif tentang

mempraktikkan pengembangan pembelajaran di kelas adalah Heinich, dkk (1999) dan Newby, dkk (2000). Setiap penulis membuat asumsi bahwa ukuran pembelajaran yang direncanakan acara akan kecil, jumlah sumber daya yang tersedia akan rendah, itu akan menjadi upaya individu dan bukan tim, gurunya bukan orang terlatih pengembang pembelajaran, dan guru pada umumnya terbatas pada memilih dan mengadaptasi bahan yang ada daripada membuat yang baru. Selain itu, perspektif kelas biasanya mengasumsikan bahwa sedikit waktu akan dicurahkan untuk analisis *front-end*, pembangunan dan lingkungan belajar kemungkinan akan relatif berteknologi rendah, itu jumlah uji coba dan revisi akan dibatasi, dan jumlah penyebaran di luar kelas itu akan sangat rendah, jika memang ada. Ini bukan untuk mengatakan bahwa guru kelas tidak pernah bekerja pada pengembangan usaha yang berskala besar dan yang melibatkan tim, penggunaan yang ekstensif sumber daya, lingkungan berteknologi tinggi, dan periode analisis ekstensif, uji coba, revisi, dan diseminasi. Namun, ketika mereka terlibat dalam proyek seperti itu, model berorientasi kelas ini tidak lagi menjadi pilihan terbaik mereka karena karakteristik atau asumsinya akan sama sekali berbeda.

Pendekatan perancangan sistem belajar mengajar panduan kelas ini memiliki tujuan dipenuhi kebutuhan pendidik dan siswa mendapatkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, menyenangkan, produktif, sukses yang mendorong pembelajaran. Dari tingkat SD hingga Universitas, pendekatan desain sistem pembelajaran berorientasi kelas ini digunakan. Guru, dosen, dan instruktur lain yang bekerja dengan siswa dalam lingkungan belajar yang berorientasi kelas harus memiliki pemahaman yang kuat tentang arsitektur sistem semacam itu (Syamsiara, 2021).

Model desain sistem pembelajaran berorientasi kelas ini digunakan dengan alasan bahwa berbagai kegiatan pembelajaran dilakukan di kelas selama periode belajar yang ditetapkan (Ina, 2020). Isi atau materi pembelajaran dipilih yang sesuai, merencanakan strategi belajar mengajar, penyampaian informasi dan isi/materi, serta menilai produk pembelajaran adalah tugas guru dan dosen dalam situasi seperti ini. Biasanya, pendidik percaya bahwa model rancangan sistem pembelajaran terdiri dari instruksi yang wajib dilakukan.

ASSURE adalah contoh rancangan sistem pembelajaran yang berpanduan kelas. Heinick et al. memulai model ASSURE. Smaldino, dkk. telah mengembangkannya sejak tahun 1980-an. ASSURE dapat ditulis:

A : *analyze learner* (analisis pembelajar).

S : *state objectives* (perumusan tujuan belajar mengajar).

S: *select methods, media, material* (pemilihan metode, media, dan isi/bahan ajar).

U : *utilize media and materials* (pemanfaatan media dan bahan ajar).

R : *require learner participation* (mengembangkan peran siswa).

E : *evaluate and revise* (mengevaluasi dan merevisi).

Kata kerja menganalisis, menyatakan, memilih, memanfaatkan, membutuhkan, dan mengevaluasi adalah dasar dari kerangka ASSURE. Semua kata kerja ini menyinggung tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh dosen, guru, dan dosen untuk mengawasi pembelajaran di kelas.

Model Rancangan yang Sistem Belajar Mengajar

Panduan Hasil (*Product Oriented Model*)

Pencipta model pengembangan hasil, seperti de Hoog, dkk (1994) dan Bergman dkk (1990), membuat perbedaan asumsi termasuk bahwa akan ada produk tertentu yang dihasilkan. Model rancangan pembelajaran berpanduan hasil biasanya mengasumsikan jumlah hasil untuk dikembangkan dengan durasi sekian jam, atau mungkin sekian hari. Untuk model berorientasi desain pembelajaran hasil/produk mungkin sangat bervariasi, tetapi sering dianggap canggih secara teknis produk akan diproduksi. Model pengembangan desain pembelajaran produk juga mengasumsikan sumber daya yang substansial tersedia untuk tim individu yang sangat terlatih, seringkali termasuk manajer profesional. Biasanya tim akan menghasilkan produk yang canggih (seringkali berbasis teknologi) bahan asli, mungkin untuk dipasarkan secara komersial. Jumlah analisis *front-end* sangat bervariasi, dan secara teknis produk canggih sering dihasilkan. Uji coba dan revisi biasanya ekstensif, dan penyebaran produk yang luas adalah hal biasa.

Model rancangan untuk sistem belajar mengajar berpanduan hasil/produk biasanya dari asumsi bahwa kurikulum pembelajaran telah dibuat selama sekian saat tertentu. Model untuk merancang sistem belajar mengajar menggunakan prosedur analisis kebutuhan yang tepat.

Pemakai materi/program belajar mengajar yang dibuat menggunakan model rancangan sistem belajar mengajar biasanya tidak berinteraksi langsung dengan pembuat materi tersebut (Ina, 2020). Hanya selama pemeriksaan prototipe program, pengguna program dan pembuat program berinteraksi secara langsung. Paradigma berorientasi produk adalah metode untuk membuat materi pembelajaran seperti modul, video pembelajaran, atau

sumber belajar lainnya.

Model pengembangan desain pembelajaran yang berorientasi hasil memiliki ciri 4 asumsi utama: (1) hasil pembelajaran dibutuhkan, (2) hasil yang dipilih atau dimodif dari bahan yang ada, (3) ada penekanan yang besar pada *tryout* dan perbaikan, dan (4) hasil harus dapat digunakan oleh siswa hanya berupa "manajer" atau fasilitator, tapi bukan guru (Gustafson dan Branch, 2002). Model Hannafin & Peck adalah salah satu model rancangan pembelajaran berorientasi produk (Muhammad, 2018) mengungkapkan bahwa model rancangan belajar mengajar berpanduan hasil tersebut ada langkah tertentu, yaitu: 1). Pembelajaran di analisis, 2). Rancangan pembelajaran, 3). Pembelajaran dikembangkan, 4). Terapan pembelajaran. Model berorientasi produk biasanya ditentukan oleh empat premis utama:

1. Hasil atau program belajar mengajar benar-benar dibutuhkan;
2. Hasil atau program belajar mengajar baru perlu dihasilkan;
3. Hasil atau program belajar mengajar memerlukan proses percobaan dan perbaikan; dan
4. Hasil atau program belajar mengajar dapat digunakan, meskipun dengan bimbingan fasilitator.

Model Rancangan yang Sistem Belajar Mengajar Berpanduan Sistem (*Sistem Oriented Model*)

Model yang berpanduan sistem, diprakarsai oleh Branson (1975), Dick, Carey dan Carey (2001), dan Smith dan Ragan (1998), biasanya menganggap sebagian besar instruksi perintah akan dibuat, seperti seluruh kursus. Substansial sumber daya biasanya diberikan kepada tim pengembang instruksional yang terampil dan ahli materi

pelajaran. Produksi asli atau pemilihan bahan akan bervariasi sehingga banyak peraturan perusahaan yang memerlukan pengembangan asli. Dapat diasumsikan tentang kecanggihan teknologi dari sistem pengembangan dan penyampaian juga beragam dan membuat keputusan didasarkan pada infrastruktur yang tersedia untuk penyampaian kursus. Analisis *front-end* kadang tinggi, begitu juga dengan jumlah uji coba dan perbaikan. Sosialisasi dan pemanfaatannya mungkin cukup luas tetapi mungkin melakukan pengembangan tidak melibatkan tim.

Metodologi rancangan belajar mengajar berpanduan sistem dimulai dengan tahap pengumpulan data untuk mengidentifikasi potensi untuk mempraktikkan perbaikan masalah yang ada dalam sistem belajar mengajar. Untuk mengidentifikasi solusi yang tepat, analisis kebutuhan dan analisis *front-end* keduanya banyak digunakan. Tahapan rancangan, pengembangan, dan penilaian adalah dimana model berpanduan sistem dan hasil akhir paling berbeda. Dalam paradigma perancangan sistem pembelajaran berpanduan sistem, ketiga fase ini dilakukan dengan skala besar. Untuk menciptakan suatu sistem belajar mengajar yang cakupannya luas, seperti perancangan sistem pelatihan, kurikulum sekolah, dan lain-lain, digunakan model yang berpanduan sistem, khususnya model desain belajar mengajar. Model ADDIE adalah salah satu ilustrasinya. Selain itu, ada model melingkar dan yang biasa kita sebut sebagai model prosedural. Model Dick and Carrey merupakan ilustrasi model prosedural, sedangkan model Kemp merupakan ilustrasi model sirkular.

Model sistem biasanya dianggap lebih besar pengembangan produk daripada ruang lingkup usaha. Namun, dalam tahap perancangan, pengembangan, dan evaluasi, perbedaan utama antara model sistem dan model hasil adalah besarnya dari jenis tugas khusus yang

dilakukan. Enam model dipilih untuk mewakili variasi model rancangan pembelajaran yang paling dapat diterapkan dalam konteks sistem *Interservice Procedures for Instructional Systems* (Branson, 1975); Bangsawan (1994); Dorsey, Goodrum dan Schwen (1997); Intan (1989); Smith dan Ragan (1999); dan Dick, Carey dan Carey (2001).

Terdapat variasi pada model yang menguntungkan kita juga. Ada manfaat lain yaitu kemampuan untuk memilih dan menggunakan model rancangan belajar mengajar yang cocok dengan tantangan yang dihadapi di tempat kerja. Kami juga dapat mengembangkan model turunan dari model yang sudah ada atau meneliti dan menyempurnakan desain yang sudah ada.

Taksonomi Karakteristik

Matriks yang menghubungkan tiga kelas model rancangan sistem belajar mengajar (model rancangan kelas, model rancangan produk, dan model rancangan sistem) disajikan pada tabel 1. Komentar di setiap sel matriks menunjukkan bagaimana mereka menggunakannya kelas model biasanya melihat setiap karakteristik. Contoh bagaimana karakteristik yang berhubungan dengan masing-masing kelas model desain pembelajaran dijelaskan di bawah ini. Untuk mengategorikan model desain pembelajaran, dapat diperiksa sembilan model desain pembelajaran berikut dengan karakteristik masing-masing: (1) *output* yang khusus untuk jumlah instruksi yang perlu disiapkan; (2) Komit untuk upaya mengembangkan model desain pembelajaran bagi sumber daya; (3) adanya upaya kelompok atau pribadi; (4) diharapkan terampil model rancangan belajar mengajar dan pengalaman individu atau kelompok; (5) keterwakilan pembelajaran yang dipilih dari sumber yang ada atau keterwakilan rancangan model

pembelajaran dan hasil asli; (6) jumlah analisis pendahuluan (*front-end*) yang diadakan; (7) teknologi pembelajaran terantisipasi kompleks dari lingkungan pengembangan; (8) jumlah *tryout* dan perbaikan yang dilakukan; dan (9) jumlah sosialisasi, dan tindak lanjut setelah pengembangan model rancangan belajar mengajar.

Tabel 1. Taksonomi Rancangan Model Pembelajaran berdasarkan Karakteristik.

Karakteristik yang di pilih	Orientasi kelas	Orientasi produk	Orientasi sistem
<i>Output</i> khusus	Satu jam pelajaran atau beberapa jam pelajaran	Instruktur menyampaikan paket pembelajaran mandiri	Keseluruhan Kursus
Komit yang membangun bagi sumber daya	Rendah sekali	Tinggi	Tinggi
Individu atau usaha tim	Individu atau mandiri	Kadang kelompok	Tim
ID keahlian atau pengalaman	Rendah	Tinggi	Tinggi atau sangat tinggi
Pengembangan atau seleksi yang ditekankan	Seleksi	Perkembangan	Perkembangan
Jumlah analisis awal-	Rendah	Rendah menuju	Sangat tinggi

akhir/penilaian kebutuhan		sedang	
Media penyampaian yang berteknologi kompleks	Rendah	Sedang menuju tinggi	Sedang menuju tinggi
Jumlah percobaan dan revisi	Rendah menuju sedang	Tinggi Sekali	Sedang menuju tinggi
Jumlah distribusi/penyebaran	Tidak ada	Tinggi	Sedang menuju tinggi

Seperti disebutkan sebelumnya, sebagian besar penulis model Desain Pembelajaran tidak secara eksplisit membahas karakteristik atau asumsi di atas. Sebaliknya, mereka hanya menggambarkan elemen utama model mereka dan bagaimana mereka seharusnya diimplementasikan. Demikian Taksonomi Model Desain Pembelajaran berdasarkan karakteristik masing-masing model yang diklasifikasikan dengan tujuan semata-mata mendeskripsikan masing-masing model.

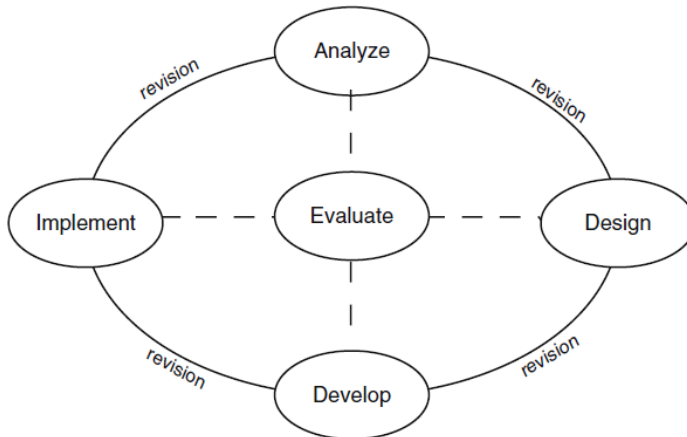
BAB 8 DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN MODEL ADDIE

Pendahuluan

Model ADDIE merupakan salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan secara sistemik. Tahapan pada model ADDIE merupakan akronim dari nama model tersebut yang dimulai dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Oleh karena itu, model ini menjadi model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk lebih inovatif karena menyusun pembelajaran secara sistematis dan efektif. Tokoh yang berperan pada kemunculan Model Pembelajaran ADDIE yaitu Reiser dan Mollendapada tahun 1990-an. Tujuan utama model ini yaitu sebagai panduan dalam mengembangkan berbagai perangkat pembelajaran dalam aktivitas pelatihan atau penelitian.

ADDIE merupakan akronim dari setiap tahapan yang ada pada model tersebut. Masing-masing tahapan dalam desain pembelajaran menggunakan Model ADDIE memiliki karakteristik seperti 1) tahapan Analysis berfokus pada proses pendefinisian kebutuhan yang diharapkan untuk memulai proses pembelajaran, 2) tahapan design merupakan rencana paling awal dalam memulai pengembangan desain pembelajaran atau perangkat pembelajaran, 3) tahapan development yaitu proses menciptakan prototipe dan cikal bakal produk sebelum tahap implementasi, 4) tahapan implementation yaitu pemanfaatan secara nyata dari desain pembelajaran yang telah dikembangkan, dan 5) tahapan evaluate yaitu

penerimaan umpan balik untuk perbaikan, tahapan ini akan selalu hadir di setiap tahapan sebelumnya sehingga dapat memperoleh kesempurnaan dalam pengembangan.



Gambar 2. Konsep Sistem Pembelajaran Model ADDIE

Menganalisis (Analyze)

Tahap menganalisis merupakan tahapan untuk analisis kebutuhan, identifikasi masalah hingga merumuskan tujuan. Tahap analisis ini juga dimaksudkan untuk mengidentifikasi kemungkinan alasan kesenjangan yang terdapat dalam proses pembelajaran. Pada tahap analyze terdiri enam langkah sebagai berikut.

1. Validasi Permasalahan di Lapangan (Validate the Performance Gap)

Pengumpulan informasi dapat dilakukan dengan observasi, wawancara dengan peserta didik atau guru lainnya dengan menggunakan naskah wawancara dan menggunakan angket analisis kebutuhan oleh peserta didik. Analisis juga dilakukan pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), alat evaluasi dan bahan ajar yang digunakan.

2. Menentukan Tujuan Pengembangan (Determine

Instructional Goals)

Tujuan pengembangan dilakukan untuk menentukan solusi atas kesulitan yang dialami dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Konfirmasi Sasaran Pengembangan (Confirm the Intended Audience)

Konfirmasi dilakukan untuk mengetahui bahwa peserta didik yang menempuh mata pelajaran dapat dijadikan sebagai sasaran atau subjek dalam pengembangan proses pembelajaran. Pengembangan ini dilakukan berdasarkan karakteristik, pengalaman belajar, dan kebutuhan peserta didik sehingga membantu untuk merumuskan desain pembelajaran yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran.

4. Identifikasi Sumberdaya yang Diperlukan (Identify Required Resources)

Sumber daya yang diperlukan dalam pengembangan proses pembelajaran terdiri dari sumber daya, fasilitas dan manusia. Sumber daya dapat berasal dari berbagai sumber yang dapat dijadikan sebagai konten penunjang materi, seperti hasil penelitian, buku ajar, buku suplemen maupun sumber bacaan lain yang dapat dipercaya. Sumber daya fasilitas yang diperlukan yaitu perangkat keras dan lunak yang akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran seperti media pembelajaran, LCD proyektor, kelengkapan listrik, atau media yang bersifat konvensional. Sumberdaya manusia yakni pendidik itu sendiri yang mampu mengembangkan sebuah produk bahan ajar atau desain pembelajaran.

5. Menentukan Sistem Penyampaian (Determine Potential Delivery System)

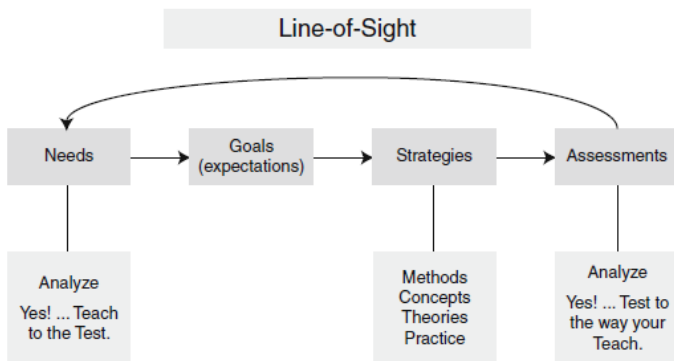
Tahapan menentukan sistem penyampaian yaitu menentukan cara distribusi produk atau desain pembelajaran yang dikembangkan. Distribusi produk atau desain pembelajaran akan dilakukan pada saat konsultasi awal produk kepada pihak yang dianggap mampu melakukan validasi terhadap rancangan yang dikembangkan sebelum dilakukan implementasi.

6. Menyusun Rencana Pengelolaan Proyek (Compose a Project Management Plan)

Tahap ini bertujuan untuk menyusun rencana pelaksanaan atau implementasi berdasarkan pertimbangan waktu dan biaya.

Mendesain (Design)

Tujuan dari fase mendesain adalah untuk memverifikasi desain pembelajaran yang diharapkan melalui metode pengujian yang tepat dan sesuai. Langkah ini harus dilakukan dan menjadi acuan atau “Line of Sight” untuk ke tahap berikutnya. Teori Line of Sight dapat diartikan seperti dalam melihat suatu objek, ada keharusan untuk melihat sepanjang garis pada objek itu. Line of Sight merupakan pendekatan yang praktis untuk menjaga keselarasan kebutuhan, maksud, tujuan, sasaran, strategi, dan penilaian selama proses ADDIE. Selain itu, tahapan mendesain merupakan tahapan pengembangan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik untuk mengatasi kesulitan yang dialami dalam proses pembelajaran. Tahapan mendesain terdiri dari 3 tahap berikut.



Gambar 3. Line of Shigt dalam ADDIE

1. Menyusun Komponen Tugas (Conduct Task Inventory)

Langkah pertama dalam mendesain yaitu menyusun komponen tugas. Komponen yang disusun yaitu rancangan konten dalam pembelajaran, teknologi tepat guna, instrument penilaian (lembar penilaian, soal tes dan non tes serta alat evaluasi lainnya).

2. Menyusun Tujuan Kinerja (Compose Performance Objective)

Pada bagian ini, perlu disampaikan terkait tujuan yang akan dihasilkan dalam pengembangan desain pembelajaran.

3. Menyusun Strategi Pengujian (Generate Testing Strategies)

Penyusunan strategi pengujian merupakan pengembangan instrument yang digunakan untuk mengukur dan menguji desain pembelajaran yang dikembangkan. Bentuk penilaian yaitu validasi, uji reliabilitas dan kepraktisan.

Mengembangkan (Develop)

Tahapan mengembangkan dilakukan melalui penyusunan desain pembelajaran, penyiapan materi hingga pengembangan produk buku ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tujuan fase Develop adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Langkah yang harus dilakukan yaitu mengidentifikasi seluruh sumber daya yang akan diperlukan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Hasil dari fase ini adalah seperangkat sumber belajar yang komprehensif, seperti semua konten, strategi pembelajaran, rencana pembelajaran dan media pendukung lainnya. Tahap ini terdiri dari 4 tahapan yaitu sebagai berikut.

1. Menghasilkan Konten (Generate Content)

Konten adalah bagian terpenting dalam mengkonstruksi pengetahuan peserta didik. Konten yang dihasilkan harus selalu dihadirkan baik pada bagian awal, tengah maupun akhir dari proses pembelajaran.

2. Mengembangkan Media (Select or Develop Supporting Media)

Media merupakan alat yang digunakan untuk membantu pendidik menyampaikan informasi atau pembelajaran. Meskipun media tidak menjadi hal yang pasti dalam mempengaruhi prestasi peserta didik, namun media yang efektif dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya. Pemilihan media yang tepat sangat penting dalam menjalankan proses pembelajaran. Media yang dikembangkan perlu memperhatikan gaya belajar peserta didik hingga dapat mendukung gaya belajar visual, auditori dan kinestetik sehingga pemanfaatan multimedia akan digunakan dalam kesatuan media.

Kriteria yang penting dalam pemilihan atau pengembangan media yaitu bersifat praktis. Pemanfaatan media dapat digunakan dengan mudah baik oleh pendidik maupun peserta didik dan mampu menjabai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran mengandung unsur motivasi bagi peserta didik, terdapat konten, evaluasi hingga kesimpulan dari materi yang dibelajarkan.

3. Mengembangkan Panduan untuk Peserta Didik dan Pendidik (Develop Guidance for The Student and Teacher)

Panduan berisi informasi mengenai cara penggunaan desain pembelajaran yang dikembangkan. Panduan ditujukan bukan hanya kepada peserta didik, namun juga untuk pendidik sebagai pedoman dalam menjalankan proses pembelajaran. Panduan yang dikembangkan juga berfungsi sebagai instruksi yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mampu belajar secara mandiri.

4. Melakukan Revisi Formatif (Conduct Formative Revision)

Revisi formatif dilakukan untuk memperoleh penilaian, koreksi dan masukan dari berbagai ahli, baik ahli materi maupun ahli pengembangan bahan ajar/media pembelajaran. Revisi formatif dapat dilakukan menggunakan beberapa bentuk baik tes maupun non-tes.

5. Melakukan Uji Coba (Conduct a Pilot Test)

Uji coba yang dilakukan yaitu uji coba terbatas (Preliminary Field Testing). Uji coba terbatas dilakukan setelah memperoleh masukan dari ahli materi serta ahli pengembangan media pembelajaran. Uji coba ini dilakukan untuk

mengetahui kesiapan buku suplemen berbantuan augmented reality Reality jika diterapkan. Tujuan lain dari uji coba terbatas ini adalah untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai acuan kelayakan buku suplemen berbantuan augmented reality dalam kegiatan pembelajaran mata kuliah SPH II. Produk pengembangan ini akan diuji cobakan kepada 15 mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah SPH II melakukan penilaian terhadap buku suplemen berbantuan augmented reality dengan menggunakan angket penilaian buku suplemen (Lampiran 6).

Menerapkan (Implement)

Tahapan implementasi tentunya berbeda dengan uji coba yang terdapat pada tahapan mengembangkan sebelumnya. Pada tahapan ini ditekankan pada penerapan ke lingkungan belajar yang sesungguhnya untuk mengatasi permasalahan yang telah dianalisis. Tujuan pelaksanaan implementasi/menerapkan yaitu untuk melakukan persiapan lingkungan belajar dan keterlibatan peserta didik. Hal terpenting yang perlu dipersiapkan pada tahapan ini yaitu kesiapan guru dan peserta didik. Bagian ini juga menjadi tahapan yang akan menampilkan kesimpulan tahapan pengembangan desain pembelajaran yang diharapkan. Berbagai strategi implementasi akan diperoleh pada tahapan ini sebagai bentuk opsi bagi pendidik dalam penerapan desain pembelajaran.

1. **Mempersiapkan Pendidik (Prepare the Teacher)**
Mempersiapkan pendidik pada tahap implementasi model ADDIE merupakan proses identifikasi pendidik yang siao untuk menjadi fasilitator untuk melaksanakan pengajaran dan media pembelajaran.

Pendidik yang diharapkan yaitu yang memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan agar proses pembelajaran semakin jelas. Peran guru adalah untuk melayani sebagai fasilitator utama dalam lingkungan belajar yang disengaja, terutama pada desain yang baru dikembangkan untuk mengeksekusi seluruh instruksi. Tahapan yang dapat dilakukan untuk mempersiapkan pendidik yaitu 1) identifikasi pendidik yang memiliki kualifikasi yang sesuai berdasarkan hasil pada tahap *Analyze* dengan menambahkan kriteria baru sesuai dengan yang diharapkan, 2) menjadwalkan agenda untuk pelatihan pendidik, 3) melatih pendidik (*Train the Trainer*) untuk dapat memahami instruksi baru yang dikembangkan.

2. **Mempersiapkan Peserta Didik (*Prepare the Student*)**
 Peserta didik dipersiapkan untuk dapat melakukan interaksi yang bermakna dengan desain pembelajaran yang dikembangkan. Tahapan mempersiapkan peserta didik dapat dilakukan dengan strategi 1) identifikasi gaya belajar, prasyarat pengetahuan dan keterampilan peserta didik, serta strategi meningkatkan retensi, 2) menjadwalkan peserta didik dengan indikasi menentukan jumlah peserta didik yang berpartisipasi, jumlah peserta didik perkelas, lokasi/tempat pertemuan dan daftar kelas, dan 3) komunikasi pra kursus sebagai pemberian informasi kepada peserta didik agar dapat meningkatkan respon positif peserta didik terkait rencana implementasi mulai dari lokasi, hasil yang diharapkan, desain pembelajaran, instruksi yang diharapkan dan pembelajaran yang direkomendasikan.

Mengevaluasi (Evaluate)

Evaluasi merupakan langkah berkelanjutan yang dilakukan pada setiap siklus pengembangan desain pembelajaran. Tujuan dari fase Evaluasi adalah untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah implementasi. Prosedur umum yang terkait dengan fase Evaluasi terkait dengan penentuan kriteria evaluasi, pemilihan alat evaluasi yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi.

Tahap evaluasi terdiri dari tiga tahap yaitu sebagai berikut.

1. Menentukan Kriteria Evaluasi (Determine Evaluation Criteria)

Evaluasi yang diharapkan yaitu model evaluasi yang dapat mengukur empat tingkatan yaitu:

- a. Reaksi peserta didik terhadap apa yang mereka pikirkan dan rasakan tentang desain pembelajaran yang telah diimplementasikan.
- b. Pembelajaran, dimana dapat mengukur peningkatan baik pada kognitif dan psikomotorik peserta didik.
- c. Perilaku peserta didik, seberapa besar peningkatan perubahan sikap yang baik dan kemampuannya dalam menerapkan sikap tersebut.
- d. Hasil yang lebih jauh terkait dampak pada lingkungan setelah implementasi desain pembelajaran yang telah dikembangkan.

2. Memilih Alat Evaluasi (Select Evaluation Tools)

Model ADDIE menekankan kepada evaluasi, bukan sekedar penilaian ataupun pengukuran. Evaluasi yang diharapkan yaitu dapat digunakan secara keseluruhan sehingga mempengaruhi hasil

keputusan selanjutnya. Beberapa rekomendasi alat evaluasi yang bersifat tidak terbatas yaitu 1) Survei, 2) Kuesioner, 3) Wawancara, 4) Skala Likert, 5) Pertanyaan terbuka, 6) Pemeriksaan, 7) Permainan peran, 8) Pengamatan, 9) Berlatih, 10) Simulasi, 11) Tugas kerja otentik, 11) Performance checklists, 12) Supervisor assessments, 12) Peer reviews.

3. Melakukan Evaluasi (Conduct Evaluation)

Tahapan ini bertujuan sebagai bentuk pelaksanaan evaluasi yang dilakukan secara bersama-sama untuk menghasilkan evaluasi sesuai yang telah disusun sebelumnya.

BAB 9 DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN MODEL DICK & CARREY

Pendahuluan

Pembelajaran melibatkan proses komunikasi dimana pendidik menyampaikan ide atau pengetahuan kepada peserta didik, peran pendidik sangat penting untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran di kelas (Arinda et al., 2019). Dengan mendorong keterlibatan aktif peserta didik, proses pembelajaran di kelas menjadi lebih dinamis, interaktif, dan bermakna. Peserta didik memiliki kesempatan untuk berpikir kritis, berkolaborasi dengan teman sekelas, dan mengembangkan keterampilan dan pemahaman yang mendalam. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendukung peserta didik memperoleh prestasi belajar yang optimal.

Desain atau perancangan sistem pembelajaran sebagai landasan yang mencakup beberapa tahapan penting untuk menetapkan bahwa pembelajaran yang direncanakan telah selaras dengan kebutuhan dan tujuan pembelajarannya. Secara umum, desain instruksional diakui sebagai landasan yang meliputi beberapa tahapan analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Dikmen, 2019). Perancangan sistem pembelajaran memberikan pendekatan yang terstruktur dan sistematis untuk merancang pengalaman pembelajaran yang efektif.

Pada umumnya, perancangan sistem pembelajaran dimulai dengan melakukan analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran yang sebenarnya

dan mencari solusinya. Setelah masalah yang sebenarnya telah diidentifikasi, langkah selanjutnya adalah memastikan berbagai alternatif pemecahan masalah yang akan dipakai dalam memecahkan permasalahan kegiatan pembelajaran tersebut.

Tujuan dari bab ini adalah untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang pendekatan sistem dalam langkah-langkah perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Dengan mempertimbangkan berbagai komponen dan interaksi yang terlibat dalam sistem instruksi, diharapkan pendekatan ini dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif dan terintegrasi.

Desain Sistem Pembelajaran Model Dick & Carrey

Dick, Carey, dan Carey menyatakan pandangan bahwa pembelajaran seharusnya dikembangkan sebagai sebuah sistem dan dilaksanakan secara sistematis (Sapri et al., 2018). Pendekatan sistematis dalam desain instruksional mengacu pada proses yang terstruktur dan berurutan dalam merancang pembelajaran. Model pendekatan sistem yang diusulkan oleh mereka berfungsi sebagai panduan untuk merancang pembelajaran yang efektif. Dengan menerapkan pendekatan sistematis ini, pembelajaran dianggap sebagai suatu proses yang ditata dengan baik, dimana setiap langkah dan komponen saling terkait dan berkontribusi pada keinginan tujuan pembelajaran.

Pendekatan sistem oleh Dick dan Carey membantu dalam mengembangkan kurikulum pembelajaran dengan sembilan tahapan yang berinteraksi untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pendekatan ini dipengaruhi oleh

Robert Gagne dengan karyanya *The Conditions of Learning*. Karya ini menggabungkan pandangan pemrosesan informasi kognitif tentang pembelajaran yang mengakui rumitnya perilaku manusia dan peran penting proses mental internal dalam mengendalikannya, terutama pada anak laki-laki, daripada hanya bergantung pada stimulus dan penguatan eksternal. Dalam pandangan ini, pengajaran dianggap sebagai pengelolaan dan penyiapan rangkaian materi, seperti pengetahuan, keahlian, dan aktivitas yang mengarahkan, membantu, dan meningkatkan proses mental internal peserta didik (Dick et al., 2015). Komponen-komponen seperti pendidik, peserta didik, informasi yang diajarkan, kegiatan pembelajaran, sistem penyajian, dan lingkungan kinerja pembelajaran dianalisis dan dirancang untuk bekerja sama dalam mendukung pembelajaran peserta didik (Chang, 2006) dan membentuk suatu sistem (Nagpal & Kumar, 2020).

Model Dick dan Carey memiliki keunggulan dan kelemahan. Secara rinci keunggulan dan kelemahan tersebut disampaikan sebagai berikut (Irviana, 2020):

1. Keunggulan model Dick dan Carey, yaitu:
 - a. Pada masing-masing tahapan sangat jelas untuk diikuti.
 - b. Terstruktur, efektif, dan efisien dalam penyelenggaraannya.
 - c. Model ini merupakan rencana pembelajaran yang sangat mendalam sehingga mudah diikuti dan dipahami
 - d. Terdapat revisi pada analisis pembelajaran yang akan berdampak positif karena apabila terjadi kesalahan, perbaikan dapat segera dilaksanakan sebelum kesalahan tersebut mempengaruhi bagian selanjutnya.
 - e. Mempunyai komponen yang lengkap.

2. Kelemahan dari model Dick dan Carey, yaitu:
 - a. Tidak fleksibel, karena masing-masing tahapan sudah ditetapkan.
 - b. Tidak semua proses belajar mengajar dapat dikembangkan menurut tahapan-tahapan tersebut.
 - c. Tidak sesuai diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran yang besar.
 - d. Waktu uji coba belum jelas dan kegiatan revisi hanya dapat dilakukan sesudah tes formatif dilaksanakan.
 - e. Pada tahap pengembangan instrumen hasil belajar, strategi serta pengembangan dan evaluasi materi pembelajaran, tidak kejelasan mengenai *expert judgement* (validasi oleh ahli).
 - f. Sarat dengan prosedur yang harus dilaksanakan oleh pendidik dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran.

Tahapan sistem desain pembelajaran berdasarkan Dick and Carey terdapat 10 langkah (Dick et al., 2015), yaitu:

1. *Identity instructional goal;*
2. *Conduct instructional analysis;*
3. *Analysis learners and context;*
4. *Write performance objectives;*
5. *Develop assessment instruments;*
6. *Develop instructional strategy;*
7. *Develop and select instructional materials;*
8. *Design and conduct formative evaluation of instruction;*
9. *Revise instruction; and*
10. *Design and conduct summative evaluation.*

Identity Instructional Goal

Identity instructional goal atau mengidentifikasi tujuan pembelajaran merupakan seperangkat prosedur dengan mengidentifikasi tahapan yang sesuai untuk melakukan sasaran dan kemahiran yang dibutuhkan peserta didik untuk mencapai tujuan.

Pada tahap analisis tujuan pembelajaran ini, terdapat dua tahapan pokok (Dick et al., 2015). Pertama, melakukan klasifikasi tujuan berdasarkan kelompok pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kelompok pembelajaran yang berbeda ini disebut sebagai pembelajaran ranah. Kedua, mengenali dan mengurutkan tahapan utama yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tersebut, atau dalam hal informasi verbal, mengenali kelompok informasi utama yang harus diingat oleh pembelajar.

Conduct Instructional Analysis

Setelah tahap mengenali tujuan pembelajaran, tahap berikutnya adalah meninjau masing-masing tahapan untuk memutuskan apa yang perlu diketahui atau dapat dilakukan peserta didik sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tahap ke-2 pada kegiatan analisis pembelajaran dikenal dengan analisis pembelajaran atau analisis keterampilan bawahan (*subordinat skills*). Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengenali seperangkat keterampilan bawahan yang cocok untuk setiap tahapannya.

Penting untuk melakukan analisis keterampilan bawahan karena jika keterampilan tersebut disampaikan, maka akan banyak peserta didik yang tidak mempunyai dasar yang diperlukan untuk mencapai tujuan

pembelajaran (Aji, 2016). Analisis keterampilan bawahan memainkan peran penting dalam memastikan bahwa peserta didik memiliki dasar yang memadai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini membantu meminimalkan ketegangan pemahaman dan memberikan landasan yang kuat bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang lebih kompleks di masa depan.

Analysis Learners and Context

Pada tahap *analysis learners and context* atau analisis pembelajar dan konteks berkaitan dengan pembelajar atau peserta didik (analisis pembelajar), lalu pengetahuan/informasi tentang implementasi keterampilan baru peserta didik (analisis konteks kinerja), dan terakhir pengetahuan/informasi tentang sumber peserta didik memperoleh keterampilan baru (analisis konteks pembelajaran) (Dick et al., 2015).

Tahap ketiga ini merupakan analisis tentang karakteristik umum peserta didik termasuk pengetahuan dan keterampilan awal yang diperlukan untuk mencapai tujuan. Hal ini berarti bahwa dalam merancang pembelajaran harus mempertimbangkan peserta didik sebagai populasi sasaran yang berkenaan dengan 1) keterampilan sebelum instruksi; 2) pengetahuan sebelumnya tentang area topik; 3) sikap terhadap isi dan pengiriman potensial; 4) motivasi akademik; 5) jenjang pendidikan dan kompetensi; 6) referensi belajar; dan 7) karakteristik kelompok (Chaparro et al., 2023).

Write Performance Objectives

Write performance objectives atau sering disebut dengan tujuan perilaku (*behavioral objectives*). Pada tahap

ini, butuh menerjemahkan dari kebutuhan dan tujuan menjadi tujuan yang spesifik guna memberikan panduan kepada instruktur dalam pengajaran dan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, tujuan ini juga berfungsi sebagai dasar untuk melakukan pengujian sebagai cara untuk mengevaluasi baik instruksi maupun pembelajaran yang telah terjadi (Chaudry & Fazal-ur-Rahman, 2010). Tahap *write performance objectives* menentukan apa yang harus dapat dilakukan peserta didik setelah instruksi (Manurung, 2017).

Develop Assessment Instruments

Setelah merumuskan tujuan atau kompetensi khusus, langkah berikutnya adalah mengembangkan instrumen penilaian yang dapat menilai perolehan hasil belajar peserta didik. Saat memutuskan evaluasi instrumen yang dipergunakan, hal yang tidak boleh diabaikan adalah instrumen harus mampu melakukan evaluasi terhadap prestasi peserta didik dalam mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan.

Develop Instructional Strategy

Tahap keenam ini adalah tahap pengembangan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran menjelaskan unsur-unsur umum dari suatu rangkaian materi pembelajaran dan prosedur yang digunakan dalam mendorong upaya hasil belajar peserta didik (Dick et al., 2015).

Dalam strategi pembelajaran, target pembelajaran yang sudah ditentukan dihubungkan dengan konten pembelajaran yang relevan. Materi pembelajaran diorganisasikan sedemikian rupa sehingga memberikan urutan logis dan memadai untuk mencapai tujuan

pembelajaran. Proses pengajaran melibatkan penggunaan metode dan teknik yang sesuai, seperti ceramah, diskusi kelompok, kerja kelompok, unjuk rasa, praktik, dan sebagainya. Selain itu, alat bantu pembelajaran, seperti multimedia, perangkat lunak edukatif, papan tulis, atau materi cetak, digunakan untuk mendukung pembelajaran peserta didik.

Develop and Select Instructional Materials

Tahap ini merupakan tahap merancang dan menentukan bahan ajar. Pengembangan ini memanfaatkan materi pelajaran untuk membantu mereka mencapai tujuan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Bahan ajar merupakan semua bahan yang disiapkan dengan tujuan memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik (Kaufman et al., 2020). Berbagai jenis materi yang tercakup dalam ini meliputi buku teks, petunjuk, modul, program audiovisual, materi berbasis komputer, dan program multimedia, dan sumber-sumber pengajaran. Penggunaan materi pembelajaran ini seringkali diterapkan dalam sistem pembelajaran jarak jauh.

Dalam pengembangan bahan ajar, perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan konteks pembelajaran yang relevan. Bahan ajar juga dapat disesuaikan dengan gaya belajar yang berbeda-beda, kebutuhan individu peserta didik, dan tingkat keterampilan atau pengetahuan yang diharapkan.

Bahan ajar yang efektif dan menarik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang diinginkan. Oleh karena itu, pemilihan, pengembangan, dan penggunaan bahan ajar yang tepat sangat penting dalam mendukung kesuksesan proses pembelajaran.

Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction

Tahapan berikutnya adalah menyusun dan melaksanakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif merupakan teknik mengumpulkan informasi dan data selama proses pengembangan yang bertujuan meningkatkan efektivitas instruksi. Menurut Dick dan Carey ada tiga macam evaluasi formatif yang bisa digunakan pada pengembangan produk atau program pembelajaran.

1. *One-to-One Evaluation* atau Evaluasi Individual
Tujuannya untuk mengenali dan menghilangkan kekeliruan yang fatal pada instruksi dan untuk memperoleh gejala unjuk kerja awal dan respons terhadap isi oleh peserta didik.
2. *Small-group Evaluation* atau Evaluasi Kelompok Kecil
Terdapat 2 tujuan utama dari evaluasi ini. Pertama, tujuannya adalah untuk mengevaluasi efektivitas perubahan yang telah dilakukan setelah evaluasi individu, serta mengidentifikasi masalah pembelajaran yang masih ada yang mungkin dihadapi oleh peserta didik. Kedua, tujuannya untuk memilih apakah peserta didik dapat mempergunakan instruksi tanpa memerlukan interaksi langsung dengan tutor/pendidik
3. *Field Trial* atau Evaluasi lapangan
Evaluasi lapangan merupakan evaluasi pada kelompok yang lebih besar. Dick dan Carey menyampaikan salah satu tujuan tahap akhir evaluasi formatif ini adalah untuk mengetahui keefektifan instruksi yang diberikan.

Revise Instruction

Setelah dilakukan tiga tahapan evaluasi sebelumnya, tahap selanjutnya adalah merevisi program yang dikembangkan (*revise instruction*). Dick dan Carey memaparkan tiga hal dalam *revise instruction*, yaitu 1) *data analysis for one-to-one trials*; 2) *data analysis for small group dan fiedl trials*; dan 3) *revision process*.

Design and Conduct Summative Evaluation

Tahap ke-10 ini merupakan prosedur puncak pada model Dick dan Carey. Evaluasi sumatif melibatkan kegiatan mengumpulkan data dan informasi guna membuat keputusan mengenai sejauh mana instruksi telah berhasil sesuai dengan tujuan unjuk kerja yang ditetapkan. Tujuan pokok dari evaluasi tersebut adalah memastikan apakah instruksi yang diberikan telah memenuhi harapan yang ditetapkan. Penilaian ini melibatkan ahli independen (*expert judgement*) dan tidak melibatkan desainer program. Oleh karena itu, perlu dicatat bahwa penilaian secara komprehensif tidak termasuk dalam proses desain sistem pembelajaran.

BAB 10 DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN MODEL ASSURE

Pendahuluan

Desain sistem pembelajaran merupakan suatu langkah penting dalam mengembangkan suatu sistem pembelajaran yang efektif dan efisien. Desain sistem pembelajaran melibatkan perencanaan dan pengorganisasian komponen-komponen pembelajaran seperti tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Dalam desain sistem pembelajaran, berbagai faktor seperti karakteristik siswa, konteks pembelajaran, dan tujuan pembelajaran harus dipertimbangkan dengan seksama. Tujuan dari desain sistem pembelajaran adalah untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal bagi siswa dalam mencapai pemahaman dan pencapaian hasil belajar yang diinginkan.

Dalam desain sistem pembelajaran, perencanaan yang matang sangat penting untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Desain yang baik akan menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, konteks pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan adanya desain sistem pembelajaran yang baik, siswa akan lebih terfokus, terlibat, dan termotivasi dalam pembelajaran. Selain itu, desain yang baik juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih jelas, terstruktur, dan menarik bagi siswa.

Dalam proses desain sistem pembelajaran, terdapat berbagai pendekatan dan model yang dapat digunakan

sebagai acuan. Salah satunya adalah ASSURE (*Analyze learner, State objectives, Select methods, media, and material, Utilize media and materials, Require learner participation, Evaluate*) yang dapat membantu dalam merancang sistem pembelajaran yang sistematis dan terarah. Dengan memahami dan menerapkan model ASSURE sebagai salah satu desain sistem pembelajaran, desain sistem pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih terstruktur dan efektif.

Model ASSURE

Desain Sistem Pembelajaran dengan Model ASSURE merupakan pendekatan yang digunakan dalam pengembangan program pembelajaran yang efektif dan interaktif dengan paduan teknologi dan media (Rahmandhani & Utami, 2022). Model ini dikembangkan oleh Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino. Model ASSURE adalah singkatan dari *Analyze learner, State objectives, Select methods, media, and material, Utilize media and materials, Require learner participation, Evaluate*. Model ini merupakan prosedur yang dapat digunakan dalam mendesain pembelajaran dengan ciri khas mengombinasikan antara materi, metode, serta media (Abdullah, 2022). Model ini mengintegrasikan prinsip-prinsip desain instruksional dengan penggunaan teknologi dan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien (Priyadi, 2011; Munandar, 2020).

Analisis adalah tahap awal dalam model ASSURE, dimana pendidik melakukan identifikasi terhadap tujuan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta sumber daya yang tersedia. Setelah itu, perencanaan dilakukan untuk merancang tujuan pembelajaran yang spesifik dan

menentukan metode pengajaran yang cocok. Persiapan melibatkan pengembangan materi pembelajaran dan pemilihan media dan teknologi yang sesuai. Tahap penggunaan melibatkan pengajaran langsung menggunakan media dan teknologi yang dipilih. Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dan mengidentifikasi perubahan yang perlu dilakukan. Terakhir, pengaturan ulang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan desain pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi.

Analyze Learner (Menganalisis Pembelajar)

Analisis karakteristik peserta didik merupakan suatu hal yang penting untuk dilakukan. Karena hal ini berpengaruh terhadap kemampuan belajar peserta didik. Model ASSURE merupakan model pengembangan yang menggunakan pendekatan yang sistematis dalam menganalisis hal tersebut.

Hasil yang diperoleh dari analisis pembelajar akan berperan penting dalam perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Terdapat beberapa hal penting yang harus diperhatikan dalam melakukan analisis terhadap pembelajar, di antaranya (Smaldino, 2014):

1. Karakteristik yang bersifat umum

Karakteristik yang bersifat umum ini meliputi dua hal pokok, yaitu karakteristik yang berkaitan dengan hal-hal yang bersifat konstan atau cenderung tetap misalnya seperti kesukuan dan gender, serta hal-hal yang selalu berubah-ubah misalnya seperti sikap dan ketertarikan terhadap sesuatu

Beragam karakteristik umum tersebut perlu ditelaah melalui beragam cara, misalnya adalah observasi maupun wawancara. Namun, ada hal yang lebih

mungkin digunakan secara tepat yaitu melalui penelaahan terhadap berkas akademik para siswa.

Penguasaan dan pemahaman akan latar belakang peserta didik yang sedang dihadapi disertai dengan hasil penelaahan ketertarikan dan sikap peserta didik, akan sangat berguna dalam mendesain dan mengaplikasikan pembelajaran yang bermakna dengan memperhatikan keunikan serta kebutuhan setiap peserta didik.

2. Kecakapan dasar yang khas

Salah satu hal terpenting dalam mendesain pembelajaran adalah mengidentifikasi kemampuan awal atau dasar dari peserta didik. Hal ini menjadi prasyarat bagi penguasaan kecakapan yang akan dipelajari.

Dalam mengidentifikasi kecakapan dasar ini, guru dapat melakukannya melalui beberapa, baik melalui cara formal seperti dengan menganalisis hasil ujian, memberikan ujian sebelum mempelajari hal baru, maupun melalui penilaian secara langsung, maupun melalui cara informal seperti dengan melaksanakan pertanyaan secara langsung di dalam kelas.

Pengetahuan awal siswa dalam subjek atau materi tertentu, akan mempengaruhi sejauh mana dan sebanyak apa yang dapat dipelajari oleh peserta didik. Misalnya dalam materi macam-macam proses tata cara pemilihan presiden, maka peserta didik perlu dipastikan memahami mengenai definisi dan makna dari kata “presiden”.

Hal penting yang perlu dilakukan oleh guru adalah menelaah dan menyusun hal-hal yang menjadi prasyarat terkait dengan subjek atau materi yang hendak diajarkan. Hal ini terkait dengan tujuan pembelajaran.

3. Gaya belajar

Gaya belajar merujuk kepada berbagai macam hal yang terkait dengan serangkaian hal yang bersifat psikologis. Hal-hal tersebut berpengaruh dan menentukan bagaimana seseorang merespons lingkungannya secara emosional. Hal ini mencakup kecerdasan majemuk, kekuatan dan preferensi konseptual, kebiasaan memproses informasi, motivasi, serta faktor-faktor fisiologis lainnya.

Kecerdasan majemuk atau *multiple intelligence* merupakan teori yang digagas oleh Howard Gardner yang mengidentifikasi kecerdasan ke dalam Sembilan aspek yaitu Bahasa, matematis, spasial, musikal, kinestetik, antar personal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial. Guru perlu memahami dan menyadari bahwa setiap individu peserta didik mempunyai kekuatan dan kelemahan di setiap bidang tersebut.

Pada konteks preferensi konseptual, guru perlu menyadari dan mengidentifikasi variasi gerbang sensorik mana yang dominan dan mahir digunakan oleh peserta didik, apakah visual, auditori, jasmani atau kinestetik. Kebiasaan memproses informasi terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok gaya konkret versus abstrak dan kelompok gaya acak versus berurutan.

State Objectives (Menyatakan Standar dan Tujuan)

Langkah kedua dari model ASSURE adalah menentukan hasil belajar apa saja yang hendak dikuasai oleh peserta didik. Tujuan pembelajaran biasanya dikembangkan dari standar kurikulum yang menyatakan kemampuan umum terkait kemampuan kinerja yang

diharapkan ada pada diri peserta didik. Tujuan belajar menjadi secara spesifik merupakan pernyataan yang secara khusus disusun oleh guru mengenai apa yang akan dicapai oleh peserta didik.

Tujuan pembelajaran yang dinyatakan secara jelas dan spesifik mempunyai peranan yang penting dalam suatu pembelajaran. Hal ini akan menjadi dasar bagi pengembangan beragam aspek dalam pembelajaran seperti dasar dalam memilih strategi pembelajaran serta media pembelajaran. Selain itu, pengembangan tujuan pembelajaran akan dijadikan dasar dalam mengembangkan penilaian yang hendak dilakukan oleh guru. Ketika hal ini dilaksanakan dalam pembelajaran, guru dapat menjadikannya sebagai dasar ekspektasi belajar peserta didik.

Dalam merumuskan tujuan pembelajaran, guru dapat mengikuti komponen ABCD (*audience, behavior, condition, degree*). Proses perumusan tujuan pembelajaran diawali dengan menetapkan audiensi (*audience*) atau menyebutkan peserta didik yang menjadi sasaran tujuan secara jelas. Selanjutnya, adalah menetapkan *behavior* (perilaku) yang dinyatakan dalam bentuk kata kerja yang bersifat operasional. *Condition* (kondisi) dinyatakan sebagai penetapan dimana suatu kinerja atau kemampuan hendak dinilai. Dalam hal ini kondisi dinyatakan dalam membatasi materi atau peranti apa yang hendak digunakan dalam pembelajaran. *Degree* (tingkatan) merupakan tingkat akurasi atau kemahiran yang bisa diterima ketika menilai suatu kinerja (Smaldino et al., 2014).

Tujuan pembelajaran yang disusun perlu disesuaikan dengan kemampuan individual peserta didik yang berbeda-beda. Adanya pernyataan tujuan pembelajaran tidak menjadikannya sebagai pembatas bagi apa yang harus siswa pelajari. Tujuan pembelajaran ini

disusun sebagai tingkatan minimum yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik.

***Select Methods, Media, and Materials* (Memilih Strategi Teknologi, Media, dan Materi)**

Langkah ketiga ini menjadi sangat penting terutama ketika pembelajaran yang dilakukan berbasis penggunaan teknologi dan media. Pemilihan strategi bisa dibedakan menjadi dua, yaitu yang berpusat pada peserta didik dan yang berpusat pada guru. Hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih strategi adalah yang menjadikan peserta didik lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, tentunya disesuaikan dengan kebutuhan individu setiap peserta didik. Smaldino et al., (2014) menetapkan model ARCS (*attention, relevant, confidence, satisfaction*) untuk membantu guru dalam mempertimbangkan strategi pembelajaran.

Pemilihan teknologi serta media perlu dipertimbangkan secara matang. Hal ini akan menjadi lebih kompleks ketika mempertimbangkan karakteristik kekhasan dari peserta didik serta tujuan belajar yang secara spesifik telah disusun di setiap ranah taksonomi. Smaldino et al., (2014) secara khusus menyusun rubrik seleksi untuk memudahkan siapa pun yang hendak menentukan teknologi dan media dalam pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut: terdapat kesesuaian dengan tujuan, standar, dan hasil; bebas bias; *user friendly* atau familiar untuk digunakan, terdapat panduan dan arahan bagi pengguna; penggunaan Bahasa sesuai dengan subjek pengguna; tingkatan ketertarikan serta keterlibatan; serta kualitas teknis.

Materi yang akan digunakan dapat disusun beberapa cara, disesuaikan dengan kondisi yang sedang dihadapi dan

dipastikan mendukung secara optimal kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Di antara pilihan yang dapat dipertimbangkan adalah memilih dari materi yang sudah tersedia, melakukan perubahan pada materi yang sudah tersedia (sesuai konsep amati, tiru, modifikasi), serta melakukan perancangan materi secara mandiri.

Apabila menetapkan untuk memilih materi siap pakai atau sudah tersedia maka untuk menetapkan materi mana yang akan dipakai bisa mengikutsertakan masukan dari tenaga ahli bidang teknologi atau media, rekan sejawat guru lainnya, serta melakukan survei panduan dari sumber atau media yang hendak dipilih. Pilihan kedua yaitu mengubah materi yang sudah tersedia, maka perlu diperhatikan hak cipta dari produk tersebut. Perlu dipastikan bahwa materi atau media yang hendak kita ubah bebas dari hak cipta.

Utilize Media And Materials (Menggunakan Teknologi, Media, dan Material)

Langkah keempat dalam desain pengembangan pembelajaran model ASSURE dapat dilaksanakan dengan mengikuti proses 5P yaitu *preview the materials* (pratinjau teknologi, media, dan materi), *prepare the materials* (siapkan teknologi, media, dan materi), *prepare the environment* (siapkan lingkungan), *prepare the learners* (siapkan pembelajar), *provide the learning environment* (sediakan pengalaman belajar) (Smaldino et al., 2014; Munandar, 2020).

Kegiatan pratinjau dilakukan untuk memastikan teknologi dan media yang dipilih selaras dengan tujuan pembelajaran. Dalam praktiknya, setiap orang bisa melakukan pratinjau beberapa teknologi atau media sampai diperoleh yang paling sesuai dengan kebutuhan

tujuan pembelajaran. Pratinjau bias dilaksanakan dengan melibatkan penjelasan dari pihak terkait maupun masukan dari rekan kerja. Langkah selanjutnya adalah menyiapkannya dengan cara mengumpulkan seluruh perlengkapan yang dibutuhkan untuk digunakan. Selain itu, penentuan urutan penggunaannya pada materi yang akan disampaikan akan sangat berguna. Kita dapat menyelaraskannya dengan kebutuhan dan kondisi yang akan kita hadapi. Pengaturan dan persiapan lingkungan dimana pembelajaran akan dilakukan perlu diperhatikan. Dalam beberapa kasus, teknologi dan media memerlukan penyesuaian dengan lingkungan supaya dapat berfungsi dengan baik.

Hal yang tidak kalah penting adalah menyiapkan pembelajaran. Kesuksesan suatu pembelajaran sangat ditentukan oleh hal ini. Penyiapan pembelajar dapat dilakukan dengan beragam cara di antaranya adalah memberikan taktik pemanasan di awal sebelum pembelajaran seperti dengan menyajikan motivasi, pengantar pembelajaran, ataupun penyampaian informasi mengenai seperti apa pembelajaran akan dilaksanakan. Apabila semua hal tersebut telah dilaksanakan, langkah terakhir adalah menyajikan dan memberikan pengalaman belajar atau instruksional kepada seluruh peserta didik.

Require learner participation (Mengharuskan Partisipasi Pembelajar)

Partisipasi aktif pembelajar menjadi langkah kelima dalam model ASSURE. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang mempunyai gagasan bahwa belajar merupakan suatu proses atau kegiatan yang menghendaki keaktifan mental dari pembelajar. Pembelajaran dibangun dengan mengedepankan pengalaman yang nyata atau

otentik dimana para pembelajar akan mendapatkan *feedback* atau respons dari pendidik terkait kemajuan belajar yang telah berhasil dicapai serta bagaimana meningkatkan kemampuan mereka dalam belajar (Smaldino et al., 2014).

Dalam tahapan ini, pendidik perlu menyampaikan instruksi yang jelas kepada siswa terkait apa saja yang harus mereka lakukan dalam pembelajaran. Selain itu, pendidik juga perlu memastikan hadirnya partisipasi aktif pembelajar yang dinyatakan dalam latihan secara langsung dalam menggunakan teknologi ataupun melaksanakan suatu kemampuan yang baru.

Hal lain yang tidak kalah penting adalah pemberian umpan balik atas hal yang telah mereka kerjakan sesuai instruksi dalam pembelajaran. Respons tersebut dapat berasal dari beberapa pihak yang terkait dalam pembelajaran, misalnya adalah dari guru, mentor, rekan sebaya pembelajar ataupun dari kegiatan evaluasi diri yang dilaksanakan secara mandiri.

Evaluate (Mengevaluasi dan Merevisi)

Tahap terakhir pada model ASSURE adalah evaluasi dan revisi. Hal ini merupakan aspek penting suatu pembelajaran yang mengedepankan kualitas. Terdapat dua aspek dalam tahapan ini yaitu melakukan penilaian atas prestasi pembelajar dan melakukan evaluasi dan revisi terkait dengan strategi, teknologi, serta media yang dipilih dan digunakan dalam pembelajaran (Smaldino et al., 2014).

Penilaian yang dilakukan terkait dengan prestasi pembelajaran dilakukan untuk memastikan apakah pembelajaran sudah mengikuti pembelajaran sebagaimana instruksi yang telah disusun serta apakah pembelajaran sudah memperlihatkan kemampuan seperti yang

dinyatakan dalam tujuan belajar. Dalam prosesnya, teknik dan pelaksanaan penilaian harus sesuai dengan tujuan belajar yang sudah disusun, mencakup penilaian sumatif dan formatif (Iskandar & Wahab, 2023). Penilaian otentik dapat juga dijadikan pilihan manakala diperlukan mengevaluasi kinerja yang ditampilkan siswa secara alamiah ataupun ketika melakukan penilaian atas kinerja atau produk yang diciptakan. Namun, apabila menghendaki penilaian secara menyeluruh, penilaian portofolio bisa dijadikan sebagai opsi, baik dilakukan secara tradisional ataupun elektronik.

Hal yang tidak kalah pentingnya adalah melakukan evaluasi dan revisi atas strategi, teknologi, serta media. Hal ini bertujuan untuk menelaah sejauh mana efektivitas dari masing-masing hal tersebut, serta terkait catatan atas kekurangan yang harus diperbaiki dan ditingkatkan pada pembelajaran selanjutnya. Masukan bisa diperoleh dari umpan balik yang dilaksanakan melalui proses diskusi dan wawancara dengan pihak-pihak terkait dalam pembelajaran. Dalam prosesnya, catatan terkait dengan apa yang terjadi dan apa yang seharusnya terjadi perlu disusun sesegera mungkin untuk dijadikan rujukan dan masukan bagi kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Ada beberapa alasan yang membuat desain sistem pembelajaran ASSURE menjadi pilihan yang baik dalam pengembangan pembelajaran. Pertama, desain ASSURE menekankan pada pemanfaatan teknologi dan media dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dengan menggunakan teknologi dan media yang sesuai, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa. Kedua, desain ASSURE memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam merancang pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan, penetapan tujuan, pemilihan strategi, hingga evaluasi. Hal

ini membantu guru dalam merencanakan pembelajaran dengan lebih terstruktur dan efektif. Ketiga, desain ASSURE juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Dengan demikian, memilih desain sistem pembelajaran ASSURE dapat membantu menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berorientasi pada partisipasi aktif siswa.

BAB 11 DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN RAPID INSTRUCTIONAL DESIGN (RID)

Pendahuluan

Rapid Instructional Design (RID) merupakan pendekatan dalam desain instruksional yang berfokus pada efisiensi dan fleksibilitas. Desain instruksional adalah proses sistematis yang digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan efisien, dan RID berusaha untuk mengoptimalkan proses tersebut (Piskurich, 2015; Morrison et al., 2010).

Misi dari RID adalah meminimalkan waktu dan sumber daya yang diperlukan untuk mengembangkan pembelajaran tanpa mengorbankan kualitasnya. Pendekatan ini mengakui bahwa dalam banyak situasi, seperti dalam lingkungan bisnis yang bergerak cepat atau dimana teknologi berubah secara konstan (O'Toole & Absalom, 2003; Orlikowski & Scott, 2008), tidak selalu mungkin atau praktis untuk melalui setiap langkah proses desain instruksional tradisional secara lengkap dan sistematis (Piskurich, 2015; Branch, 2009).

Sebagai gantinya, RID memprioritaskan *prototyping* dan iterasi, memungkinkan pengembangan dan perbaikan kontinu dari pengalaman belajar berdasarkan umpan balik dan penilaian yang berkelanjutan (Bannan-Ritland, 2003; Tripp & Bichelmeyer, 1990). RID juga memberikan penekanan yang lebih besar pada adaptasi dan inovasi dalam desain dan pengiriman instruksi, untuk merespons perubahan cepat dalam kebutuhan dan lingkungan peserta didik (Piskurich, 2015; Ertmer & Newby, 1993).

Prinsip-prinsip utama dari RID termasuk efisiensi, fleksibilitas, dan kolaborasi (Piskurich, 2015; Willis, 2009). Efisiensi merujuk pada komitmen RID untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dalam waktu yang singkat dan dengan penggunaan sumber daya yang minimal. Fleksibilitas mencerminkan pemahaman RID bahwa desain instruksional harus mampu beradaptasi dengan perubahan cepat dalam lingkungan belajar dan kebutuhan peserta didik (Koetting & Combs, 2013). Dan kolaborasi mendorong kerja sama antara berbagai pihak dalam proses desain dan pengembangan instruksi, termasuk desainer instruksional, fasilitator, peserta didik, dan pemangku kepentingan lainnya (Johnson & Johnson, 2009).

Pendekatan RID sering kali melibatkan penggunaan teknologi dan teknik modern, seperti pembelajaran berbasis proyek (Blumenfeld et al., 1991), simulasi (Aldrich, 2009), dan pembelajaran berbasis masalah (Hmelo-Silver, 2004). Teknik-teknik ini bisa digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan kontekstual, dan dapat disesuaikan dengan cepat untuk memenuhi kebutuhan spesifik peserta didik (Herrington et al., 2003).

Meskipun RID memiliki banyak kelebihan, ada juga beberapa potensi kekurangan atau tantangan (Piskurich, 2015; Willis, 2009). Misalnya, ada risiko bahwa dalam usaha untuk mengoptimalkan proses desain instruksional, kedalaman atau kualitas pembelajaran bisa dikorbankan. Selain itu, dalam konteks dimana desain instruksional cepat diperlukan, bisa jadi ada tantangan dalam mempertahankan konsistensi kualitas (Reiser & Dempsey, 2012).

Namun, banyak konteks dimana RID dapat sangat berharga. Misalnya, dalam pelatihan karyawan (Noe, 2013), pengembangan kurikulum (Wiggins & McTighe, 2005), atau dalam pembelajaran online (Moore, 2013), RID dapat

memungkinkan organisasi dan pendidik untuk merespons kebutuhan belajar yang berubah dengan cepat dan menghasilkan solusi pembelajaran yang efektif dalam waktu singkat (Piskurich, 2015).

Secara keseluruhan, RID menawarkan pendekatan yang efisien dan fleksibel untuk desain instruksional yang bisa sangat berharga dalam banyak konteks pembelajaran modern (Reigeluth & Carr-Chellman, 2009). Meskipun ada potensi tantangan, dengan perencanaan dan implementasi yang hati-hati, RID dapat menjadi alat yang efektif dalam penciptaan pengalaman belajar yang berdampak dan berarti.

Perkembangan Teknologi Desain Pembelajaran

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan dan pembelajaran. Salah satu area yang telah mengalami perubahan drastis adalah desain pembelajaran. Dengan munculnya berbagai teknologi baru dan inovatif, proses, dan pendekatan dalam mendesain pembelajaran telah berkembang dan berubah. Model-model desain instruksional seperti ADDIE, Dick & Carey, ASSURE, KEMP, RID, dan Sistem Pembelajaran Model *E-Learning* yang sebelumnya telah sangat efektif, sekarang harus disesuaikan dan ditingkatkan untuk merespons tantangan dan peluang yang disediakan oleh teknologi (Morrison et al., 2010).

Dalam konteks ADDIE, teknologi dapat memberikan peningkatan signifikan, terutama dalam fase evaluasi. Teknologi modern telah memberikan kemampuan yang belum pernah ada sebelumnya untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang dapat digunakan untuk melihat

efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Branch, 2009). Demikian pula, dalam model Dick & Carey yang menekankan hubungan antara komponen-komponen pembelajaran dan evaluasi yang berkelanjutan, teknologi dan analitik dapat memainkan peran penting dalam proses evaluasi (Dick et al., 2005).

Model ASSURE, yang berfokus pada pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi modern untuk memastikan bahwa berbagai media dan teknologi digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran (Smaldino et al., 2011). Sementara itu, model KEMP yang mengakui bahwa proses desain instruksional adalah siklus yang berkelanjutan dan iteratif dapat menunjukkan bagaimana teknologi digital dan pembelajaran online bisa diintegrasikan ke dalam proses desain instruksional (Morrison et al., 2010).

Dalam konteks *Rapid Instructional Design* (RID), pendekatan yang responsif dan adaptif ini sangat cocok dengan lingkungan teknologi yang cepat berubah saat ini. RID harus memanfaatkan teknologi terbaru dan terbaik yang tersedia untuk mendukung proses desain instruksional (Piskurich, 2015).

Model *E-Learning*, yang mencakup berbagai pendekatan dan teknologi seperti pembelajaran berbasis web, pembelajaran seluler, dan *virtual learning environments* (VLEs) harus terus mencari dan memanfaatkan teknologi baru dan inovatif yang dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran (Clark & Mayer, 2016).

Prinsip-prinsip *Rapid Instructional Design* (RID)

Rapid Instructional Design (RID) didasarkan pada

beberapa prinsip utama yang membentuk dasar untuk pendekatannya terhadap desain instruksional. Prinsip-prinsip ini mencakup efisiensi, fleksibilitas, dan kolaborasi (Piskurich, 2015; Willis, 2009). RID didasarkan pada beberapa prinsip utama:

1. Efisiensi adalah kunci dalam RID. Prinsip ini merujuk pada upaya RID untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dalam waktu yang singkat dan dengan penggunaan sumber daya yang minimal. Ini melibatkan memprioritaskan tugas dan sumber daya untuk memaksimalkan hasil, dan sering kali melibatkan penggunaan teknologi untuk mempercepat proses desain dan pengiriman (Piskurich, 2015). Efisiensi juga bisa mencakup teknik seperti “desain modular”, dimana konten dibagi menjadi modul yang dapat diproduksi secara terpisah dan kemudian digabungkan (Hodell, 2011).
2. Fleksibilitas adalah prinsip lain yang penting dalam RID. Ini mencerminkan pemahaman RID bahwa desain instruksional harus mampu beradaptasi dengan perubahan cepat dalam lingkungan belajar dan kebutuhan peserta didik (Koetting & Combs, 2013). Dalam praktiknya, ini bisa berarti membuat desain yang bisa diubah atau diadaptasi dengan cepat, atau menggunakan platform dan alat yang memungkinkan pengiriman dan modifikasi konten secara dinamis (Reigeluth & Carr-Chellman, 2009).
3. Kolaborasi adalah prinsip utama lainnya dalam RID. RID mendorong kerja sama antara berbagai pihak dalam proses desain dan pengembangan instruksi, termasuk desainer instruksional, fasilitator, peserta didik, dan pemangku kepentingan lainnya (Piskurich, 2015). Ini berarti bahwa proses desain dan pengembangan bukanlah tugas yang dilakukan

oleh satu individu atau tim, melainkan merupakan upaya yang melibatkan banyak orang dengan berbagai perspektif dan keahlian (Johnson & Johnson, 2009).

Proses *Rapid Instructional Design* (RID)

Proses *Rapid Instructional Design* (RID) adalah variasi dari model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi), yang memprioritaskan efisiensi dan fleksibilitas dalam proses desain instruksional (Piskurich, 2015; Branch, 2009). Berikut adalah detail dari setiap langkah dalam proses RID.

1. Analisis Kebutuhan

Langkah pertama dalam proses RID adalah analisis. Dalam tahap ini, tujuan dan kebutuhan belajar didefinisikan dan dipahami. Ini bisa melibatkan analisis peserta didik, analisis tugas, dan penentuan tujuan dan hasil belajar yang diharapkan. Analisis ini memungkinkan desainer instruksional untuk memahami apa yang perlu diajarkan dan kepada siapa (Morrison et al., 2010). Dalam konteks RID, analisis ini sering kali dilakukan dengan cepat dan mungkin tidak sekomprehensif dalam pendekatan desain instruksional yang lebih tradisional, namun dapat diperbarui sepanjang proses desain dan pengembangan. (Piskurich, 2015).

2. Desain Instruksional

Langkah kedua dalam proses RID adalah desain. Dalam tahap ini, rencana untuk pengalaman belajar diciptakan. Hal Ini bisa melibatkan penentuan metode pengajaran, desain materi belajar, dan rencana evaluasi. Dalam konteks RID, desain ini mungkin melibatkan penggunaan teknologi dan

teknik modern, seperti simulasi atau pembelajaran berbasis proyek dalam bentuk pembuatan prototipe, yang bisa disesuaikan dengan cepat untuk memenuhi kebutuhan spesifik peserta didik (Tripp & Bichelmeyer, 1990; Herrington et al., 2003).

3. Pengembangan Materi Pelatihan

Langkah ketiga dalam proses RID adalah pengembangan. Dalam tahap ini, melibatkan pembuatan dan penyempurnaan materi pelatihan berdasarkan prototipe. Dalam RID, ini mungkin melibatkan serangkaian iterasi berdasarkan umpan balik dari penggunaan prototipe (Piskurich, 2015).

4. Implementasi

Langkah keempat dalam proses RID adalah implementasi. Dalam tahap ini, pengalaman belajar sebenarnya disampaikan kepada peserta didik, untuk mendapatkan penilaian yang efektif. Hal ini bisa melibatkan modul belajar, pengaturan aktivitas belajar, dan penanganan logistik belajar lainnya. Dalam konteks RID, implementasi ini mungkin melibatkan penggunaan teknologi dan platform modern yang memungkinkan modifikasi konten secara dinamis. Dalam RID, terkadang implementasi dan evaluasi sering dilakukan secara bersamaan, dengan penyesuaian yang dilakukan sepanjang jalan berdasarkan umpan balik dan hasil penilaian. (Piskurich, 2015; Reigeluth & Carr-Chellman, 2009).

5. Evaluasi dan Revisi

Langkah terakhir dalam proses RID adalah evaluasi. Dalam tahap ini, efektivitas pengalaman belajar dinilai. Hal ini bisa melibatkan pengumpulan dan analisis umpan balik dari peserta didik, penilaian hasil belajar, dan evaluasi proses pembelajaran itu sendiri. Dalam konteks RID, evaluasi ini mungkin

melibatkan pengumpulan dan analisis data dalam waktu nyata, yang memungkinkan perubahan dan modifikasi yang cepat berdasarkan hasil (Piskurich, 2015). Secara bersamaan revisi materi pelatihan kadang diperlukan untuk mendapatkan implementasi hasil belajar yang maksimal sehingga evaluasi dan revisi adalah bagian integral dari proses dan dapat terjadi di setiap tahap (Thomas, J. W., 2000).

Teknik-teknik dalam *Rapid Instructional Design* (RID)

Rapid Instructional Design (RID) mengadaptasi berbagai teknik untuk memfasilitasi pengembangan cepat dan efisien dari materi instruksional. Berikut adalah beberapa teknik yang sering digunakan dalam proses RID.

1. Prototyping (Pelajaran Berbasis Proyek)

Salah satu teknik yang paling umum dalam RID adalah *prototyping*, yang melibatkan pembuatan model awal atau "*prototype*" dari materi instruksional (Tripp & Bichelmeyer, 1990). Teknik ini mengajak peserta didik untuk belajar melalui proyek nyata yang relevan dengan konteks kerja mereka (Thomas, 2000). Selain itu, dapat membantu mempercepat pembelajaran dengan memberikan konteks yang relevan dan motivasi yang kuat untuk belajar.

2. Simulasi dan Permainan.

Teknik ini melibatkan penggunaan simulasi dan permainan untuk memfasilitasi pembelajaran (Aldrich, 2009). Simulasi dan permainan dapat dikembangkan dengan cepat menggunakan perangkat lunak modern dan dapat disesuaikan

dengan kebutuhan spesifik peserta didik.

3. Kerja Sama dan Kolaborasi

Teknik lain yang sering digunakan dalam RID adalah kolaborasi yang melibatkan bekerja sama dengan berbagai pihak terkait dalam proses desain instruksional, termasuk peserta didik, instruktur, dan pemangku kepentingan lainnya (Piskurich, 2015). Ini memungkinkan berbagai perspektif dan keahlian untuk dimasukkan dalam desain, dan juga memfasilitasi komunikasi dan pemahaman yang lebih baik antara semua pihak yang terlibat.

4. Modular Design

Dalam RID, desain modular sering digunakan untuk menciptakan efisiensi dalam proses desain. Ini melibatkan pembuatan unit pembelajaran atau modul yang dapat digunakan secara mandiri atau dikombinasikan dengan modul lain untuk membuat kursus atau program lengkap (Hodell, 2011).

5. Penggunaan Teknologi

RID sering mengandalkan penggunaan teknologi untuk mempercepat proses desain dan pengiriman. Ini bisa melibatkan penggunaan alat dan platform teknologi yang memungkinkan pembuatan, pengiriman, dan modifikasi konten secara dinamis dan efisien (Piskurich, 2015; Reigeluth & Carr-Chellman, 2009).

6. Pembelajaran Berbasis Masalah

Teknik ini mendorong peserta didik untuk belajar melalui penyelesaian masalah nyata (Hmelo-Silver, 2004). Seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah dapat membantu mempercepat pembelajaran dengan memberikan konteks yang relevan dan motivasi yang kuat untuk belajar.

7. Iterative Design

RID sering menggunakan pendekatan *iterative* dalam desain instruksional, yang melibatkan siklus berkelanjutan dari desain, implementasi, evaluasi, dan revisi. Pendekatan ini memungkinkan perbaikan berkelanjutan dan penyesuaian terhadap perubahan atau masalah yang muncul selama proses desain atau implementasi (Morrison et al., 2010).

8. Agile Development

Sebuah teknik yang diadaptasi dari pengembangan perangkat lunak, *agile development* menekankan pada *respons* cepat terhadap perubahan dan perbaikan berkelanjutan melalui siklus pengembangan pendek dan iteratif, sering kali dikenal sebagai "*sprint*". Dalam konteks RID, ini bisa berarti penyesuaian cepat terhadap perubahan kebutuhan atau kondisi, dan peningkatan berkelanjutan dari materi instruksional berdasarkan umpan balik dan evaluasi (Wang et al., 2020).

9. Learning Analytics

RID juga dapat melibatkan penggunaan analitik pembelajaran, yang melibatkan pengumpulan dan analisis data tentang proses dan hasil belajar. Data ini dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas desain instruksional, mengidentifikasi masalah atau kebutuhan perubahan, dan mendukung pengambilan keputusan dalam proses desain dan implementasi (Siemens & Long, 2011).

Kelebihan dan Kekurangan Desain Pembelajaran Dengan Metode Rapid Instructional Design

Rapid Instructional Design (RID) memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan saat memilih pendekatan untuk desain instruksional. Berikut adalah beberapa di antaranya:

1. Kelebihan:

- a. Efisiensi Waktu: Salah satu kelebihan utama RID adalah efisiensi waktu (Piskurich, 2015). Dengan memanfaatkan teknik seperti *prototyping*, desain modular, dan *agile development*, RID memungkinkan desainer instruksional untuk mengembangkan dan mengimplementasikan materi pembelajaran dengan lebih cepat dibandingkan dengan pendekatan desain instruksional yang lebih tradisional.
- b. Fleksibilitas: RID juga menawarkan tingkat fleksibilitas yang lebih tinggi dalam desain instruksional. Desainer dapat merespons dengan cepat terhadap perubahan kebutuhan atau kondisi, dan melakukan penyesuaian dan perbaikan pada materi instruksional dalam waktu nyata berdasarkan umpan balik dan evaluasi (Tripp & Bichelmeyer, 1990; Reigeluth & Carr-Chellman, 2009).
- c. Pendekatan Kolaboratif: RID mempromosikan kerja sama dan kolaborasi antara desainer instruksional, instruktur, peserta didik, dan pemangku kepentingan lainnya. Ini memfasilitasi komunikasi dan pemahaman yang lebih baik antara semua pihak yang terlibat, dan dapat membantu memastikan bahwa materi instruksional memenuhi kebutuhan dan tujuan yang diinginkan (Piskurich, 2015).

- d. Pemanfaatan Teknologi: RID sering kali melibatkan penggunaan teknologi dan alat modern yang memungkinkan desainer untuk lebih efisien dalam pembuatan, pengiriman, dan modifikasi konten. Teknologi juga memungkinkan pengumpulan dan analisis data yang lebih baik yang dapat mendukung pengambilan keputusan dan peningkatan berkelanjutan dalam proses desain (Siemens & Long, 2011).

2. Kekurangan:

- a. Kualitas Desain: Salah satu kritik terhadap RID adalah bahwa efisiensi dan kecepatan yang ditawarkannya dapat mengorbankan kualitas desain instruksional (Branch, 2009). Misalnya, analisis kebutuhan dan evaluasi mungkin tidak sekomprehensif dalam pendekatan RID yang bisa berdampak negatif pada efektivitas materi instruksional.
- b. Kebutuhan Sumber Daya: RID sering kali membutuhkan akses ke teknologi dan alat modern, dan juga dapat memerlukan tingkat keahlian dan pengetahuan teknologi yang lebih tinggi dari desainer instruksional (Piskurich, 2015). Ini bisa menjadi hambatan bagi organisasi atau individu yang tidak memiliki akses atau kemampuan tersebut.
- c. Risiko Kegagalan: Pendekatan iteratif dan eksperimental dari RID dapat menambah risiko kegagalan atau masalah dalam desain instruksional. Misalnya, *prototyping* dan pengujian mungkin tidak selalu berhasil, dan perubahan serta penyesuaian yang dibuat dalam proses desain mungkin tidak selalu

- menghasilkan perbaikan sesuai yang diharapkan (Tripp & Bichelmeyer, 1990).
- d. Kebutuhan Kolaborasi Tinggi: Meski kolaborasi merupakan kelebihan dari RID, itu juga dapat menjadi tantangan bagi organisasi yang tidak terbiasa dengan pendekatan tersebut. Menuntut tingkat kolaborasi yang tinggi antara berbagai pihak terkait bisa menjadi tantangan bagi struktur organisasi yang lebih hierarkis atau kaku (Piskurich, 2015).

Contoh Penerapan *Rapid Instructional Design* (RID)

Rapid Instructional Design (RID) telah diterapkan dalam berbagai konteks dan pengaturan. Berikut adalah beberapa contoh penerapan RID dalam pembelajaran dan pengembangan:

1. Pengembangan Kursus Online
RID sering digunakan dalam pengembangan kursus *online* atau *e-learning*. Misalnya, sebuah universitas mungkin perlu mengembangkan dan mengimplementasikan kursus *online* dalam waktu singkat untuk merespons perubahan kebutuhan atau kondisi, seperti perubahan dalam kurikulum atau kebijakan, atau dalam respons terhadap situasi seperti pandemi COVID-19. RID dapat memungkinkan universitas untuk merespons dengan cepat terhadap situasi ini dengan mengembangkan dan mengimplementasikan kursus *online* dalam waktu yang singkat (Wang et al., 2020).
2. Pelatihan Perusahaan

RID juga telah digunakan dalam konteks pelatihan perusahaan. Misalnya, sebuah perusahaan mungkin perlu merancang dan mengimplementasikan program pelatihan baru untuk memperkenalkan teknologi atau proses baru, atau untuk memenuhi kebutuhan regulasi atau kepatuhan. RID dapat memungkinkan perusahaan untuk merancang dan mengimplementasikan program pelatihan ini dalam waktu yang singkat, memastikan bahwa karyawan dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam waktu yang efisien (Hodell, 2011).

3. **Pelatihan Guru dan Pengembangan Kurikulum:**
RID telah digunakan dalam pengembangan kurikulum dan pelatihan guru. Misalnya, RID dapat digunakan untuk merancang dan mengimplementasikan program pelatihan profesional untuk guru, atau untuk merancang dan mengembangkan kurikulum baru yang sesuai dengan standar atau kebijakan pendidikan yang baru (Branch, 2009).
4. **Pembelajaran Seluler dan Pembelajaran Campuran:**
RID telah digunakan dalam konteks pembelajaran seluler dan pembelajaran campuran, dimana desainer instruksional perlu merancang dan mengimplementasikan solusi pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat *mobile* dan yang menggabungkan pembelajaran *online* dan tatap muka. RID dapat memungkinkan desain dan implementasi solusi pembelajaran ini dalam waktu yang singkat dan efisien (Piskurich, 2015).
5. **Pembelajaran Berbasis Proyek**
RID juga telah digunakan dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, dimana desainer

instruksional perlu merancang dan mengimplementasikan proyek pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman praktis dan kontekstual. RID dapat mendukung desain dan implementasi proyek pembelajaran ini, dengan memungkinkan desainer untuk merespons dengan cepat terhadap perubahan kebutuhan atau masalah, dan untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan pada proyek dalam waktu nyata berdasarkan umpan balik dan evaluasi (Reigeluth & Carr-Chellman, 2009).

BAB 12 DESAIN PEMBELAJARAN E-LEARNING

Pendahuluan

Pendidikan telah mengalami transformasi signifikan seiring dengan kemajuan teknologi di era digital. Salah satu perubahan yang paling mencolok adalah munculnya model pembelajaran berbasis teknologi yang dikenal sebagai *e-learning*. Dalam konteks ini, desain model pembelajaran *e-learning* memegang peranan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Bab ini akan memperkenalkan konsep desain model pembelajaran *e-learning* dan mengapa hal tersebut dianggap penting dalam konteks pendidikan. Desain model pembelajaran *e-learning* harus melibatkan perencanaan yang matang dan penggunaan teknologi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menggugah minat, responsif, dan interaktif. Pada era digital, siswa telah beradaptasi dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, *e-learning* menyediakan sarana yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran secara fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan individu. Melalui desain *e-learning* yang tepat, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun, memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dan meningkatkan keterampilan digital mereka.

Namun, penting untuk diingat bahwa desain model *e-learning* bukan hanya tentang menggantikan pengajaran

tradisional dengan teknologi semata. Melalui pendekatan yang terencana, *e-learning* dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif, mendorong kolaborasi antara siswa, dan memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, desain *e-learning* juga mempertimbangkan keberagaman gaya belajar, kebutuhan spesifik siswa, serta penggunaan media dan alat pembelajaran yang efektif. Dalam hal ini, desain *e-learning* memungkinkan personalisasi pembelajaran sehingga setiap individu dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensinya.

Dengan memahami dan menerapkan desain *e-learning* yang tepat, para pendidik dapat memiliki pengalaman pembelajaran yang dinamis, inklusif, dan relevan dalam era digital ini. Mari kita mulai menjelajahi konsep dan strategi yang akan membantu kita merancang pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi generasi pembelajar digital.

Komponen Desain Pembelajaran Model *E-Learning*

Perlu dieksplorasi komponen-komponen desain model *e-learning* yang dapat terintegrasi sehingga pendidik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang komprehensif, interaktif, dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran peserta didik. Pertama, pemilihan konten yang tepat dan relevan merupakan komponen penting dalam desain *e-learning*. Konten harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Hal ini melibatkan identifikasi topik yang relevan, materi pembelajaran yang diperlukan, dan pengorganisasian konten secara logis untuk memfasilitasi pemahaman dan kemajuan peserta didik.

Kedua, struktur pembelajaran terorganisir yang dapat membantu peserta didik dalam memahami urutan dan alur materi pembelajaran. Hal ini melibatkan pengorganisasian konten menjadi modul atau unit pembelajaran yang jelas, serta penyusunan rancangan pembelajaran yang terstruktur untuk memandu peserta didik melalui proses pembelajaran dengan tahapan yang jelas dan terarah.

Ketiga, penggunaan multimedia yang efektif dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran *e-learning*. Komponen ini mencakup penggunaan video, audio, gambar, dan elemen visual lainnya untuk mendukung penyampaian konten secara menarik dan interaktif. Multimedia yang efektif dapat membantu mengilustrasikan konsep, menjelaskan informasi kompleks, dan memperkaya pengalaman pembelajaran secara keseluruhan.

Keempat, desain interaksi yang memfasilitasi kolaborasi yang melibatkan penggunaan forum diskusi, proyek kelompok, atau alat kolaboratif lainnya yang memungkinkan peserta didik berinteraksi, berbagi ide, dan bekerja sama dalam mengatasi tantangan pembelajaran. Kelima, penggunaan alat evaluasi yang tepat untuk mengukur pemahaman dan kemajuan peserta didik. Komponen ini melibatkan penggunaan ujian online, tugas proyek, atau bentuk evaluasi lainnya yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Alat evaluasi harus dirancang dengan baik, mengikuti prinsip validitas dan reliabilitas, serta memberikan umpan balik yang konstruktif kepada peserta didik.

Model Pembelajaran E-Learning yang Efektif

Model-model pembelajaran *e-learning* yang efektif dapat melibatkan kombinasi strategi dan teknologi yang sesuai. Hal ini termasuk penggunaan multimedia, interaktivitas, kolaborasi online, umpan balik yang efektif, dan adaptasi kurikulum yang tepat. Model-model tersebut juga harus mempertimbangkan gaya belajar siswa, keberagaman siswa, dan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Flipped Classroom

Model pembelajaran *flipped classroom* melibatkan penerjemahan pembelajaran yang biasanya dilakukan di kelas ke dalam format daring sebelum sesi tatap muka. Peserta didik mempelajari materi pembelajaran melalui materi online, video, atau bahan bacaan sebelum pertemuan kelas. Selama sesi tatap muka, waktu digunakan untuk diskusi, kolaborasi, dan penerapan praktis konsep yang dipelajari. Model ini memungkinkan peserta didik untuk memperdalam pemahaman mereka melalui interaksi langsung dengan pendidik dan rekan sekelas.

Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek melibatkan penugasan peserta didik untuk bekerja pada proyek nyata yang relevan dengan materi pembelajaran. Model ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah, serta meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman praktis.

Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran berbasis masalah melibatkan penyelesaian masalah nyata atau skenario yang menantang peserta didik. Peserta didik ditantang untuk menerapkan

pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah.

Tantangan dalam Desain Pembelajaran

Model *E-Learning*

Keterbatasan Interaksi Tatap Muka

Salah satu tantangan utama dalam desain pembelajaran model *e-learning* adalah kurangnya interaksi tatap muka langsung antara pendidik dan peserta didik. Interaksi online dapat membuat beberapa peserta didik merasa kurang terlibat dan kurang mendapatkan dukungan individu yang mungkin mereka butuhkan. Oleh karena itu, penting untuk merancang aktivitas dan alat yang memfasilitasi interaksi dan kolaborasi yang aktif dalam konteks virtual.

Kendala Teknologi

Meskipun teknologi telah maju dengan pesat, tantangan teknis masih ada dalam implementasi desain pembelajaran model *e-learning*. Kendala teknis seperti masalah koneksi internet, kesalahan platform, atau masalah perangkat keras dapat menghambat proses pembelajaran. Perencanaan yang matang, pemantauan teknis yang aktif, dan alternatif jika terjadi kendala teknis diperlukan untuk mengatasi tantangan ini.

Perbedaan Keterampilan dan Kesiapan Teknologi Peserta Didik

Peserta didik memiliki tingkat keterampilan dan kesiapan teknologi yang berbeda. Beberapa peserta didik sudah terbiasa dengan teknologi dan mudah beradaptasi, sementara yang lain membutuhkan lebih banyak dukungan dan panduan. Pendidik perlu mempertimbangkan

perbedaan ini dalam desain pembelajaran model *e-learning*, menyediakan panduan yang jelas, dan mendukung peserta didik yang membutuhkan bantuan lebih lanjut.

Dengan menyadari tantangan-tantangan ini, pendidik dapat merancang strategi yang efektif dan solusi yang memadai untuk mengoptimalkan implementasi desain pembelajaran model *e-learning* dan memastikan pengalaman pembelajaran yang sukses bagi peserta didik. Berikut ini contoh platform pembelajaran *e-learning* dan proses penggunaannya.

1. Moodle

Moodle adalah platform pembelajaran *e-learning* yang populer dan serbaguna. Proses penggunaan Moodle melibatkan langkah-langkah berikut:

- a. Membuat dan mengelola kursus: Pendidik dapat membuat kursus online dengan materi pembelajaran, tugas, ujian, dan forum diskusi.
- b. Mendaftarkan peserta didik: Pendidik dapat mendaftar peserta didik ke dalam kursus dan memberikan akses ke materi pembelajaran.
- c. Mengunggah materi pembelajaran: Pendidik dapat mengunggah konten dalam berbagai format seperti teks, gambar, audio, dan video.
- d. Mengatur aktivitas pembelajaran: Pendidik dapat merancang dan mengatur tugas, ujian, diskusi, dan kolaborasi kelompok.
- e. Memantau dan mengevaluasi: Pendidik dapat melacak kemajuan peserta didik, memberikan umpan balik, dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

2. Google Classroom

Google Classroom adalah platform pembelajaran *e-learning* yang intuitif dan mudah digunakan. Proses penggunaannya adalah sebagai berikut:

- a. Membuat kelas: Pendidik dapat membuat kelas online dan memberikan kode akses kepada peserta didik.
- b. Berbagi materi pembelajaran: Pendidik dapat mengunggah dokumen, video, atau tautan ke materi pembelajaran.
- c. Mengatur tugas: Pendidik dapat membuat dan menugaskan tugas kepada peserta didik, serta menentukan batas waktu pengumpulan.
- d. Kolaborasi dan diskusi: Pendidik dapat memfasilitasi kolaborasi antara peserta didik melalui fitur komentar dan diskusi di bawah tugas atau materi.
- e. Mengevaluasi dan memberikan umpan balik: Pendidik dapat meninjau tugas yang telah dikumpulkan, memberikan umpan balik, dan memberi nilai kepada peserta didik.

Setiap platform memiliki antarmuka yang intuitif dan menyediakan fitur-fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pendidik. Pendidik perlu mempelajari fitur-fitur dan fungsionalitas platform yang mereka pilih untuk mengoptimalkan penggunaannya dalam konteks pembelajaran *e-learning*.

Pro dan Kontra Terkait Desain

Pembelajaran Model *E-Learning*

Berikut ini beberapa alasan yang pro atau mendukung Model E-Learning.

1. Aksesibilitas dan Fleksibilitas: Desain pembelajaran model *e-learning* memungkinkan aksesibilitas yang

lebih luas terhadap pendidikan. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja, sesuai dengan jadwal dan kebutuhan mereka. Ini memberikan fleksibilitas yang tinggi dalam belajar, terutama bagi mereka yang memiliki keterbatasan geografis atau jadwal yang padat.

2. **Pengayaan Multimedia: *E-learning*** memungkinkan penggunaan beragam media, seperti teks, gambar, audio, dan video, untuk menyajikan informasi dan konsep pembelajaran. Ini dapat membantu meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik, karena materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
3. **Kolaborasi dan Keterlibatan:** Melalui desain pembelajaran model *e-learning*, peserta didik dapat terlibat dalam diskusi, kolaborasi, dan proyek bersama secara online. Mereka dapat berbagi ide, bekerja dalam kelompok, dan membangun jaringan dengan rekan sekelas virtual mereka. Ini mempromosikan kolaborasi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.
4. **Penggunaan Teknologi Terkini:** Desain pembelajaran model *e-learning* mendorong penggunaan teknologi terkini dalam pendidikan. Pendidik dapat memanfaatkan berbagai alat dan aplikasi online untuk memperkaya pengalaman pembelajaran, termasuk simulasi, permainan edukatif, dan platform kolaboratif. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar.

Berikut ini beberapa alasan yang kontra atau tidak mendukung Model E-Learning.

1. **Keterbatasan Interaksi Sosial:** *E-learning* dapat

mengurangi interaksi sosial antara pendidik dan peserta didik serta antara peserta didik sendiri. Kurangnya interaksi tatap muka dapat mengurangi aspek interpersonal dan pengembangan sosial yang biasanya terjadi dalam lingkungan pembelajaran tradisional.

2. Keterbatasan Akses Teknologi: Meskipun akses internet semakin meluas, masih ada tantangan dalam hal keterbatasan akses teknologi, terutama di daerah dengan konektivitas yang terbatas atau peserta didik yang tidak memiliki perangkat yang memadai. Hal ini dapat menciptakan kesenjangan dalam aksesibilitas dan kesempatan belajar.
3. Kurangnya Pengawasan dan Akuntabilitas: Dalam *e-learning*, pengawasan langsung terhadap peserta didik dapat menjadi lebih sulit. Pendidik mungkin menghadapi tantangan dalam memastikan kehadiran, keterlibatan, dan kejujuran peserta didik dalam mengikuti pembelajaran online. Hal ini dapat mempengaruhi pengawasan dan akuntabilitas dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya Pengalaman Praktis: Beberapa materi pembelajaran memerlukan pengalaman praktis dan langsung. Dalam desain pembelajaran model *e-learning*, kadang-kadang sulit untuk menyajikan pengalaman praktis secara efektif. Hal ini dapat menjadi kendala dalam mengajarkan keterampilan praktis atau bidang studi tertentu yang membutuhkan pengalaman langsung.

Penting untuk mempertimbangkan pro dan kontra tersebut dalam merancang dan mengimplementasikan desain pembelajaran model *e-learning*. Penting juga untuk mengakui bahwa setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan keterbatasannya, dan kombinasi yang tepat

antara *e-learning* dan pembelajaran tradisional dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang holistik dan efektif. Berikut adalah beberapa aplikasi pendukung *e-learning* yang *user-friendly* dan populer di Indonesia.

1. Ruangguru

Ruangguru adalah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai materi pelajaran, video pembelajaran, latihan soal, dan bimbingan belajar online. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif yang mudah digunakan oleh pelajar di Indonesia.

2. Zenius

Zenius adalah platform pembelajaran online yang menyediakan video pembelajaran, latihan soal, dan modul pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran. Aplikasi ini memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah dinavigasi oleh pelajar.

3. Quipper

Quipper adalah platform pembelajaran online yang menawarkan video pembelajaran, latihan soal, dan ujian online. Aplikasi ini memiliki desain yang intuitif dan fitur-fitur yang ramah pengguna.

4. Rumah Belajar

Rumah Belajar adalah platform pembelajaran online yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Aplikasi ini menyediakan akses ke berbagai materi pelajaran, video pembelajaran, dan modul interaktif dengan antarmuka yang *user-friendly*.

5. Quipper School

Quipper School adalah platform pembelajaran online yang memungkinkan guru untuk membuat dan mengelola kelas online serta memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Aplikasi ini

menyediakan fitur-fitur yang mudah digunakan oleh pelajar di Indonesia.

6. Kelas Pintar

Kelas Pintar adalah aplikasi pembelajaran online yang menawarkan video pembelajaran, latihan soal, dan fitur kolaborasi antara pendidik dan peserta didik. Aplikasi ini dirancang dengan antarmuka yang ramah pengguna.

7. Quaza

Quaza adalah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai konten pembelajaran, video pembelajaran, dan latihan soal. Aplikasi ini memiliki tampilan yang intuitif dan mudah dipahami oleh pelajar di Indonesia.

8. Integrasi dengan G Suite: Google Classroom terintegrasi dengan berbagai alat G Suite, seperti Google Docs, Google Slides, Google Sheets, dan lainnya. Ini memudahkan siswa dan guru untuk berkolaborasi secara *real-time* pada dokumen, presentasi, dan tugas menggunakan alat-alat produktivitas Google.

9. Pengelolaan Kelas: Google Classroom memungkinkan guru untuk mengelola dan memantau aktivitas kelas secara efisien. Guru dapat melihat status tugas, melacak kehadiran, dan memberikan umpan balik kepada siswa dengan mudah. Fitur-fitur ini dalam Google Classroom memungkinkan guru untuk mengelola pembelajaran *e-learning* secara efektif, memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antara siswa dan guru, serta menyediakan alat yang diperlukan untuk mengumpulkan, menilai, dan mengelola tugas secara efisien.

Selain Google Classroom, Google juga memiliki

beberapa produk yang dapat membantu dalam proses *e-learning*. Berikut adalah beberapa produk Google yang relevan:

a. Google Meet

Google Meet adalah platform konferensi video dan audio yang memungkinkan guru dan siswa untuk berkomunikasi secara *real-time* dalam sesi pembelajaran online. Fitur-fitur seperti rapat video, chat, dan berbagi layar membuatnya menjadi alat yang efektif untuk diskusi, presentasi, dan kolaborasi dalam *e-learning*.

b. Google Drive

Google Drive adalah layanan penyimpanan berbasis cloud yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan, mengelola, dan berbagi file secara online. Dalam konteks *e-learning*, Google Drive dapat digunakan untuk menyimpan dan berbagi materi pembelajaran, tugas, presentasi, dan dokumen penting antara guru dan siswa.

c. Google Docs

Google Docs adalah aplikasi pengolah kata berbasis web yang memungkinkan kolaborasi secara *real-time* dalam membuat, mengedit, dan berbagi dokumen. Siswa dan guru dapat menggunakan Google Docs untuk bekerja sama dalam membuat tugas, esai, atau proyek bersama secara online.

d. Google Slides

Google Slides adalah aplikasi presentasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi presentasi online. Dalam konteks *e-learning*, guru dapat

menggunakan Google Slides untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual dan menarik, sementara siswa dapat menggunakan alat ini untuk membuat dan mempresentasikan proyek mereka.

e. Google Forms

Google Forms adalah alat pembuatan formulir online yang memungkinkan guru untuk membuat survei, kuis, atau formulir evaluasi. Google Forms dapat digunakan untuk mengumpulkan tanggapan siswa, menguji pemahaman mereka, atau mengumpulkan umpan balik tentang pembelajaran secara online.

f. Google Jamboard

Google Jamboard adalah alat kolaborasi digital yang memungkinkan pengguna untuk bekerja sama dalam membuat gambar, diagram, atau catatan secara *real-time*. Guru dan siswa dapat menggunakan Jamboard untuk berkolaborasi dalam menjelaskan konsep, membuat *mind map*, atau menggambarkan ide secara visual.

g. Google Calendar

Google Calendar adalah alat manajemen waktu yang memungkinkan pengguna untuk mengatur jadwal, mengatur pengingat, dan berbagi kalender. Dalam konteks e-learning, guru dan siswa dapat menggunakan Google Calendar untuk mengatur jadwal pelajaran, mengingatkan tugas, atau mengatur waktu untuk pertemuan virtual.

Produk-produk Google ini dapat digunakan secara terintegrasi dengan Google Classroom atau secara

mandiri untuk mendukung proses *e-learning*. Mereka memungkinkan kolaborasi, komunikasi, dan penyimpanan yang efisien dalam pembelajaran online, membantu guru dan siswa mengelola, berbagi, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran secara efektif.

Mendesain pembelajaran dengan menggunakan Google Classroom, Padlet, dan Canva dapat melibatkan langkah-langkah berikut:

1. **Identifikasi Tujuan Pembelajaran**
Tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pahami kompetensi dan hasil belajar yang ingin dicapai oleh siswa melalui pembelajaran tersebut.
2. **Rencanakan Rangkaian Pembelajaran**
Buat rencana pembelajaran yang terstruktur dan jelas. Tentukan topik, konten, dan aktivitas pembelajaran yang akan disajikan kepada siswa.
3. **Manfaatkan Google Classroom**
Gunakan Google Classroom sebagai platform pembelajaran utama. Buat kelas virtual dan undang siswa untuk bergabung. Bagikan materi pembelajaran, tugas, dan pengumuman melalui Google Classroom.
4. **Gunakan Padlet untuk Kolaborasi dan Diskusi**
Manfaatkan Padlet sebagai alat kolaborasi dan diskusi dalam pembelajaran. Buat papan tulis virtual di Padlet untuk mengumpulkan ide, pertanyaan, atau tanggapan siswa. Anjurkan siswa untuk berpartisipasi aktif dan berbagi ide mereka.
5. **Desain Materi Pembelajaran dengan Canva**
Gunakan Canva untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan visual. Buat presentasi, infografis, atau poster dengan menggunakan *template* yang disediakan atau buat

desain dari awal. Gunakan elemen grafis, teks, dan gambar yang sesuai dengan konten pembelajaran.

6. Integrasikan Materi Pembelajaran

Integrasikan materi pembelajaran yang telah dibuat di Canva ke dalam Google Classroom atau Padlet. Bagikan tautan atau unggah file yang relevan sehingga siswa dapat mengakses dan mengunduh materi dengan mudah.

7. Berikan Tugas dan Penilaian

Gunakan Google Classroom untuk memberikan tugas kepada siswa. Buat tugas dengan instruksi yang jelas dan tentukan batas waktu pengumpulan. Gunakan fitur penilaian di Google Classroom untuk memberikan umpan balik dan menilai kinerja siswa.

8. Monitor dan Evaluasi Kemajuan Siswa

Gunakan fitur Google Classroom untuk memantau kemajuan siswa. Periksa pengumpulan tugas, berikan umpan balik, dan pantau partisipasi siswa dalam diskusi atau kolaborasi di Padlet. Identifikasi area di mana siswa memerlukan bantuan tambahan.

9. Berikan Dukungan dan Bimbingan

Sediakan waktu untuk berkomunikasi dengan siswa melalui Google Classroom atau Padlet. Tanggapi pertanyaan, berikan bimbingan, dan berikan umpan balik secara teratur. Jaga komunikasi yang terbuka dengan siswa dan dorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Dengan menggabungkan Google Classroom, Padlet, dan Canva, Anda dapat merancang pembelajaran yang menarik, berkolaborasi, dan mudah diakses oleh siswa. Pastikan untuk memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh masing-masing platform untuk mendukung interaksi, kolaborasi, dan penilaian yang efektif dalam pembelajaran *e-learning*.

BAB 13 MERANCANG ANALISIS KEBUTUHAN

Pendahuluan

Analisis kebutuhan merupakan sebuah langkah yang sangat penting dan sangat diperlukan dalam perkembangan kurikulum dan desain pembelajaran. Maka dari itu, seorang pengajar dituntut untuk melakukan analisis kebutuhan sebelum mendesain pembelajaran. Langkah ini sangat penting digunakan untuk memenuhi apa yang dibutuhkan siswa dalam belajar. Menurut Frendo (2012) bahwa “bagian utama dari pekerjaan seorang pengajar adalah mengumpulkan dan menganalisis banyak informasi untuk memastikan bahwa pengajaran kita dapat berjalan efektif dan efisien”. Hal ini bermaksud bahwa apa yang diajarkan oleh seorang guru akan tepat sasaran dan berguna bagi siswa apabila seorang guru mampu menggali dan mengumpulkan sebanyak-banyaknya informasi tentang kebutuhan siswa.

Analisis kebutuhan siswa dapat berupa kebutuhan akan keterampilan khusus, kemampuan yang wajib dipelajari dan masalah-masalah khusus yang sedang dihadapi oleh siswa. Dengan demikian, semakin banyak pengajar menggali dan mengumpulkan informasi-informasi diatasi, pengajar dapat mendesain dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar siswa tersebut. Sesuai apa yang dikatakan oleh Frendo (2012) “ketika kita mendapatkan analisis kebutuhan dengan benar, artinya pengajaran kita telah sesuai dengan apa yang siswa butuhkan”. Jika guru dapat menyesuaikan pembelajarannya dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa

maka guru sudah melakukan pembelajaran yang tepat sasaran dan tepat guna.

Selain itu, dengan menyesuaikan pembelajaran dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa maka guru dapat memutuskan apa yang ingin dicapai dalam pembelajaran, memilih materi ajar yang tepat, dan dapat melakukan pembaharuan terhadap isi pembelajaran tersebut. Di lain pihak, guru juga dapat menentukan metode dan pola pendekatan pembelajaran yang tepat sesuai apa yang dibutuhkan oleh siswa. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Haque (2014) juga bahwa “dengan melakukan analisis kebutuhan, kita dapat menetapkan tujuan pembelajaran, memandu pemilihan konten ajar, memodifikasi silabus, metodologi, dan pendekatan pembelajaran”. Dengan demikian, analisis kebutuhan siswa memberikan dampak berupa manfaat yang luar biasa dalam pembelajaran.

Analisis kebutuhan adalah proses mencari dan merangkum segala hal penting terkait akar masalah dan memutuskan masalah yang perlu diselesaikan terlebih dahulu. Menurut Richards (2001) analisis kebutuhan merupakan proses yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan siswa. Guru harus mampu mencari, menggali, dan mengumpulkan segala sesuatu yang dibutuhkan oleh siswa. Segala hal terkait kebutuhan siswa seperti kemampuan dan keterampilan yang dimiliki untuk melaksanakan tugas dan peran yang diberikan, mata pelajaran yang cocok yang sesuai atau memenuhi kebutuhan siswa, keterampilan mana yang butuh pelatihan khusus, kemampuan dan keterampilan apa yang dibutuhkan siswa dan mampu mereka laksanakan dengan baik, dan informasi terkait masalah khusus yang sedang siswa hadapi.

Segala informasi ini diperoleh dari sekelompok

pembelajar atau siswa yang mana digunakan oleh pengajar dalam menentukan keputusan yang akan diambil dalam proses belajar mengajarnya di dalam kelas. Menurut Al (2015) dalam praktiknya, analisis kebutuhan merupakan proses pengumpulan informasi dalam berbagai bentuk dan format tentang sekumpulan peserta didik yang membantu memilih keputusan tentang menentukan tujuan untuk membuat konten dan materi kursus. Proses mencari dan menggabungkan segala hal-hal terkait kemampuan dan masalah yang siswa hadapi ada dalam beberapa wujud dan bentuk yang mana hal-hal penting ini akan membantu seorang pengajar dalam memutuskan apa yang diharapkan dalam mendesain isi dan materi ajar.

Untuk mengumpulkan informasi terkait dengan kebutuhan-kebutuhan di atas maka perlu dilakukan sebuah langkah dalam pembelajaran yang dinamakan analisis kebutuhan siswa. Dalam melakukan analisis kebutuhan siswa, kita perlu memahami dengan benar apa tujuan dari melaksanakan analisis kebutuhan ini. Apa yang ingin dicapai dalam melakukan analisis kebutuhan menjadi prioritas penting agar setiap pengajar tahu tujuan mengumpulkan informasi terkait kebutuhan-kebutuhan siswa. Dengan demikian, setiap pengajar mampu mencari akar masalahnya dan mampu mencari solusi terhadap masalah tersebut. Selain itu, setiap pengajar dituntut untuk memilah-milah setiap kebutuhan siswa dan memprioritaskan kebutuhan mana yang wajib dipenuhi terlebih dahulu.

Tujuan Analisis Kebutuhan

Seorang pengajar melakukan analisa kebutuhan agar dapat mengetahui apakah langkah yang diambil sudah sesuai dengan apa yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

Selain itu, siswa dapat belajar sesuai dengan apa yang dituju yang berlandaskan pada kebutuhan belajar mereka. Boroujeni & Fard (2013) berkesimpulan bahwa melakukan analisa kebutuhan dapat membantu mencari tahu apakah program itu cocok dengan tujuan dan sasaran dari para pembelajar untuk mempelajari suatu bahasa dan pada saat yang sama digunakan untuk membantu meningkatkan berbagai komponen dari program yang lebih berorientasi pada kebutuhan para pembelajar. Apa yang ingin dicapai dan dituju oleh siswa juga dapat digunakan oleh seorang pengajar untuk memperbaiki dan memajukan beberapa aspek lain yang dapat menunjang pembelajaran siswa di kelas.

Hal yang dapat membantu seorang pengajar dalam melakukan analisa kebutuhan belajar, yaitu bahwa seorang guru dapat melakukan penilaian dan perbaikan terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan selama ini dan dapat memutuskan hal yang mana perlu ditinjau dan diperbaiki lagi. Jika dalam pelaksanaannya ditemukan beberapa kendala, maka dilakukan usaha untuk menemukan solusi yang disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa. Solusi tersebut merupakan bagian dari inovasi atau pembaharuan yang berbeda dari sebelumnya. Seperti yang dikatakan oleh Boroujeni & Fard (2013) bahwa analisa kebutuhan juga dapat membantu dalam mengevaluasi program yang ada dan jika ditemukan kekurangan dapat membantu dalam menetapkan kebutuhan untuk memperkenalkan perubahan yang mungkin sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dengan melakukan analisis kebutuhan belajar siswa, maka segala komponen dalam pembelajaran yaitu peserta didik dan pengajar, materi ajar, dapat terkoneksi dengan baik. Selain itu, segala komponen ini dapat membantu seorang pengajar dapat melakukan proses belajar dan

mengajar dengan baik. Menurut Aflah, dkk (2018) analisis kebutuhan memainkan peran penting di dalam pengajaran dikarenakan melalui analisis kebutuhan, dosen/guru, peserta didik, bahan ajar, prosedur pengajaran. Semua dapat terhubung dengan harmonis guna meningkatkan proses pembelajaran peserta didik.

Analisis kebutuhan harus dapat mencapai apa yang diinginkan untuk mendapatkan informasi dalam menjalankan tugas yang diberikan. Menurut Richards (2001) analisis kebutuhan digunakan untuk beberapa tujuan yaitu pertama, menemukan keterampilan bahasa yang seorang pelajar butuh untuk menjalankan sebuah peran khusus. Kedua, membantu menetapkan materi yang dapat memenuhi potensi kebutuhan siswa. Ketiga, menentukan siswa mana dari sebuah kelompok yang sangat membutuhkan pelatihan keterampilan khusus. Keempat, mengidentifikasi perubahan arah yang mana dirasa penting oleh sekelompok orang. Kelima, mengidentifikasi kesenjangan antara apa yang siswa mampu lakukan dan apa yang mereka butuh untuk lakukan. Keenam, mengumpulkan informasi tentang masalah khusus yang siswa sedang hadapi. Keenam, tujuan analisis kebutuhan ini masih bisa dapat dikembangkan disesuaikan dengan informasi apa yang ingin dikumpulkan dan diolah.

Adapun tujuan lain dari analisis kebutuhan yaitu menghubungkan apa yang dialami oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari sebelum bersekolah dengan apa yang akan dipelajari siswa di sekolah. Selain itu, memutuskan perlakuan siswa dan keluarga atau bagaimana menghadapi proses belajar dan mengajar di sekolah. Kita juga dapat mengetahui kemampuan membaca, menulis, dan berhitung siswa sebelum memasuki sekolah. Analisis kebutuhan ini juga dapat memberikan peluang bagi guru mengetahui tingkat kecerdasan serta memahami sifat,

kepribadian, dan cara berpikir siswa. Hal ini sejalan dengan Linse (1993) di Richards (2001) yang mengidentifikasi tujuan berikut untuk analisis kebutuhan. Pertama, menemukan pengalaman siswa sebelumnya dengan pendidikan formal. Kedua, menentukan tingkah laku siswa dan keluarganya terhadap sekolah formal dan pendidikan. Ketiga, menemukan keterampilan praliterasi dan literasi yang siswa miliki. Keempat, memastikan tingkat perkembangan kognitif dan keterampilan akademik siswa. Kelima, memastikan keterampilan akademik dan kognitif yang sudah siswa peroleh. Keenam, menentukan karakter pribadi, politik dan budaya siswa.

Pengguna Analisis Kebutuhan

Analisa kebutuhan sangat bermanfaat bagi semua pengguna di berbagai macam profesi. Menurut Richards (2001) analisis kebutuhan dilaksanakan di berbagai macam pengguna. Contohnya, dalam melaksanakan analisis kebutuhan membantu merevisi kurikulum Bahasa Inggris sekolah menengah di sebuah negara, penggunanya terdiri dari:

1. Pegawai kurikulum di menteri pendidikan yang mungkin berharap menggunakan informasi mengevaluasi silabus yang ada, kurikulum, dan materi.
2. Guru yang akan mengajar dari kurikulum baru.
3. Siswa yang akan diajarkan dari kurikulum baru.
4. Penulis yang menyiapkan buku teks baru.
5. Staf dari perguruan tinggi yang tertarik dalam mengetahui level yang diharapkan.

Semua pengguna analisis kebutuhan ini disesuaikan dengan item kebutuhan yang akan dianalisis. Pengguna analisis kebutuhan bisa saja berbeda disesuaikan dengan

item informasi yang akan dikumpulkan, diolah, dan dianalisis. Setiap pengguna analisis kebutuhan akan menggunakan hasil pengumpulan informasi dan pengolahan dan penyajian tentang apa yang dibutuhkan oleh siswa untuk kepentingan evaluasi dan peningkatan kompetensi dan metode pengajaran.

Komponen Analisis Kebutuhan

Dalam melakukan kegiatan mengumpulkan informasi terkait kebutuhan siswa, seorang pengajar perlu memahami aspek - aspek yang perlu diperhatikan. Menurut Al (2015) komponen analisis kebutuhan terdiri dari analisis target situasi, analisis situasi sekarang, analisis situasi belajar, analisis sarana dan kendala, analisis situasi, analisis strategi, dan analisis register. Komponen ini merujuk kepada kemampuan mengolah dan menyajikan kondisi dari target dan kondisi yang dialami saat ini, serta keadaan proses pembelajaran. Guru juga dituntut untuk memahami fasilitas yang dimiliki oleh siswa serta masalah praktis yang sedang dihadapi oleh siswa.

Analisis target didasarkan pada genre dari masing-masing teks atau biasa juga disebut jenis teks dan kemampuan yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Menurut Al (2015) analisis target mengacu pada genre atau jenis teks, elemen linguistik, keterampilan, dan kompetensi yang perlu dilakukan peserta didik ke tingkat yang diperlukan dalam situasi target. Menurut Hutchinson & Waters (1987), untuk mengidentifikasi kebutuhan setiap kelompok pembelajar maka kebutuhan target dan kinerja ditetapkan setelah menyelidiki situasi target. Apa yang dibutuhkan oleh pembelajar atau siswa harus dibarengi dengan memahami betul kondisi dari apa yang ingin dicapai oleh peserta didik tersebut.

Dalam model ini mereka menyarankan untuk mencapai spesifikasi kompetensi komunikatif yang sesuai, mesti mempertimbangkan variabel afektif yang memiliki hubungan dinamis satu sama lain. Agar siswa lebih interaktif dan komunikatif maka seorang pengajar harus memperhatikan beberapa aspek yang saling berkaitan satu sama lain. Unsur-unsur tersebut adalah informasi terkait apa saja yang dibutuhkan, bagaimana mengolah dan memahami informasi tersebut, menentukan keahlian dalam menyampaikan ide dan gagasan, serta lambang dan tanda bahasa dan keterampilan khusus dalam menyampaikan ide dan gagasan.

Analisis situasi saat ini adalah mengumpulkan dan mengolah informasi terkait kekurangan dan kelebihan peserta didik, kondisi keluarga, kehidupan nyata, dan apa yang mereka ingin capai dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar di sekolah. Menurut Al (2015) analisis situasi sekarang meliputi menggali jawaban atas pertanyaan dari tingkat kompetensi dan kelemahan dan kekuatan peserta didik saat ini, latar belakang pengalaman, harapan mereka, serta tujuan pribadi mengikuti kursus. Selain itu, Jordan (1997) menyatakan bahwa di sini informan meliputi pembelajar, lembaga pengajaran, dan institusi. Orang yang akan memberikan informasi terkait kebutuhan analisis pembelajaran itu sendiri adalah peserta didik, sekolah, dan institusi pendidikan.

Analisis register lebih menitik beratkan pada bagaimana guru mampu menyesuaikan materi yang akan dipelajari sesuai dengan kemampuan atau keterampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik. “Analisis register pedagogik atau analisis register untuk tujuan pedagogik adalah untuk membuat materi pembelajaran lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik” (Hutchinson & Waters, 1987). Dengan demikian, mengidentifikasi dan memilih

materi ajar yang sesuai dengan kondisi di atas dapat membuat pembelajaran menjadi lebih tepat guna dan memotivasi.

Analisis strategi merupakan cara spesifik dalam menyelesaikan isu-isu dalam pembelajaran, memenuhi kewajiban dalam menggapai apa yang dicita-citakan, atau rancangan khusus dalam mengelola dan menganalisis apa yang diperoleh. Brown (2000) mendefinisikan strategi sebagai “metode khusus untuk mendekati masalah atau tugas, mode operasi untuk mencapai tujuan tertentu, desain terencana untuk mengendalikan, dan memanipulasi informasi tertentu”. Dengan demikian, setiap peserta didik memiliki cara khusus dalam belajar dan setiap dari mereka tidak memiliki cara yang sama dalam mengikuti proses belajar dan mengajar di dalam kelas. Dengan memahami ini maka seorang pengajar dapat menerapkan strategi yang berbeda dalam menghadapi perbedaan gaya belajar setiap peserta didik.

Analisis situasi adalah memahami dan mengolah informasi terkait hal-hal yang mempengaruhi dalam lingkungan belajar. Menurut Al (2015) analisis situasi adalah analisis faktor-faktor aktif dalam pembelajaran konteks. Hal ini dilakukan untuk menilai potensi pengaruh mereka pada silabus atau kurikulum masa depan. Proses pengambilan keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh dalam penilaian juga digunakan sebagai sebuah perubahan dalam memahami dan mengolah segala informasi terkait apa yang dibutuhkan oleh siswa. Evaluasi ini juga dianggap sebagai sebuah dimensi analisis kebutuhan (Richards, 2001).

Analisis sarana dan kendala merupakan apa yang ingin dikumpulkan, diolah, dan diproses terkait dengan situasi dimana peserta didik belajar serta masalah–masalah khusus yang sedang mereka hadapi. Menurut Dudley Evans

& St John (1998) mengatakan bahwa analisis sarana berarti memberitahu kita tentang lingkungan dimana pembelajaran akan dijalankan. Hal ini juga disesuaikan dengan tradisi setempat atau cara berpikir atau cara pandang masyarakat setempat terkait dengan apa yang dicapai peserta didik dalam belajar. Maka dari itu, pengajar perlu mempertimbangkan hal-hal yang dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik.

Ada lima hal yang juga menjadi dasar pijak yang dilakukan dalam mengumpulkan informasi terkait fasilitas, situasi, dan masalah-masalah pribadi yang peserta didik hadapi dalam belajar. Swales (1989) telah mendaftarkan lima pertimbangan seperti (a) budaya kelas, (b) staf pengajar, (c) percontohan TSA, (d) status operasi layanan, dan (e) studi agen perubahan. “Analisis sarana dianggap mempelajari situasi asli dengan potensi dan potensinya kendala untuk pembelajaran yang akan dilaksanakan” (Jordan, 1997). Seorang pengajar wajib memahami lingkungan dan kemampuan yang dimiliki peserta didik dan peluang munculnya masalah yang akan dihadapi peserta didik.

Pendekatan-pendekatan Analisis

Kebutuhan

Dalam proses analisis kebutuhan, diperlukan beberapa pendekatan sebagai strategi dalam mencapai proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Al (2015) literatur analisis kebutuhan atau bidang terkait telah menghasilkan beberapa pendekatan di antaranya model sosiolinguistik Munby (1978), pendekatan sistemik (Richterich & Chancerel, 1977), pendekatan berpusat pada pembelajaran (Hutchinson & Waters, 1987), pendekatan berpusat pada pembelajar (Nugraha, 2020)

(Berwick, 1989) & (Brindley, 1989), dan pendekatan berbasis tugas dari (Long, 2005) adalah yang paling penting.

Model pendekatan Munby (1978) menitik beratkan pada seberapa jauh peserta didik mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Salah satu model berpengaruh sebelumnya disediakan oleh Munby (1978) dimana “situasi sasaran dapat ditentukan kompetensi komunikatif penargetan dalam bentuk–spesifikasi kompetensi komunikatif. Semua ini digunakan untuk membuat profil kebutuhan yang akan dikembangkan menjadi silabus”. Dengan melaksanakan model pendekatan ini maka dapat dimasukkan tujuan komunikatif tersebut di dalam silabus pembelajaran.

Peserta didik menjadi kunci utama dalam mengumpulkan dan mengolah informasi terkait kemampuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh mereka. Maka dari itu, pendekatan sistematis adalah pendekatan yang lebih baik dalam hal fleksibilitas dan penekanan pada peserta didik sebagai sumber data analisis kebutuhan dikemukakan oleh Richterich & Chancerel (1977). Dalam pendekatan sistematis, Kaewpet (2009) mengatakan bahwa pendekatan peserta didik dengan situasi mereka saat ini serta perubahan pola kebutuhan diberikan penekanan. Proses pengumpulan informasi ini disesuaikan dengan keadaan mereka sekarang. Proses pemenuhan terhadap apa yang dibutuhkan siswa lebih diutamakan dan diberi perhatian serius.

Seorang pengajar dituntut untuk mencapai apa yang diharapkan dengan mengombinasikan antara tugas dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam penelitian ini model TSA telah disusun mengikuti Hutchinson & Waters (1987) dan Long (2005) kerangka analisis kebutuhan. Pendekatan ini telah menggabungkan

pendekatan berbasis tugas dan berbasis keterampilan untuk mengungkap tugas dan keterampilan target. Telah diputuskan karena memiliki kapasitas untuk menggunakan cara terbaik untuk mengetahui tugas-tugas dunia nyata dan merancang tugas-tugas pedagogi.

BAB 14 PENGEMBANGAN KOMPETENSI

Pendahuluan

Desain sistem pembelajaran sebagai proses perencanaan dan pengorganisasian berbagai elemen yang terlibat dalam pembelajaran, termasuk merancang kurikulum, memilih metode pengajaran yang tepat, memanfaatkan sumber daya pembelajaran, dan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif, relevan, dan menarik bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kompetensi merupakan perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Terdapat hubungan yang sangat signifikan antara desain sistem pembelajaran di dunia pendidikan dengan kompetensi yang dimiliki peserta didik. Untuk itu dalam mendesain sistem pembelajaran haruslah memprioritaskan unsur kompetensi, karena kompetensi pada diri seseorang merupakan modal utama dalam menjalani kehidupan yang penuh dengan tantangan dan permasalahan, belum lagi pentingnya kompetensi di dalam dunia kerja dan usaha. Pendek kata kompetensi merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki seseorang dalam mengarungi kehidupan didunia yang sementara ini.

Definisi Kompetensi

Definisi kompetensi menurut para ahli, Boutler

Marshall dalam Sudarmanto (2014) mengatakan bahwa “Kompetensi adalah karakteristik dasar dari seseorang yang memungkinkannya memberikan kinerja unggul dalam pekerjaan, peran, atau situasi tertentu”. Sedangkan, kompetensi menurut Zemke dalam Tjutju Yuniarsih (2011) didefinisikan sebagai berikut “Kompetensi merupakan kemampuan individu yang berhubungan dengan kinerja superior dalam peran dan pekerjaan. Kompetensi meliputi pengetahuan, keterampilan, intelektual, strategi atau kombinasi dari ketiganya yang mungkin diaplikasikan pada seseorang atau mungkin pada unit kerja”.

Sementara itu menurut Spencer dalam Moeheriono (2012:5) mendefinisikan kompetensi sebagai “Karakteristik yang mendasari seseorang berkaitan dengan efektivitas kinerja individu dalam pekerjaannya atau karakteristik dasar individu yang memiliki hubungan kausal atau sebagai sebab akibat dengan kriteria yang dijadikan acuan, efektif atau berkinerja prima atau superior di tempat kerja atau pada situasi tertentu”. Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa kompetensi adalah pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan spesifik yang di miliki oleh seseorang dan telah menjadi bagian dalam diri orang tersebut maupun dalam profesi pekerjaannya.

Pentingnya Kompetensi dalam Kehidupan

Kompetensi seseorang memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan ini. Kompetensi mengacu pada kombinasi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang seseorang miliki dalam menjalankan tugas-tugas tertentu atau berada dalam situasi tertentu. Berikut adalah beberapa alasan mengapa kompetensi seseorang sangat penting dalam kehidupan:

1. Peningkatan Peluang: Kompetensi yang baik

membuka peluang yang lebih luas dalam kehidupan. Ketika seseorang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan bidangnya, mereka memiliki kesempatan yang lebih baik untuk mendapatkan pekerjaan yang baik, memajukan karir, dan mencapai kesuksesan dalam berbagai aspek kehidupan.

2. Produktivitas yang Tinggi: Kompetensi yang kuat berdampak positif pada produktivitas seseorang. Ketika seseorang memiliki keterampilan yang baik dalam menyelesaikan tugas-tugasnya, mereka dapat bekerja dengan lebih efisien dan efektif. Hal ini membantu meningkatkan kualitas kerja dan hasil yang dihasilkan.
3. Kepercayaan Diri: Kompetensi yang baik juga mempengaruhi tingkat kepercayaan diri seseorang. Ketika seseorang merasa yakin dengan kemampuannya, mereka lebih mampu mengatasi tantangan dan menghadapi situasi yang kompleks. Kepercayaan diri yang tinggi juga dapat memotivasi seseorang untuk mengambil risiko yang konstruktif dan berani mencoba hal-hal baru.
4. Adaptabilitas: Kompetensi yang baik memungkinkan seseorang untuk beradaptasi dengan perubahan dan tantangan yang terjadi dalam kehidupan. Dalam dunia yang terus berubah dengan cepat, kemampuan untuk belajar dan beradaptasi dengan lingkungan baru sangat penting. Seseorang yang memiliki kompetensi yang baik akan lebih mampu menghadapi perubahan dengan fleksibilitas dan inovasi.
5. Peningkatan Pemecahan Masalah: Kompetensi yang baik membantu seseorang dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang efektif.

Seseorang dengan kompetensi yang kuat memiliki kemampuan analitis yang baik, pemikiran kritis, dan kemampuan untuk melihat berbagai sudut pandang. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi masalah, mengembangkan solusi yang kreatif, dan mengambil keputusan yang tepat.

6. Kolaborasi yang Baik: Kompetensi yang baik juga berdampak positif pada kemampuan seseorang untuk bekerja dalam tim dan berkolaborasi dengan orang lain. Seseorang dengan kompetensi yang kuat memiliki kemampuan komunikasi yang baik, kemampuan mendengarkan, dan kemampuan untuk memahami perspektif orang lain. Hal ini membantu menciptakan lingkungan kerja yang harmonis dan mendukung pencapaian tujuan bersama.

Dalam kehidupan sehari-hari, kompetensi seseorang memainkan peranan penting dalam kehidupan ini. Memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang relevan membantu seseorang untuk berhasil dalam berbagai aspek kehidupan, meningkatkan produktivitas, meningkatkan kepercayaan diri, beradaptasi dengan perubahan, memecahkan masalah, dan bekerja secara efektif dengan orang lain. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu untuk terus mengembangkan dan meningkatkan kompetensinya agar dapat menghadapi tantangan dan mencapai kesuksesan dalam kehidupan. Di dalam setiap orang di organisasi mana pun, supaya dapat mencapai tujuan yang ditetapkan perlu memiliki kompetensi.

Aspek-aspek Kompetensi

Beberapa aspek-aspek kompetensi dan yang terkandung di dalamnya. Berikut adalah aspek-aspek

kompetensi dan penjelasan lebih lanjut mengenai aspek-aspek tersebut.

Pengetahuan (*Knowledge*)

Merujuk pada pemahaman dan fakta yang dimiliki seseorang mengenai suatu subjek atau bidang tertentu. Pengetahuan menjadi dasar untuk memahami konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang relevan dalam konteks yang bersangkutan.

Pemahaman (*Understanding*)

Selain pengetahuan, pemahaman juga penting dalam kompetensi. Pemahaman melibatkan kemampuan seseorang untuk menganalisis, menginterpretasi, dan menghubungkan informasi yang diperoleh secara lebih dalam. Pemahaman yang baik memungkinkan seseorang untuk melihat gambaran besar dan mengaitkan konsep-konsep yang berbeda.

Kemampuan (*Skill*)

Kemampuan merujuk pada keahlian atau keterampilan praktis yang dimiliki seseorang untuk melakukan tugas atau aktivitas tertentu. Ini meliputi keterampilan teknis, keterampilan komunikasi, keterampilan manajemen waktu, keterampilan pemecahan masalah, dan lain sebagainya. Kemampuan ini dikembangkan melalui latihan, pengalaman, dan pembelajaran terus-menerus.

Nilai (*Value*)

Nilai-nilai mencerminkan keyakinan, prinsip, dan standar moral seseorang. Nilai-nilai ini mempengaruhi cara

seseorang berperilaku, membuat keputusan, dan berinteraksi dengan orang lain. Nilai-nilai yang baik seperti integritas, tanggung jawab, etika, dan kerja sama sangat penting dalam membangun kompetensi yang kuat.

Sikap (*Attitude*)

Sikap mencerminkan disposisi atau cara berpikir dan berperilaku seseorang terhadap sesuatu. Sikap yang positif, seperti motivasi, rasa ingin tahu, fleksibilitas, ketekunan, dan ketabahan, dapat mendukung pengembangan kompetensi yang baik. Sikap yang positif juga membantu seseorang menghadapi tantangan, beradaptasi dengan perubahan, dan mencapai tujuan dengan lebih efektif.

Minat (*Interest*)

Minat adalah kecenderungan individu untuk tertarik pada subjek, kegiatan, atau bidang tertentu. Minat yang kuat memotivasi seseorang untuk belajar, mengembangkan keterampilan, dan menjadi ahli dalam bidang yang diminatinya. Minat yang kuat juga memberikan kepuasan dan kegembiraan dalam menjalankan tugas dan aktivitas yang terkait.

Kombinasi dari aspek-aspek ini membentuk kompetensi yang holistik dan kompleks pada seseorang. Pengembangan semua aspek tersebut secara seimbang dapat membantu seseorang menjadi individu yang kompeten dan sukses dalam kehidupan

Karakteristik Sistem Pembelajaran

Berbasis Kompetensi

Terdapat beberapa karakteristik dalam mendesain

sistem pembelajaran berbasis kompetensi yakni sebagai berikut:

1. Memanfaatkan keseluruhan sumber belajar

Sistem pembelajaran berbasis kompetensi mencakup pemanfaatan beragam sumber belajar untuk mengembangkan kompetensi. Sumber belajar tidak terbatas pada bahan ajar tradisional, tetapi juga mencakup penggunaan teknologi, interaksi dengan lingkungan, kolaborasi dengan orang lain, serta pengalaman nyata yang relevan. Dalam pendekatan ini, peserta didik diberikan akses terhadap berbagai sumber belajar yang memungkinkan mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara komprehensif.

2. Pengalaman lapangan

Sistem pembelajaran berbasis kompetensi memberikan pentingnya pengalaman lapangan sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Peserta didik tidak hanya mempelajari teori di dalam kelas, tetapi juga terlibat dalam situasi nyata yang relevan dengan kompetensi yang dikembangkan. Melalui pengalaman lapangan, peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konteks praktis, menghadapi tantangan nyata, dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang kompetensi yang diinginkan.

3. Strategi individu dan personal

Dalam sistem pembelajaran berbasis kompetensi, pendekatan individual dan personal diterapkan untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik unik setiap peserta didik. Setiap individu memiliki tingkat pengetahuan, keterampilan, dan kecepatan belajar yang berbeda. Oleh karena itu, strategi pembelajaran

harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik secara individual. Guru atau fasilitator belajar perlu memahami kekuatan, kelemahan, minat, dan gaya belajar setiap peserta didik untuk merancang pengalaman belajar yang relevan dan efektif.

4. Kemudahan belajar

Salah satu karakteristik sistem pembelajaran berbasis kompetensi adalah memberikan kemudahan belajar. Peserta didik diberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri, sesuai dengan kecepatan, dan kebutuhan mereka sendiri. Fleksibilitas waktu, tempat, dan metode pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan ritme mereka sendiri. Dalam sistem ini, peserta didik memiliki kendali yang lebih besar atas proses pembelajaran mereka, termasuk dalam pemilihan materi, pengaturan jadwal, dan penilaian.

5. Belajar tuntas

Prinsip belajar tuntas (*mastery learning*) menjadi karakteristik penting dalam sistem pembelajaran berbasis kompetensi. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mencapai pemahaman dan penguasaan penuh terhadap kompetensi yang diajarkan sebelum melanjutkan ke tingkat berikutnya. Peserta didik diuji dan dinilai berdasarkan pemahaman mereka yang mendalam dan kemampuan untuk menerapkan kompetensi tersebut dalam situasi yang nyata. Dengan pendekatan ini, setiap peserta didik memiliki peluang yang setara untuk mencapai standar kompetensi yang ditetapkan, tanpa dibatasi oleh batasan waktu atau pembelajaran berbasis kelompok.

Melalui lima karakteristik ini, sistem pembelajaran berbasis kompetensi bertujuan untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki kompetensi yang kuat, relevan, dan siap menghadapi tantangan dunia nyata.

Strategi Pencapaian Kompetensi

Untuk mengupayakan pencapaian strategi diperlukan strategi atau langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penetapan kompetensi yang akan dicapai
Tahap pertama adalah menetapkan kompetensi yang ingin dicapai. Hal ini melibatkan identifikasi kompetensi yang relevan dan penting dalam konteks pembelajaran atau bidang tertentu. Kompetensi tersebut harus diuraikan dengan jelas dalam bentuk *goal statement* yang dapat dipahami dan diukur. *Goal statement* ini menjadi acuan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Pengorganisasian
Setelah kompetensi ditetapkan, langkah berikutnya adalah mengorganisasikan pembelajaran untuk mencapainya. Ini melibatkan merancang rencana pembelajaran yang sistematis dan terstruktur. Rencana ini harus mencakup urutan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pengajaran, metode evaluasi, serta sumber daya dan waktu yang dibutuhkan. Pengorganisasian ini membantu memastikan bahwa semua aspek yang diperlukan untuk mencapai kompetensi diatur dengan baik.
3. Implementasi desain
Setelah rencana pembelajaran disusun, tahap berikutnya adalah implementasi desain pembelajaran. Ini melibatkan pelaksanaan rencana pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai

strategi dan metode pengajaran yang sesuai. Guru atau fasilitator belajar bertanggung jawab dalam memfasilitasi proses pembelajaran, memberikan bimbingan, memfasilitasi diskusi, memberikan tugas dan latihan, serta memberikan umpan balik yang konstruktif kepada peserta didik.

4. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan langkah penting dalam mencapai kompetensi. Evaluasi dilakukan untuk menggambarkan hasil belajar peserta didik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang terkait dengan kompetensi yang ditetapkan. Evaluasi dapat melibatkan tes, proyek, presentasi, observasi, dan berbagai instrumen penilaian lainnya. Hasil evaluasi membantu memahami kemajuan peserta didik, mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, dan menginformasikan tindakan yang harus diambil untuk mencapai kompetensi.

Strategi ini dirancang untuk memberikan panduan yang jelas dan sistematis dalam mencapai kompetensi. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, peserta didik memiliki arah yang jelas dalam pembelajaran mereka serta kesempatan untuk mengembangkan dan menguasai kompetensi yang diinginkan. Penting untuk mencatat bahwa strategi ini dapat disesuaikan dengan konteks pembelajaran dan karakteristik peserta didik untuk memastikan pencapaian kompetensi yang efektif.

BAB 15 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Menjadi seorang pengajar atau pendidik dalam hubungannya dengan kegiatan utamanya yaitu melaksanakan pendidikan. Pendidikan dalam hal ini dimaksudkan proses transfer ilmu pengetahuan yang dilaksanakan di kelas dengan siswa sebagai peserta dan guru sebagai sumber ilmu pengetahuan. Merupakan hal yang mutlak jika pendidik memerlukan media pembelajaran untuk menyampaikan dan memfasilitasi pembelajaran mereka tersampaikan dengan baik kepada siswa. Media pembelajaran dapat berupa audio, visual, atau kinestetik yang akan memfasilitasi agar pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik. Beberapa contoh dari media pembelajaran adalah gambar berseri, video animasi, video pendek, grafik, atau media berbentuk teks lainnya. Dengan keadaan sederhana pun guru memerlukan media untuk mengajar, yaitu menggunakan spidol atau papan tulis sekedar sebagai media dasar yang pasti ada di kelas. Namun, agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa perlu kiranya guru mempunyai kemampuan memvariasikan pelajaran dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran yang beragam, variatif, dan kreatif.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah upaya dalam membantu para peserta didik dalam mendapatkan pengertian dan paham yang lebih baik dan mempertahankan informasi dan pengetahuan yang disampaikan serta untuk mendorong keterlibatan dan

minat belajar mereka, terdapat kebutuhan untuk mengadopsi strategi dan metode yang efektif. Dengan demikian, siswa dapat mengasimilasi informasi dengan lebih baik melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang bervariasi, seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, demonstrasi visual, dan pengalaman praktis.

Selain itu, penerapan teknologi dan media pembelajaran yang relevan juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, siswa akan lebih bisa menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang ada, mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam, dan meningkatkan daya ingat mereka dalam jangka panjang. Dalam beberapa penelitian mengenai penggunaan media ajar yang dapat meningkatkan minat belajar sudah banyak dilaksanakan oleh para peneliti di bidang pendidikan di Indonesia maupun di dunia internasional memiliki peranan yang penting dalam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman tentang sistem pendidikan. Mereka melakukan penelitian untuk mengeksplorasi isu-isu pendidikan, menganalisis kebijakan dan praktik yang ada, serta mencari solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Dalam penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh Wedayanthi (2022) menyebutkan bahwa mengembangkan buku panduan pembelajaran dalam berbantuan metode tertentu sangat bagus dan diperlukan untuk mengenalkan atau mengajar di kelas dan dapat memancing siswa untuk senang dalam proses pembelajaran. Media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa di sekolah tentunya karena variasi dan pengalaman belajar akan lebih menarik bagi peserta didik. Visualisasi yang ditampilkan oleh variatif media akan menimbulkan ketertarikan secara

visual dan membuat pembelajaran tersebut mudah dicerna.

Karenanya, guru diharapkan untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai bagian integral dari kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini dianggap penting karena media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Keefektifan ini akan membantu guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas serta mempermudah siswa dalam pemahaman pembelajaran yang diberikan oleh gurunya.

Pengertian Media Pembelajaran

Dalam hubungannya dengan pendidikan, peranan media pembelajaran sangat vital dalam mencapai kesuksesan dalam proses belajar mengajar. Kehadirannya memberikan dampak langsung yang memberikan dinamika khusus bagi peserta didik. Istilah “Media Pembelajaran” berasal dari Bahasa Latin, “medius”, yang secara harfiah berarti “tengah” atau sebagai perantara atau pengantar. Di dalam Bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau penghubung pesan antara pengirim dan penerima. Fatria (2017) menyebutkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.

Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas dapat meliputi berbagai bentuk seperti video, gambar, buku referensi, teks, dan televisi. Media turut serta berperan sebagai alat komunikasi, memfasilitasi ekspresi pendapat, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta membantu mengatasi keterbatasan indra. Di samping itu media juga

memiliki peranan yang penting dalam berbagai aspek kehidupan. Selain berfungsi sebagai sarana relaksasi atau hiburan, media dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk menghibur dan menyegarkan pikiran kita dari rutinitas sehari-hari. Dengan menonton film, mendengarkan musik, atau membaca buku, kita dapat melupakan sejenak kekhawatiran dan tekanan yang mungkin kita hadapi sebagai pendidik.

Berdasarkan penelitian oleh Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain (2010), media pembelajaran dapat diidentifikasi sebagai segala jenis alat bantu yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Fatria (2017), media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses pembelajaran. Arsyad (2011) menyebutkan media pembelajaran juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menyediakan variasi dalam metode dan materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan media untuk pembelajaran yang tepat, siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar. Media dalam belajar yang inovatif dan interaktif membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa serta memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, tertarik, dan memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Selain itu, media untuk pembelajaran juga dapat membantu menghadirkan situasi nyata atau simulasi yang sulit dicapai melalui pengajaran konvensional sehingga memperluas pemahaman siswa dan mendorong pemikiran kritis. Oemar Hamalik (1986) menyebut bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, teknik yang dipergunakan dalam rangka lebih mengaktifkan komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa dalam pengajaran di sekolah.

Berdasarkan penjelasan yang disampaikan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

memiliki peran yang sangat utama dan maha penting bagi guru sebagai senjata utama dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswanya. Media pembelajaran memegang peranan krusial dalam membuat suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif. Penggunaan media dalam pembelajaran tidak terbatas hanya pada ruangan kelas, tetapi juga dapat dilakukan di luar ruangan kelas. Dalam pengertian ini, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung pengajaran dan pembelajaran dalam berbagai konteks. Misalnya, penggunaan media pembelajaran seperti video, gambar, dan audio dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memperjelas pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, penggunaan media pembelajaran di luar ruangan kelas, seperti melalui kunjungan ke tempat-tempat historis atau eksperimen lapangan yang dapat memberikan pengalaman langsung dan mendalam kepada siswa. Media pembelajaran juga sangat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi guru serta siswa. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti presentasi multimedia, buku teks, papan tulis interaktif, perangkat lunak edukatif, dan banyak lainnya. Penggunaan media pembelajaran tampak dalam konteks delapan keterampilan dasar dalam pembelajaran *microteaching*, sebuah mata kuliah khusus bagi calon guru atau pendidik. Salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh seorang calon guru adalah kemampuan memvariasikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Kemampuan ini memungkinkan guru untuk memilih dan mengadaptasi media pembelajaran yang paling sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dalam kesimpulannya, media pembelajaran

memegang peranan yang penting dan strategis dalam mendukung proses pembelajaran. Guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam mengenai media pembelajaran yang tepat guna, serta kemampuan dalam memvariasikan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang efektif akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

Pemilihan Media Pembelajaran yang Efektif

Dalam proses pemilihan media pembelajaran, seorang guru perlu melakukannya secara selektif. Hal ini dimulai dengan pemahaman yang jelas tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru harus memiliki pemahaman yang mendalam suatu pelajaran. Hal ini melibatkan pemahaman tentang materi pelajaran, kompetensi yang diharapkan, dan keterampilan yang ingin dikembangkan pada siswa. Dengan pemahaman ini, guru dapat memilih media pembelajaran yang paling tepat untuk mencapai tujuan tersebut. Selanjutnya, guru harus mempertimbangkan karakteristik siswa seperti gaya belajar siswa seperti apa yang dilaksanakan dalam kurikulum merdeka, guru harus mengetahui gaya belajar siswa, dan menyiapkan media yang memperhitungkan perbedaan gaya belajar setiap siswa. Tingkat pemahaman, minat, dan kebutuhan individual merupakan pertimbangan lebih lanjut yang harus dilaksanakan oleh seorang guru. Selain itu, faktor ketersediaan dan aksesibilitas media juga perlu dipertimbangkan, termasuk ketersediaan perangkat dan infrastruktur sekolah yang bisa dipergunakan sebagai pendukung media. Hal penting bagi seorang guru untuk melaksanakan evaluasi atas keefektifan dan efisiensi media

yang dipilih dengan mempertimbangkan kemampuannya dalam menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik minat siswa. Guru juga dapat menyusun media pembelajaran dengan kreatif dan inovatif dan dipastikan media tersebut dapat memancing partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013), yaitu:

1. Pemilihan media pembelajaran harus tepat dengan tujuan pengajaran. Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan kriteria utama yang terdapat dalam materi pembelajaran, dan penggunaan serta desainnya harus sesuai dengan konten yang akan disampaikan oleh guru sebagai penyedia informasi.
2. Media pembelajaran harus mendukung isi dan bahan pelajaran yang meliputi fakta, prinsip, dan generalisasi.
3. Media pembelajaran yang dipilih dengan baik sebaiknya mudah untuk diperoleh oleh guru agar guru tidak mengalami kesulitan dalam penggunaannya.
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya, sebelum menggunakan media harus dipastikan juga guru bisa menggunakan media pembelajaran tersebut dengan benar yang dapat menyebabkan pembelajaran yang disampaikan dengan baik.

Selain prinsip di atas, prinsip dalam pemilihan media pembelajaran atau *learning material* dalam buku Cantilon (2010) menyebutnya dengan *CREATE guidelines*:

1. C = *Convenience*. Sebuah media pembelajaran diharapkan mudah ditemukan, mudah didapatkan, sehingga pembelajarannya bisa menjadi pembelajaran yang mandiri. Dalam kaitannya suatu pembelajaran di kelas dengan media yang dipergunakan bisa dipergunakan oleh siswa tanpa

adanya guru mendampingi proses pembelajarannya.

2. R = *Relevance*. Relevansi media pembelajaran dengan topik pembelajaran merupakan suatu keharusan sehingga saling mendukung satu sama lain. Media pembelajaran juga harus sesuai dengan gaya belajar siswa sehingga media tersebut bisa memfasilitasi setiap gaya belajar.
3. E = *Evidence based*. Media pembelajaran yang dipergunakan harus disesuaikan dengan penggunaan dan masa penggunaannya, selalu diperbaharui sehingga bisa terkini seiring perkembangan waktu yang pesat.
4. A = *Actively involving the learner*. Media pembelajaran diharapkan dapat mengaktifkan peran serta siswa dalam penggunaan media sehingga meningkatkan pembelajaran yang mendalam.
5. T = *Technology*. Penggunaan media teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dalam suatu program Pendidikan merupakan suatu nilai tambah dari proses pembelajaran tersebut. Penggunaan teknologi dalam mendesain atau melaksanakan media pembelajaran yang lebih baik akan mendukung terjadinya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi terkini.
6. E = *Educational Impact*. Tentunya sebuah media dibuat dan dipergunakan haruslah memiliki dampak terhadap proses pembelajaran dan mensupport proses pembelajaran tersebut.

Sesuai dengan pemaparan mengenai prinsip pemilihan di atas, baik Rivai atau Cantilon sama-sama menekankan bahwa media pembelajaran hendaknya dibuat untuk memotivasi siswa, dan memfasilitasi sebuah pembelajaran agar bisa tersampaikan dengan baik.

Pengembangan Media Pembelajaran

Upaya pengembangan media pembelajaran terbatas oleh keterbatasan yang ada. Masih banyak sekolah yang belum memiliki kemampuan untuk menyediakan berbagai jenis media pembelajaran alternatif. Sebagai akibatnya, sebagian besar guru mengandalkan media pembelajaran berbasis teks, seperti buku, modul, poster, dan surat kabar. Sayangnya, hal ini mengabaikan potensi penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual, media elektronik, multimedia, dan jenis lainnya yang dapat memberikan variasi dan keefektifan dalam proses pembelajaran. Sebagai pendidik, guru harus memahami pentingnya memanfaatkan media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan memfasilitasi kreativitas serta inovasi. Dengan mengembangkan media pembelajaran, guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran adalah menciptakan situasi pembelajaran yang relevan dan berinteraksi secara personal antara guru dan siswa.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan secara profesional dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa secara sistematis. Tujuannya adalah untuk mengarahkan siswa mencapai perubahan perilaku yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru. Pengembangan media pembelajaran terus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terkini dalam bidang pendidikan sehingga dapat menggabungkan teknologi pembelajaran seperti perangkat lunak, multimedia, dan platform online.

Gustafson (1991) menyebutkan bahwa

pengembangan media pembelajaran melibatkan lima kategori utama. Pertama, analisis kebutuhan pembelajaran dan kondisi yang ada. Kedua, merancang spesifikasi lingkungan belajar yang efektif dan efisien. Ketiga, mengembangkan komponen yang sesuai dengan peserta didik dan pengelolaan materi. Keempat, mengimplementasikan materi yang telah dikembangkan. Kelima, melakukan evaluasi formatif dan sumatif terhadap hasil pengembangan.

Dari penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan sebuah konsep yang melibatkan aktivitas yang dilakukan secara sistematis guna mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Gagasan tersebut sejalan dengan teori yang diajukan oleh Bahri (2017), yang menyatakan bahwa pengembangan pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan secara sistematis dan logis dalam merancang pembelajaran. Proses tersebut mempertimbangkan potensi dan kemampuan peserta didik dengan tujuan mencapai hasil yang optimal. Fokus pada kreativitas didasarkan ada kerangka kerja yang terstruktur dengan memperhatikan kondisi peserta didik dalam konteks pembelajaran. Dengan demikian, konsep pengembangan pembelajaran memberikan kontribusi dalam mengembangkan potensi dan kemampuan peserta didik.

Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam mengembangkan media pembelajaran, seorang guru mengikuti beberapa tahapan prosedur. Pertama, melakukan analisis kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Setelah itu, merancang tampilan visual, audio, dan interaksi media. Selanjutnya, mengembangkan

media berdasarkan perencanaan dan desain. Tahapan uji coba dilakukan untuk mendapatkan *feedback* siswa. Setelah itu, media pembelajaran diimplementasikan dalam pembelajaran. Terakhir, dilakukan evaluasi untuk perbaikan media di masa depan. Dengan mengikuti tahapan ini, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung tujuan pembelajaran. Secara detail dijelaskan prosedurnya sebagai berikut:

1. Perencanaan Media Pembelajaran

Dalam merencanakan pengembangan media pembelajaran, Sadiman (2006) mengemukakan beberapa aspek yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan. Aspek-aspek tersebut meliputi menganalisis kebutuhan dan karakter siswa, merumuskan kompetensi dan indikator hasil belajar, menyusun butir-butir materi secara terperinci yang mendukung pencapaian kompetensi, mengembangkan alat pengukur hasil ketercapaian media ajar serta hasil belajar, menulis naskah media pembelajaran yang berisi dengan deskripsi dan cara penggunaannya, serta melaksanakan tes dan revisi terhadap media pembelajaran.

2. Produksi Media Pembelajaran

Dalam proses produksi media pembelajaran, naskah memiliki peranan yang penting sebagai kebutuhan utama yang harus dipenuhi. Naskah berfungsi sebagai panduan dalam pengambilan gambar, rekaman suara, penggabungan gambar dan suara, penambahan musik, dan proses penyuntingan gambar dan suara. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa penyajian media sesuai dengan naskah dan menarik, dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik yang dituju. Keseluruhan kegiatan

ini disebut sebagai kegiatan produksi (Sadiman, 2006).

3. Evaluasi Media Pembelajaran

Evaluasi merupakan suatu proses yang penting dalam pengembangan media pembelajaran. Menurut Stufflebeam (1983), evaluasi bertujuan untuk menyediakan informasi yang dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menilai nilai dan manfaat dari tujuan yang ingin dicapai, desain yang dipergunakan, implementasi yang dilakukan, serta dampak yang akan dihasilkan oleh media pembelajaran tersebut. Evaluasi media pembelajaran memiliki fungsi utama yang meliputi pengambilan keputusan, pertanggung jawab, dan peningkatan pemahaman terhadap media yang dievaluasi. Pertama, evaluasi membantu dalam pengambilan keputusan terkait keefektifan dan keberhasilan media pembelajaran. Hasil evaluasi dapat menjadi dasar bagi guru untuk menentukan apakah media tersebut memenuhi tujuan pembelajaran atau perlu dilakukan perbaikan. Selain itu, evaluasi juga memberikan pertanggungjawaban terhadap penggunaan dana dan sumber daya dalam pengembangan media pembelajaran. Guru dapat menggunakan hasil evaluasi untuk memberikan justifikasi dan akuntabilitas terhadap investasi yang telah dilakukan. Selain itu, evaluasi juga membantu meningkatkan pemahaman tentang media pembelajaran yang dievaluasi. Dengan memperoleh umpan balik dari siswa dan melihat dampak media terhadap pembelajaran, guru dapat memperbaiki dan mengoptimalkan media agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan proses pembelajaran yang efektif.

Jenis-jenis Pengembangan Media

Pembelajaran

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual

Media visual merupakan media paling sederhana namun memiliki dampak atau efek yang paling besar dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa atau peserta didik dapat melihat secara langsung atau memvisualisasikan secara langsung media pembelajaran dengan topik pembelajaran yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran berbasis visual merupakan sebuah media pembelajaran yang diciptakan oleh guru untuk menyalurkan pesan menggunakan indra penglihatan atau pandangan.

Secara umum sebuah media visual dikelompokkan menjadi dua yaitu grafis dan media cetak. Media grafis berisikan gambar-gambar menarik yang dirancang sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran bisa tersampaikan. Sedangkan, media cetak yaitu media berupa tulisan yang ditekankan dalam keterampilan membaca siswa, namun bisa divariasikan dengan cerita pendek, berita, naskah drama, atau pencocokan pertanyaan dengan jawabannya. Dalam perkembangan teknologi sekarang ini media visual bisa ditampilkan dengan menggunakan media OHP, LED, atau Proyektor. Sedangkan media sederhananya bisa berupa *flashcard*, *flipcard*, *chart*, gambar berseri, komik, dan lain-lain.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio dan Audiovisual

Media pembelajaran berbasis audio merupakan

salah satu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini menggunakan suara, musik, narasi, atau rekaman audio lainnya sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Dalam media ini, gambar yang dihasilkan cenderung memiliki unsur gerak yang sedikit sekali. Meskipun demikian, media pembelajaran berbasis audio memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan pemahaman siswa dan mempertahankan minat belajar mereka. Suara yang disertakan dalam media audio dapat membantu siswa dalam memahami konsep, mengingat informasi yang disampaikan dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media audio juga dapat memberikan variasi dalam pengajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis audio dapat menjadi salah satu pilihan yang paling efektif dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Arsyad (2011) menjelaskan bahwa penggunaan media visual dengan mengintegrasikan suara dalam media audiovisual memerlukan upaya tambahan dalam proses produksinya. Salah satu tugas penting dalam media audiovisual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang melibatkan persiapan yang teliti, perancangan, dan penelitian. Media audiovisual memiliki beberapa keunggulan, seperti kemampuannya untuk menyampaikan pesan dengan lebih jelas dan tanpa terlalu mengandalkan kata-kata verbal, baik tertulis maupun lisan dan mampu mengatasi Batasan ruang, waktu, dan indra. Selain itu, media audiovisual juga dapat berperan dalam pembelajaran mandiri yaitu seperti memberikan tutorial pembelajaran sesuai dengan topik. Adapun contoh pembelajaran yang menggunakan media audiovisual, yaitu video pembelajaran kreatif, presentasi

slides, animasi, dan lain-lain.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dan Teknologi (Multimedia)

Menurut pandangan Anitah (2010), multimedia dapat didefinisikan sebagai penggunaan berbagai jenis media secara berurutan maupun simultan untuk menyajikan suatu informasi sebagai bahan media pembelajaran di kelas. Dalam konteks ini, multimedia merujuk pada format yang berbasis komputer dan menggabungkan berbagai elemen seperti teks, grafis, audio, dan video ke dalam satu penyajian digital yang terintegrasi dan koheren.

Multimedia memanfaatkan teknologi komputer untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan menggunakan kombinasi elemen-elemen tersebut, multimedia dapat menyampaikan informasi dengan lebih kaya dan mendalam, serta memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Melalui penggunaan teknologi multimedia, siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Pendekatan ini memungkinkan penggunaan beragam elemen media untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat tentu sangat banyak variasi media pembelajaran yang dapat dikembangkan secara mandiri oleh guru atau mempergunakan bantuan teknologi atau secara online. Adapun contoh media pembelajaran yang mempergunakan multimedia atau teknologi, yaitu *Augmented Reality (AR)*, *Virtual Reality (VR)*, *Podcast*, *E-Learning Class*, *E-book*, *E-Convergence*, *Gamification*, *Video Interactive*.

BAB 16 PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI

Pendahuluan

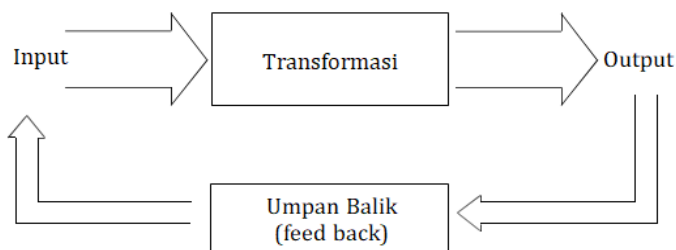
Mengenai Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pendidik atau guru dan dosen adalah tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar, menyusun hasil belajar mengajar, melaksanakan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan berkomunikasi dengan masyarakat umum, khususnya bagi pendidik di masyarakat luas.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, kompetensi unggul diharuskan dimiliki oleh setiap pengajar dimana pun, mampu juga melakukan kegiatan pengevaluasian, baik selama kegiatan belajar mengajar maupun mengevaluasi hasil belajar mengajar. Kemampuan melakukan kegiatan pengevaluasian pada mata pelajaran apapun merupakan keterampilan yang biasanya digunakan peserta didik, guru, atau calon pendidik sebagai satu-satunya kompetensi profesional terpenting mereka. Salah satu kompetensi profesional inti pendidik adalah mengevaluasi pembelajaran peserta didik. Keterampilan yang dimaksud berkaitan dengan alat evaluasi guru atau dosen, dan melakukan evaluasi pembelajaran merupakan indikator utamanya. Ini termasuk pengujian, pengukuran, penilaian, dan evaluasi.

Proses Pengevaluasian Proses Belajar Mengajar

Jika sebuah lembaga pendidikan digunakan sebagai tempat bertemunya instruktur dan siswa digunakan sebagai komponen utama pendidikan maka keluaran lembaga pendidikan tersebut harus diolah dan diuji untuk mendapatkan transformasi pendidikan yang berkualitas.

1. Proses *input*: Material yang ditransformasikan berbasis mentah. Dalam dunia pendidikan, siswa yang baru pertama kali masuk sekolah adalah calon peserta didik yang berpakaian mentah. Calon peserta didik itu dinilai dahulu kemampuannya sebelum memasuki sesuatu tingkat lembaga pendidikan (institusi). Dari informasi tersebut, dapat ditentukan apakah ke depan dapat mengikuti pembelajaran dan dilaksanakan tugas serta beberapa soal yang akan diberikan ke murid.
2. Proses *output*: Kunci pendidikan adalah guru yang bertanggung jawab atas kelulusan di lembaga pendidikan tersebut. Agar mereka dapat menentukan guru tersebut lulus atau tidak, mereka harus membuat rencana tindakan penilaian murid.
3. Proses transformasi: Ini adalah sebuah mekanisme aturan yang bekerja secara terus menerus untuk mengubah kain mentah menjadi kain jadi. Dalam dunia pendidikan, sekolah yang paling cepat mengalami perubahan. Sekolah itu sendiri terdiri dari beberapa mekanisme yang menuju keberhasilan atau penggunaan mekanisme sebagai transformasi. Diduga dalam hal ini, seorang siswa yang merupakan lulusan didik di sekolah tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi sebab dan akibat dari pekerjaan yang mereka jalani dengan hambatan yang tidak dapat diatasi. Jika ditampilkan dalam diagram, itu akan berubah menjadi apa yang ditunjukkan di bawah ini.



Gambar 4. Diagram Transformasi

Transformasi di dalam lembaga sekolah antara lain meliputi:

1. Pengajar dan orang lain atau masyarakat atau pemerintahan
2. Metode instruksional yang lembaga pendidikan punya dan kegiatan evaluasi.
3. Sarana dan prasarana penunjang yang digunakan lembaga pendidikan
4. Sistem administrasi yang sudah teruji dan mutakhir

Proses umpan balik atau *feed back* terdiri dari segala bentuk informasi apapun, yang berkaitan dengan *output* kegiatan belajar mengajar serta perubahan-perubahan pola kegiatan atau transformasi. Panel bawah ini perlu digunakan berulang kali untuk meningkatkan *input* atau transformasi. Lulusan yang terlalu rapuh atau tidak digunakan sebagaimana mestinya akan menyebabkan semua pihak terkait bekerja sama untuk mengidentifikasi penyebab rapuhnya lulusan tersebut. Penyebab-penyebab dalam daftar itu antara lain:

1. Masukan atau *input* yang kualitas di bawah standar.
2. Pengajar dan tenaga kependidikan yang kurang disiplin dan berkualitas.
3. Bahan seperti buku perpustakaan atau koleksi digital yang tidak cukup atau hampir tidak ada.
4. Metode belajar mengajar dan sistem evaluasi yang

tidak sesuai dengan kurikulum.

5. Ada beberapa sarana dan prasarana yang kurang memadai atau tidak ada.
6. Sistem administrasi lembaga yang belum online atau mutakhir serta terkesan amburadul.

Sangat jelas dalam kinerja kegiatan penilaian di sebuah lembaga pendidikan meliputi banyak segi dan faktor yang mempengaruhi dari calon peserta didik yang di bawah standar kemampuannya atau sebaliknya, pengajar yang profesional atau sebaliknya, metode belajar mengajar yang kekinian atau terkesan monoton, lulusan yang dihasilkan yang kurang berkualitas atau sebaliknya, dan juga proses belajar mengajar yang baik atau sebaliknya turut menyumbang hasil penilaian sebuah proses belajar mengajar.

Kegiatan Evaluasi dalam Belajar Mengajar

Ada empat kriteria kegiatan pengevaluasian dalam proses belajar mengajar. Sebagai contoh, seseorang dapat memahami kecerdasan seorang anak dengan cara mereka mengontrol kemampuan berbicara sehingga mereka dapat menekan kepandaian mereka. Dengan pemahaman bahwa anak yang cerdas adalah anak yang memiliki kemampuan untuk:

1. Bekerja dengan pikiran jernih dan tenang.
2. Gunakan bahasa yang baik dan benar.
3. Kemampuan untuk cepat terlibat dalam percakapan orang lain (kemampuan untuk menanggapi sesuatu yang baru).
4. Kemampuan mengenali perasaan.
5. Kemampuan memahami hubungan (termasuk kemampuan memahami kelucuan).
6. Kapasitas untuk fantasi.

Hubungan antara kecerdasan dengan ukuran dalam populasi manusia ditunjukkan sebagai data berikut. Dalam kondisi persentase nilai 1% dikategorikan anak luar biasa, mempunyai kondisi IQ nilai 30 sampai 70.

1. Pada angka 5% kondisi dimana murid dungu, mempunyai IQ antara nilai 70 sampai 80.
2. Pada angka 14% kondisi murid dimana bodoh, mempunyai IQ antara nilai 80 sampai 90.
3. Pada angka 60% kondisi murid dimana normal, mempunyai IQ antara nilai 90 sampai 110.
4. Pada angka 14% kondisi murid dimana pandai, mempunyai IQ antara nilai 110 sampai 120.
5. Pada angka 50% kondisi murid dimana sangat pandai, mempunyai IQ antara nilai 120 sampai 130.
6. Pada angka 100% kondisi murid dimana genius, mempunyai IQ lebih dari nilai 130.

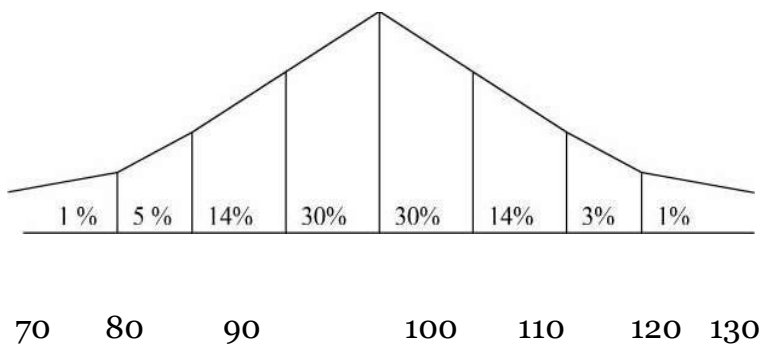
Arti dalam kondisi nilai persentase 100% kategori anak luar biasa masih terbagi lagi atas:

1. Dalam kondisi anak Idiot yang mempunyai IQ antar nilai 0 sampai 25.
2. Dalam kondisi anak Imbesil yang mempunyai IQ antara nilai 26 sampai 50
3. Dalam kondisi anak Debil yang mempunyai IQ antara nilai 51 sampai 70.

Dalam istilah distribusi *Intelligence Quotient* (IQ) di antara kategori empat orang teratas yang diajak bicara tanpa identitas. Dengan ilustrasi *intelligence quotient* berupa angka-angka. Penggunaan ukuran kuantitatif digunakan pada tahap kedua dari dua tahap pendidikan. Sebagai hasil pertama dari pengukuran pertama, penilaian pendidikan bersifat kuantitatif artinya menggunakan simbol bilangan. Setelah itu, diterjemahkan ke dalam bentuk kuantitatif. Contoh: berdasarkan hasil tes, Hasan

memiliki IQ 130, sedangkan Harun IQ adalah 110. Bisa dikatakan Hasan anak sangat pandai atau pintar dalam akademik sedangkan Harun kondisi anak normal atau biasa-biasa saja dalam akademik.

Dengan digambarkan pada diagram bawah ini, nampak lebih jelas kondisi-kondisi nilai persentase kondisi seorang anak didik.



Gambar 5. Distribusi *Intelligence Quotient* (IQ)

Ciri-ciri selanjutnya dari sistem belajar mengajar menggunakan sampel terhadap anak didik memiliki IQ nilai 105 yang harus berjuang, karena dalam kategori anak didik yang dalam proses menuju perkembangan. Ciri-ciri selanjutnya dari kelas bersifat berubah ubah kondisi anak didiknya, karena tidak selalu sama atau tetap dari hari ke hari. Misalnya, hasil ulangan murid bernama Rafael pada Hari Senin adalah 80. Hari ke dua mendapatkan nilai 90 di hari Selasa. Setelah itu mendapatkan nilai 45 pada hari Sabtu.

Mungkin ada faktor yang mempengaruhi anak tersebut nilainya jelek di hari Sabtu, hasil penilaian ini tidak memuaskan. Bisa jadi pada Sabtu Rafael saat itu sedang ada masalah di rumah atau hal-hal yang bisa membuat dia tidak nyaman. Dalam pembahasan selanjutnya ada beberapa faktor

yang membuat kegiatan penilaian jeblok berikut. Ringkasan faktor kesalahan dalam penilaian:

1. Terletak pada sebuah alat ukurnya

Sistem pengukuran yang digunakan untuk pengukuran harus tepat atau sebaliknya. Sebagai contoh, terletak pada siapa yang melakukan kegiatan penilaian misal untuk mengetahui anak tersebut mahir komputer harus guru komputer yang menilai bukan guru olahraga karena guru komputer pasti harus lulusan sarjana komputer ukurannya dari sini bisa diketahui. Makanya, linearitas keilmuan seorang guru wajib ada untuk mendukung keberhasilan pembelajaran di sebuah lembaga pendidikan.

2. Terletak siapa yang menilai

a. Kesalahan seorang pengajar pada saat melakukan kegiatan penilaian atau evaluasi pada peserta didik, menjunjung tinggi sifat subjektivitas, sifat ini akan berpengaruh kepada hasil dari penilaian. Para guru melihat tulisan peserta didik yang dirasa jelek dan tidak jelas maka jawaban soalnya diberi nilai jelek, jika anak tersebut rajin dan suka menolong guru tersebut diberikan nilai baik meskipun jawabannya banyak yang salah. Oleh karena itu, jauhi sifat subjektivitas dalam belajar mengajar.

b. Dalam memberikan nilai guru atau pendidik biasanya secara cuma-cuma atau dengan teliti. Ada pendidik yang memberi sebuah 2 pilihan nilai poin untuk peserta didik atau murid yang menjawab soal salah dengan alasan untuk bagian upah sudah kerja keras menulis jawaban. Tetapi ada pendidik yang

- hanya memberikan nilai nol untuk jawaban salah meskipun tulisannya banyak.
- c. Adanya sebuah kesan guru halo efek terhadap muridnya, misalkan murid memiliki kebiasaan berkaca mata berarti anak ini pintar dalam menguasai materi pelajaran padahal anak berkacamata belum tentu dia pintar, bisa jadi dia kelainan mata sejak lahir dan kebiasaan lainnya.
 - d. Adanya pengaruh misal murid tersebut selalu dianggap memiliki kecerdasan sehingga tiap kali mengerjakan soal nilainya 100 atau 90 dibanding rekan-rekannya yang lain. Suatu ketika dia memperoleh soal dan menjawabnya banyak yang salah sehingga diprediksi nilainya menjadi 50 sehingga guru itu memiliki kondisi syok melihat anak didiknya ini tiba-tiba nilainya jeblok.
 - e. Salah dalam melakukan penjumlahan angka penotalan dari hasil penilaian terhadap hasil jawaban murid.
3. Siapa murid yang dinilai oleh guru.
- a. Murid yang memiliki suasana hati yang naik turun akan berpengaruh terhadap hasil sebuah kegiatan proses belajar mengajar serta perolehan nilainya. Misalnya suasana hati yang bingung, sedih, ataupun tertekan akan selalu memberikan hasil penilaian yang kurang memuaskan. Sedangkan, suasana hati senang akan memberi hasil yang memuaskan.
 - b. Keadaan fisik jasmani murid yang sedang dinilai. Sedang mengalami sakit badan, sakit perut atau sakit lainnya, tentu saja akan mempengaruhi cara murid memecahkan

sebuah persoalan dan mengerjakan tugas serta menyelesaikan soal ujian karena sulitnya mendapat konsentrasi diri.

- c. Nasib murid mempunyai peranan terhadap hasil penilaian. Seperti tidak mempunyai akses jam belajar yang lebih karena mungkin si murid membantu ibu ayahnya bekerja, atau merawat keluarga yang sakit sehari-hari atau memiliki masalah lainnya yang tidak bisa di ceritakan olehnya ini juga dapat mempengaruhi hasil belajar mereka oleh karena itu perlu pendampingan khusus oleh guru saat di kelas.
4. Adanya situasi kegiatan penilaian yang tidak diharapkan.
- a. Suasana dan tata letak lembaga sekolah di pinggir jalan yang ramai dan bising juga dapat berpengaruh ke lingkungan sekolah karena dapat menimbulkan tingkat konsentrasi siswa pecah atau kurang fokus. Jumlah siswa dalam satu kelas yang tidak ideal pun dapat menimbulkan masalah pula karena kegaduhan antar siswa yang tidak bisa di kendalikan saat ujian maupun proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peran manajemen dapat menata jumlah siswa dalam kelas juga perlu dan membaginya tiap klasifikasi kelas, baik kelas unggulan atau pun biasa.
 - b. Kegiatan penilaian juga bisa berpengaruh pada saat ujian akhir semester penjaga ujian sangat pemaarah dan detail melihat murid mengerjakan juga dapat menimbulkan kesan kurang nyaman dalam mengerjakan soal murid, serta jika penjaga ujian yang terlalu

ramah ujian akhir semester akan terlihat kurang formal dan terancam gaduh di dalam kelas karena banyak siswa yang mencontek ke temannya.

Saat proses belajar mengajar dilaksanakan, indikator untuk pencapaian tujuan dalam pembelajaran adanya sebuah problem dan hal yang tidak dapat dicapai dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, kegiatan pengevaluasian seharusnya membantu menjelaskan sebuah fungsi belajar mengajar itu sendiri yang di ikuti siswa.

Murid diharapkan dengan senang hati bisa menyadari hasil mata pelajaran yang dicapainya. hasil pengevaluasian atau tes apapun itu, baik berdasarkan kemampuan murid maupun ukuran pada saat melakukan *project* kelompok. Pengajar yang memberikan hasil belajar mereka, kemudian tidak memberikan hasil ujian akhir semester mereka adalah sebuah praktek pengajaran yang kurang baik sehingga tidak akan berfungsi merealisasikan tujuan belajar pada muridnya.

Memberikan kertas hasil nilai akhir semester yang sudah di kerjakan murid terdapat cara yang berbeda-beda. Ada lembaga pendidikan yang merekap nilai demi nilai setiap hari ada yang melalui online seperti kartu hasil studi, yang bisa di akses kapan pun oleh guru dan murid itu sendiri atas mencapainya belajarnya selama satu semester. Pada lembaga pendidikan yang lain informasi mengenai penilaian murid dirahasiakan dulu oleh guru atau pengajar, sampai pada waktu yang ditentukan pada tiap semester. Cara itu sebaiknya dihindari, karena membuat murid penasaran dengan hasil belajarnya selama ini dalam satu semester.

Proses belajar mengajar ditentukan oleh tujuan murid. Ia harus merasakan adanya problematika yang perlu dipecahkannya atau tidak. Ini tercapai kalau ia memperoleh

insight atau pemahaman. Jadi, kegiatan evaluasi yang baik harus membantu murid mencapai tujuan sebuah prestasi dalam belajar. Kapan pun dan bagaimanapun mengadakan evaluasi pembelajaran harus sejalan dengan tujuan sebuah pendidikan formal.

Tujuan dan Fungsi Evaluasi dalam Pendidikan

Mengategorikan sebuah tujuan dari kegiatan penilaian adalah dibagi menjadi 4 kategori kegiatan utama yaitu istilah *keeping track*, istilah *checking up*, istilah *finding out*, dan istilah *summing up*. Dari empat kategori tujuan tadi bisa dijabarkan sebagai berikut di bawah ini:

1. Bagian *keeping track* kegiatan penelusuran dan pelacakan proses hasil belajar mengajar pada murid yang sudah direncanakan, pada pelaksanaan proses evaluasi belajar mengajar yang telah ditetapkan di dalam kurikulum, pengajar harus mengumpulkan semua data baik itu tugas, absen, ujian, praktikum dan informasi lainnya dalam kurun waktu satu semester, tujuannya memperoleh gambaran pencapaian kemajuan pada proses belajar mengajar murid sesuai yang direncanakan karena tiap semester memiliki karakter siswa yang berbeda-beda.
2. Bagian *checking up* adalah kegiatan mengecek tercapainya kemampuan murid dalam proses belajar mengajar dan kekurangan yang dimiliki murid, selama mengikuti proses di dalam pembelajaran, dalam 16 pertemuan aktif misalnya disela-sela 16 materi di 16 pertemuan itu pastinya tidak semua murid paham 100% bahkan mungkin bisa di bawah 60% dengan adanya *checking up* ini pendidik dapat

mengetahui cara untuk memperbaiki kualitas pengajarannya ke depan dengan berbagai metode perubahan yang memudahkan siswa mengerti tiap materinya.

3. Bagian dalam *finding out* adalah kegiatan mencari, menemukan dan mendeteksi kekurangan kesalahan atau kelemahan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat dengan cepat mencari alternatif solusinya.
4. Bagian *summing up* adalah kegiatan menyimpulkan dari tingkat penguasaan murid terhadap kompetensi yang telah ditentukan. Hasil kesimpulan ini dapat digunakan guru untuk menyusun sebuah laporan tingkat kemajuan belajar ke berbagai pihak yang berkepentingan baik untuk wali murid saat pengambilan raport atau rapat dengan wali murid.

Dengan mengetahui makna kegiatan penilaian belajar mengajar dilihat dari sisi berbagai segi dalam dunia pengajaran, maka dengan cara lain dapat dikatakan bahwa tujuan atau fungsi penilaian ada beberapa hal berikut:

1. Penilaian belajar mengajar bisa juga bagian dari seleksi murid

Dengan melakukan proses seleksi terhadap seorang siswa atau banyak memiliki banyak tujuan yaitu pemetaan kemampuan siswa untuk keperluan siswa itu sendiri atau untuk keperluan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan belajar mengajar berikut adalah tujuan itu sendiri:

- a. Untuk memilih seorang murid yang dapat diterima di lembaga pendidikan tertentu atau favorit di sebuah kota atau negara tujuan nantinya.
- b. Untuk memilih murid yang dapat naik ke kelas atau tidak naik kelas dengan hasil

belajar mereka selama 2 semester atau 1 tahun ajaran.

- c. Untuk memilih murid yang seharusnya mendapat beasiswa kurang mampu atau beasiswa prestasi belajar baik dari pemerintah atau program yayasan lembaga pendidikan internal.

- 2. Penilaian belajar mengajar juga bertujuan sebagai alat diagnosa beberapa murid

Alat diagnosa yang digunakan dalam kinerja penilaian sistem belajar dan mengajar harus cukup memenuhi persyaratan yang dimiliki, seperti guru harus memahami karakter murid tersebut, dari kalangan keluarga mampu atau tidak, jam belajar mereka seperti apa, lingkungan sosial mereka tinggal seperti apa dan kawan mereka seperti apa.

- 3. Sebuah penilaian berfungsi sebagai akses penempatan

Sistem penempatan atau bisa disebut juga memanfaatkan metode sistem pendukung keputusan sudah banyak dilakukan dimana pun lembaga pendidikan. Sistem pembelajaran secara mandiri yang menggunakan *learning management system* atau LMS. Belajar mandiri dapat dilakukan dengan cara mempelajari sebuah paket belajar yang disediakan dalam bentuk modul di *learning management system* atau LMS, baik itu berbentuk materi atau video pembelajaran maupun paket belajar yang lain. Lahirnya sistem ini adalah adanya pengakuan yang besar terhadap kemampuan individual murid itu sendiri. Seorang murid mulai dilahirkan memiliki bakatnya sendiri tiap individu sehingga bahan materi akan lebih efektif apabila disesuaikan dengan pembawaan yang ada.

Sebetulnya, proses belajar mengajar sistem *learning* manajemen sistem memiliki keterbatasan juga dalam sarana prasarana pendukung misal internet dan tenaga pendidikan yang bersifat individual kadang-kadang sukar sekali dilaksanakan. Pembelajaran yang bersifat melayani segala perbedaan kemampuan murid adalah pengajaran secara kelompok. Karena dengan kelompok murid akan memiliki kemampuan mengembangkan diri dengan murid yang pintar darinya sehingga tidak ada kata lain untuk tidak mengerjakan karena sedikit banyak akan adanya diskusi di kelompok mereka akan timbul pemecahan masalah yang baik dibanding belajar mandiri.

4. Penilaian berfungsi sebagai alat akurat pengukur keberhasilan

Kinerja penilaian yang baik akan bisa mengetahui sejauh mana suatu program yang dibuat tersebut berhasil diterapkan guru. Tidak bisa dipungkiri keberhasilan program belajar mengajar ditentukan oleh beberapa faktor antara lain pengajar atau guru, strategi dalam pembelajaran yang digunakan dalam tiap semester, media perangkat pembelajaran yang digunakan baik itu bersifat online atau offline, kurikulum lembaga pendidikan yang dipakai sudah baik atau belum, sistem informasi manajemen lembaga yang sangat mumpuni atau tidak.

BAB 17 MENGENAL PERKEMBANGAN SISWA DALAM BELAJAR

Pendahuluan

Saat melihat judul bab ini, Anda mungkin akan teringat kepada sesuatu yang sangat teoritis perihal perkembangan peserta didik yang biasanya menjadi sebuah mata kuliah wajib di fakultas atau jurusan yang terkait dengan keguruan. Dalam tulisan ini, penulis mencoba menjelaskan ihwal mengenal perkembangan siswa dalam belajar dari kaca pandang penulis.

Ya, mengenal perkembangan siswa dalam belajar adalah hal yang sangat krusial bagi seorang pendidik baik itu guru TK, SD, SMP, SMA, dan bahkan perguruan tinggi. Setiap jenjang pendidikan tersebut menyuguhkan karakteristik yang berbeda. Lebih detail, dalam jenjang SD, perkembangan siswa kelas rendah (1, 2, dan 3) akan berbeda dengan siswa kelas tinggi (4, 5, dan 6). Jenjang menengah SMP juga berbeda dengan jenjang menengah SMA.

Mengenal perkembangan siswa juga diperlukan bagi orang tua siswa. Banyak kita saksikan saat ini orang tua yang terlalu sibuk dengan urusannya sehingga cukup abai dalam memperhatikan perkembangan anaknya atau ada beberapa guru yang lupa memantau perkembangan siswa dalam belajar karena ada yang disibukkan urusan administrasi yang menumpuk. Semua perkembangan siswa ini berlangsung sangatlah cepat yang sangat butuh supervisi dari guru dan orang tua.

Dalam tulisan ini, perkembangan siswa atau anak

yang dibahas dibagi dalam kategori perkembangan fisik dan psikomotorik, perkembangan kepribadian dan sosial, serta perkembangan bahasa.

Perkembangan Fisik dan Psikomotorik

Suatu ketika, ada seorang anak bernama

Fahmi bertanya kepada ibunya.

“Ibu, aku sudah kelas 2 SMP, teman-temanku sudah kelihatan jakun di lehernya. Kok aku belum ya Bu?”

“Terus, aku kan ikut latihan badminton juga Bu seminggu sekali, kok aku sering kalah ya Bu kalau main badminton dengan Joko?”

Kemudian anak tadi bertanya lagi,
“Ibu, si adik (Clara) yang kata temen-temennya paling cuantik di kelas kok sudah haid ya? Padahal baru kelas 3 SD, teman-temannya belum semua lho Bu”.

Baiklah, jangan heran bila pertanyaan-pertanyaan seperti di atas akan muncul pada anak kita atau mungkin pada siswa kita. Pertanyaan di atas terlihat sepele. Dengan bekal pemahaman akan perkembangan anak atau siswa, kita tentu akan mudah menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti di atas.

Pertanyaan di atas berhubungan dengan perkembangan fisik dan psikomotorik siswa. Perkembangan fisik terlihat dari Fahmi yang belum mempunyai jakun dan Clara yang sudah mengalami haid. Perkembangan psikomotorik terlihat pada bagian Fahmi tampaknya belum selihai Joko dalam olahraga badminton.

Terkhusus siswa baik dari PAUD, SD, SMP dan SMA, perkembangan fisik merupakan sesuatu yang pasti dilalui. Perkembangan fisik apakah itu langsung ataupun tidak langsung memberikan efek dalam perilaku sehari-hari peserta didik baik di sekolah dan di rumah. Desmita (2012) menuliskan bahwa secara langsung, perkembangan fisik akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak atau psikomotoriknya. Sebaliknya, perkembangan fisik memberikan pengaruh pada cara pandang siswa akan dirinya sendiri yang terlihat dari cara penyesuaian diri atau nanti secara lebih mendalam dibahas pada bagian perkembangan kepribadian.

Sehubungan dengan percakapan antara Fahmi dan Ibunya di atas, dapat kita beri alternatif jawaban bahwa terdapat faktor yang memberikan pengaruh terhadap fisik dan psikomotorik peserta didik atau anak. Penguasaan guru dan orang tua terhadap perkembangan fisik dan psikomotorik anak akan memudahkan kita menjawab pertanyaan seperti yang diajukan Fahmi.

Awalya (2011) mencatatkan beberapa faktor memberikan pengaruh dalam perkembangan fisik peserta didik. Pertama, dimulai dari keluarga. Gen dari orang tua berperan besar dalam perkembangan fisik anak. Kedua, gizi atau asupan makanan yang baik. Peserta didik yang dari kecil selalu mendapatkan gizi yang cukup, biasanya selalu akan memperoleh perkembangan fisik yang lebih baik. Ketiga, gangguan emosi. Peserta didik atau anak yang dibesarkan dengan penuh kasih sayang dan tidak terganggu emosinya, biasanya akan mengalami perkembangan fisik lebih baik. Gangguan emosi bisa berasal dari orang tua atau lingkungan sekitar. Dari orang tua misalnya ada karena kasus perceraian. Dari lingkungan misalnya dari *bullying* yang dilakukan teman sebayanya. Gangguan emosi menyebabkan terbentuknya steroid adrenal yang sangat

banyak sehingga *hormone* pertumbuhan berkurang. Keempat, kesehatan memberikan peran penting dalam perkembangan fisik anak. Tentu bisa kita lihat misalnya peserta didik atau anak yang mudah sakit, biasanya memiliki berat tubuh yang kurang di banding mereka yang jarang sakit.

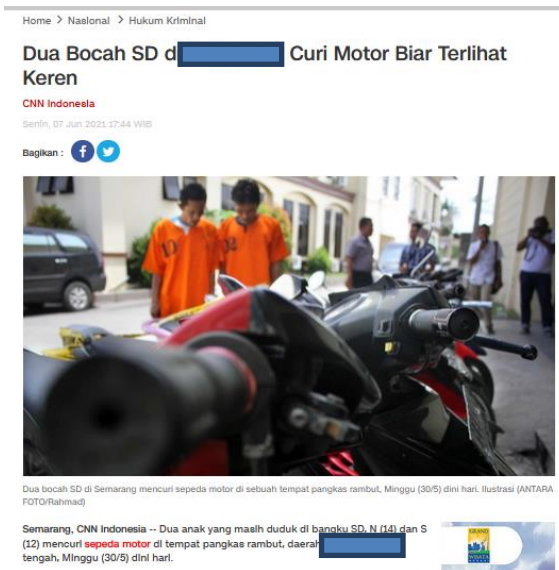
Awalya (2011) juga memaparkan beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan psikomotorik peserta didik atau anak. Pertama, faktor pola asuh orang tua. Gaya asuh yang terlalu mengekang dapat menghalangi perkembangan psikomotorik anak. Pengekangan menyebabkan gangguan mental pada peserta didik sehingga saat mereka menggunakan psikomotoriknya menjadi canggung, merasa tertekan dan menjadi kurang percaya diri. Kedua, gen orang tua. Gen dapat memperlancar atau juga menjadi penghambat dalam meningkatkan kemampuan psikomotorik anak. Awalya (2011) menuliskan apabila orang tua memiliki sifat bawaan yang unggul, maka perkembangan psikomotorik anak mudah menjadi unggul. Ketiga, faktor lingkungan. Faktor lingkungan misalnya dari lingkungan keluarga di rumah, tempat bermain, dan juga lingkungan sekolah. Seperti contoh yang dilakukan Fahmi dan Joko yang bermain badminton, dapat kita ambil implikasi bahwa Joko memiliki psikomotorik yang lebih baik bisa jadi karena sering berlatih di lingkungannya bersama teman atau tetangganya. Ini terlihat saat Joko lebih lihai bermain badminton dari Fahmi yang mungkin hanya berlatih badminton sesekali saja.

Dalam proses perkembangan peserta didik, berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik dan psikomotorik di atas terkadang memunculkan masalah. Itulah kenapa kita mesti mengenal perkembangan peserta didik Hal-hal yang menjadi permasalahan dapat kita

perbaiki terutama dan yang paling utama adalah melalui dukungan dari pihak terdekatnya, yakni keluarga (Arifudin, 2022).

Perkembangan Kepribadian dan Sosial Peserta Didik

Sebelum membahas sub judul di atas, mari kita telaah gambar berikut ini.



Gambar 6. Dua bocah SD curi motor
Sumber gambar: www.cnnindonesia.com

Dari gambar di atas, kita melihat judul sebuah pemberitaan nasional bahwa terdapat dua bocah SD mencuri motor. Ternyata bila kita telusuri pemberitaan lainnya, kita juga akan menemukan aneka tingkah dan kepribadian yang cukup memprihatinkan akhir-akhir ini. Tidak hanya siswa SMP dan SMA, tetapi juga siswa SD. Hal ini semua ada pengaruh dari perkembangan kepribadian dan sosial peserta didik.

Arifudin (2022) mencatatkan bahwa kesuksesan seseorang terutama di masyarakat atau di luar lingkungan sekolah ditentukan sebanyak 80% kecerdasan emosinya dan sebanyak 20% kecerdasan intelektualnya. Peserta didik yang memiliki kecerdasan emosi tinggi merupakan peserta didik yang memiliki karakter baik. Jika karakter peserta didik baik TK, SD, SMP dan SMA dimatangkan dengan baik dan benar maka mereka akan memiliki kepribadian yang baik ke depannya. Sebaliknya, bila kepribadian peserta didik tidak dibentuk dan diciptakan dengan baik maka mereka cenderung memiliki kepribadian yang kurang baik juga.

Perkembangan kepribadian sangat berpengaruh kepada perkembangan sosial. Arifudin (2022) menambahkan bahwa perkembangan sosial adalah suatu adaptasi diri terhadap aturan-aturan atau norma-norma yang dipengaruhi oleh peran dan dorongan hasil dari proses kematangan fisik peserta didik. Lebih dari itu, Izzati (2007) berpendapat bahwa perkembangan sosial peserta didik adalah tingkatan jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas.

Erikson dalam Izzaty dkk (2007) mencoba mencari benang merah antara gejala psikis dan sisi edukatif, serta gejala masyarakat budaya. Peran orang tua dan lingkungan dalam perkembangan kehidupan individu sangatlah penting. Menurutny, Erikson menemukan bahwa masyarakat memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan pribadi dan sosial individu.

Izzati (2007) menjelaskan bahwa dasar untuk membangun hubungan sosial dimulai bayi yang baru lahir dan berlanjut hingga usia tua. Ketika peran tidak terpenuhi pada tahap tertentu, ini menjadi akar dari masalah gangguan perkembangan kepribadian dan sosial. Erikson

mengklaim bahwa sepanjang sejarah kehidupan manusia, setiap orang harus melalui tahapan perkembangan dari masa kanak-kanak hingga masa tua. Perkembangan sepanjang hayat ini melalui delapan fase yang masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Tahapan perkembangan perilaku berdasarkan rentang umur (Izzati, 2007).

UMUR	FASE PERKEMBANGAN	PERKEMBANGAN PERILAKU
0-1	<i>Trust vs Mistrust</i>	Tahap pertama adalah tahap pengembangan rasa percaya diri kepada orang lain, sehingga mereka sangat memerlukan sentuhan dan pelukan.
2-3	<i>Autonomy vs Shame</i>	Tahap ini bisa dikatakan sebagai masa pemberontakan anak atau masa “nakalnya”. Namun kenakalannya tidak dapat dicegah begitu saja, karena tahap ini anak sedang mengembangkan kemampuan motorik dan mental, sehingga yang diperlukan justru mendorong dan memberikan tempat untuk mengembangkan motorik dan mental. Pada saat ini anak sangat terpengaruh oleh orang-orang penting disekitarnya, misal orang tua atau guru.
4-5	<i>Initiative vs Guilt</i>	Mereka banyak bertanya dalam segala hal, sehingga terkesan cerewet. Mereka juga mengalami pengembangan inisiatif/ide, sampai pada hal-hal yang berbau fantasi.
6-11	<i>Industry vs Inferiority</i>	Mereka sudah bisa mengerjakan tugas-tugas sekolah dan termotivasi untuk belajar. Namun masih memiliki kecenderungan untuk kurang hati-hati dan menuntut perhatian.
12-18/20	<i>Ego-identity vs Role on fusion</i>	Tahap ini manusia ingin mencari identitas dirinya. Anak yang sudah beranjak menjadi remaja mulai ingin tampil memegang peran-peran sosial di masyarakat. Namun masih belum bisa mengatur dan memisahkan tugas dalam peran yang berbeda
18/19-30	<i>Intimacy vs Isolation</i>	Memasuki tahap ini manusia sudah mulai siap menjalani hubungan intim dengan orang lain, membangun bahtera rumah tangga bersama

Berikut akan disarikan beberapa macam strategi yang bisa diaplikasikan oleh guru dan orang tua untuk perkembangan kepribadian dan sosial peserta didik:

1. Tidak boleh ada jarak sosial antara guru dan peserta didik. Terlebih lagi antara orang tua dan anak. Jangan sampai guru membedakan ini anak orang kaya atau ini anak tetangganya sehingga memberikan perhatian yang berbeda. Orang tua terhadap anak pun begitu. Tidak boleh ada jarak sosial yang berbeda antara anak pertama, kedua, dan seterusnya.
2. Selalu hangat dan menunjukkan kasih sayang. Peran guru sebagai pendidik sangat terasa dalam dua hal ini. Senakal apapun siswanya, guru mesti menghadapi dengan hangat dan penuh kasih sayang. Hangat dan kasih sayang bagi orang tua menunjukkan bahwa anak merasa akan selalu didukung orang tua. Namun, jangan sampai orang tua menyalahartikan kasih sayang di sini. Sayang yang terlalu berlebihan bahkan membuat kepribadian anak bisa menjadi orang yang mudah rapuh dan tidak percaya diri. Misalnya tidak ingin anaknya kena panas dan hujan, sehingga diminta di rumah saja dan ini menjadi kurang bersosialisasi. Baik guru ataupun orang tua, bijaklah memahami kasih sayang ini.
3. Memberikan contoh yang baik. Baik guru maupun orang tua harus selalu memberi contoh. Misalnya orang tua yang menginginkan anaknya tidak merokok, maka janganlah orang tua tersebut juga merokok. Guru bisa memberi contoh saat pembelajaran di kelas dengan sering mengucapkan maaf, terima kasih dan tolong. Contoh-contoh ini

bila ditiru siswa akan membentuk kepribadian yang unggul dan baik dalam lingkungan sosial.

4. Mengenalkan anak dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar. Hal ini bisa dilakukan guru dengan membuat grup siswa dalam memecahkan diskusi. Ini akan melatih jiwa kebersamaan dan sosial siswa. Bagi orang tua, orang tua bisa mengenalkan anak kepada teman-teman sebayanya baik itu anak dari rekan tempat kerja orang tua dan anak-anak di lingkungan tempat tinggal orang tua. Orang tua memfasilitasi anak-anak dalam bersosialisasi dengan teman-temannya di lingkungan agar tidak salah arah.

Perkembangan Bahasa Peserta Didik

Perkembangan yang terakhir untuk dibahas dalam tulisan ini adalah perkembangan bahasa peserta didik. Perkembangan bahasa ini saling berkaitan dengan perkembangan fisik, psikomotorik, kepribadian dan sosial. Bagaimana kaitannya?

Perkembangan fisik bisa terlihat dari organ yang dibutuhkan dalam berbahasa, yakni mulut, lidah dan gigi untuk sarana berbicara, telinga untuk mendengar, mata untuk membaca dan tangan untuk menulis. Perkembangan psikomotorik juga terlihat dari gerak tangan saat menulis atau pergerakan mulut, bibir dan gigi saat berbicara. Hubungan dengan perkembangan kepribadian adalah bahasa mencerminkan tindak tutur seseorang anak. Bahasa yang selalu sopan biasanya dituturkan oleh anak yang memiliki kepribadian baik. Bahasa yang luwes juga diperlukan dalam perkembangan sosial peserta didik agar mampu bersosialisasi baik di lingkungan sekolah, maupun di lingkungan tempat tinggal.

Sa'ida (2018) menyatakan bahwa kemampuan berbahasa seseorang sangat dipengaruhi oleh kapasitas kemampuan kognitifnya. Peserta didik yang banyak berinteraksi di lingkungan yang aktif berbahasa memiliki peluang yang lebih banyak dan lebih baik untuk mengembangkan keterampilan bahasanya, sedangkan peserta didik yang jarang berinteraksi di lingkungannya membuat kemampuan berbahasanya berkurang.

Desrinelti dkk (2021) mencatatkan bahwa perkembangan bahasa memiliki hubungan dengan perkembangan kognitif yang dimiliki peserta didik. Ini memiliki implikasi jika perkembangan kognitif anak berpengaruh terhadap penguasaan bahasa peserta didik. Sebagaimana hasil temuan banyak pakar bahasa, pada masa kanak-kanak tingkat kognitif peserta didik belum berkembang secara maksimal. Maka, seiring berjalannya waktu, perkembangan bahasa para peserta didik mulai berkembang ke arah yang lebih kompleks.

Semua perkembangan yang dibahas dalam tulisan ini dimulai dari perkembangan fisik dan psikomotorik, perkembangan kepribadian dan sosial dan perkembangan bahasa semuanya bertujuan agar guru dan orang tua mengenal bahkan memahami mendalam perkembangan siswa dan anaknya dalam belajar atau masa sekolah. Semakin memahami semua perkembangan tersebut, maka akan semakin mudah bagi guru dan orang tua dalam menggali dan memaksimalkan minat, bakat, dan kemampuan yang dimiliki oleh anak.

Daftar Pustaka

- Abdullah, A. R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar. Literasi Nusantara Abadi.
- Aflah, Mita Nur., Rahmani, E. F. (2018). Analisa Kebutuhan (Need Analysis) Mata Kuliah Bahasa Inggris untuk Mahasiswa Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(1), 77–89.
<https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/bahasa/article/view/828>
- Ahmadi, A. (2016). Evaluasi Pelaksanaan E-Learning pada Proses Pembelajaran Sistem Kelistrikan Siswa Kelas X Jurusan Teknik Otomotif di SMKN 2 Pengasih. Skripsi.
- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick And Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 1(2), 119–126.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23917/kls.v8i1.22300>
- Akhiruddin, dkk., (2020). Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Implementasi), Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru
- Al, A. (2015). Designing a Needs-Based Syllabus for University English Departments in Bangladesh Institute of Bangladesh Studies.
- Aldrich, C. (2009). Learning online with games, simulations, and virtual worlds: Strategies for online instruction (Vol. 5). John Wiley & Sons.
- Ali, St. Hasniyati Gani. (2013). Prinsip-Prinsip Pembelajaran dan Implikasinya Terhadap Pendidik dan Peserta Didik, *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol. 6 No. 1 Januari-Juni.
- Ali. Studi Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran Guru dan Siswa SMK di Yogyakarta.

Jurnal IAIN Kudus Repository.

- Allen, M. (2013). Michael Allen's Guide to E-learning, Canada.
- Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996
- Ardana, I. W. S. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Undiksha Singaraja.
- Arifudin, O. (2022). Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori dan Praktis). In Widina Bhakti Persada.
- Arinda, Y., Wilujeng, I., & Kuswanto, H. (2019). The application group investigation (GI) learning model assisted phet to facilitate student scientific work skills. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 254–261. <https://doi.org/https://doi.org/10.24331/ijere.518069>
- Arkun, S. & Akkoyunlu, B. (2008). A study on the development process of a multimedia learning environment according to the ADDIE model and Student's opinions of the multimedia learning envirotment. *Interactive Educational Multimedia, IEM*, Number 17, 1-19.
- Arsyad, Azhar. Bahasa Arab Dan Metode Pengajarannya. Cet. III; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010;
- Artobatama, I., Hamdu, G., & Giyartini, R. (2020). Analisis desain pembelajaran stem berdasarkan kemampuan 4c di sd. *Indonesia Journal of Primary Education*, 4(1), 76–86.
- Asmara, Adi, 2022. Students' Mathematical Literacy Ability

- at Application of Besurek Learning Model. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding. Vol. 9 Issue 8 Agustus 2022 page 394-399
- Aunurrahman. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Alfabeta, Bandung.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri.
- Awalya. (2011). Perkembangan Fisik dan Psikomotorik Peserta Didik Sekolah Dasar. 43. https://www.academia.edu/34981562/PERKEMBANGAN_FISIK_PESERTA_DIDIK_SEKOLAH_DASAR1
- B, M. I., & Mesra, R. (2023). Optimizing the Role and Function of Teachers in History Learning in the Time of the Covid 19. Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-494069-35-0>
- Bandura, A. (1977). Social Learning Theory. Prentice Hall.
- Bannan-Ritland, B. (2003). The role of design in research: The integrative learning design framework. Educational researcher, 32(1), 21-24.
- Bennett, S. J., Agostinho, S., & Lockyer, L. (2005). Reusable learning designs in university education.
- Berwick, R. (1989). Needs assessment in language programming: From theory to practice. The Second Language Curriculum, 48-62.
- Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning. Educational psychologist, 26(3-4), 369-398.
- Boroujeni, S. A., & Fard, F. M. (2013). A Needs Analysis of English for Specific Purposes (ESP) Course For

- Adoption Of Communicative Language Teaching :(A Case of Iranian First-Year Students of Educational Administration). International Journal of Humanities and Social Science Invention, 2(6), 35–44. www.ijhssi.org
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. Springer New York Dordrecht Heidelberg London.
- Brindley, G. (1989). The role of needs analysis in adult ESL programme design. The Second Language Curriculum, 63, 78.
- Brown, H. D. (2000). Principles of language learning and teaching (Vol. 4). Longman New York.
- Chang, S. (2006). The Sistematic Design of Instruction. Educational Technology Research and Development, 54(4), 417–420. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1007/s11423-006-9606-0>
- Chaparro, R., Reaves, M., Jagger, C. B., & Bunch, J. C. (2023). Instructional Design Using The Dick And Carey Sistems Approach. EDIS. <https://doi.org/https://doi.org/10.32473/edis-wc294-2018>
- Chaudry, M. A., & Fazal-ur-Rahman. (2010). A Critical Review of Instructional Design Process of Distance Learning Sistem. Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE, 11(3), 193–205. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/156131>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). E-Learning and the science of instruction: Proven guidelines for

- consumers and designers of multimedia learning.
John Wiley & Sons.
- Darsyah, Syukron. (2023). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan, Jurnal Pendidikan dan Konseling Volume 5 Nomor 2.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1975a). Kurikulum Sekolah Menengah Pertama.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1975b). Kurikulum Sekolah Menengah Atas.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1984a). Kurikulum Sekolah Menengah Pertama.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1984b). Kurikulum Sekolah Menengah Atas.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1994a). Kurikulum Sekolah Menengah Pertama.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1994b). Kurikulum Sekolah Menengah Atas.
- Departemen Pendidikan Nasional (2003). Kurikulum 2004: Kerangka Dasar Kurikulum. Jakarta: Department of National Education.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). Peraturan Menteri Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2013). Peraturan Menteri Nomor 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan, Model Penilaian Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Jakarta, 1995
- Desmita , (2012). Psikologi perkembangan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Desrinelti, D., Neviyarni, N., & Murni, I. (2021).

- Perkembangan siswa sekolah dasar: tinjauan dari aspek bahasa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(1), 105.
<https://doi.org/10.29210/3003910000>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The sistematic design of instruction*. Allyn & Bacon.
- Dikmen, C. H. (2019). The Effect of Web-Based Instruction Designed by Dick and Carey Model on Academic Achievement, Attitude and Motivation of Students' in Science Education. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 4(1), 34–40.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1325215.pdf>
- Diningrat, S. W. M. (2019). Desain model pembelajaran online sebagai upaya memfasilitasi belajar di tempat kerja. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 20(1), 17–24.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif (Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta;
- Djemari Mardapi dkk, *Pengembangan Sistem Penilaian Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta, 2004
- Dudley-Evans, T., & St John, M. J. (1998). *Developments in English for specific purposes: A multi-disciplinary approach*. Cambridge university press.
- Ertmer, P. A., & Newby, T. J. (1993). Behaviorism, cognitivism, constructivism: Comparing critical features from an instructional design perspective. *Performance improvement quarterly*, 6(4), 50-72.
- Farida, R. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Jarak Jauh Melalui E-Learning Pada Pendidikan Jarak Jauh: Konsep yang Mengubah Metode Pembelajaran di Perguruan Tinggi di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*.

- Fatirul, A. N., ST, M. P., Walujo, D. A., & ST, M. M. (2020). Desain Blended Learning: Desain Pembelajaran Online Hasil Penelitian. Scopindo Media Pustaka.
- Fauzi, I., Simbolon, M., & Mardiana, D. (2022). Pelatihan pengembangan desain pembelajaran daring (elearning) bahasa inggris berbasis aplikasi whatsapp bagi guru smp negeri-3 palangka raya. Pengabdian Kampus: Jurnal Informasi Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat, 9(1), 11–19.
- Frendo, E. (2012). On the importance of needs analysis. Pearson, Retrieved on June, 15, 2020.
- Gintings, Abdorrakhman. 2010. Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Humaniora;
- Gugule, H., & Mesra, R. (2022). Analisis Sosiologis Terhadap Video Viral Tiktok tentang Penegakan Hukum di Indonesia. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya, 8(3), 1071. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.956>
- Gustafon, Kent L. and Branch, Robert Maribe. 2002. Survey of Instructional Development Model, New York : Syracuse University.
- Hadisi, La dan Wa Muna. (2015). Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-Learning). Jurnal Al-Ta'di.
- Hamalik, Oemar. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Cet.VIII:
- Hamalik, Oemar., (2010). Proses Belajar Mengajar, Jakarta: Bumi Aksara
- Hamilik. Oemar. Kurikulum dan Pembelajaran. Cet. XI; Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 125;
- Hamzah, A. (2009). Teori multiple intelligences dan implikasinya terhadap pengelolaan pembelajaran. TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam, 4(2).
- Hanafy, Muh. Sain. (2014). Konsep Belajar dan

- Haque, N. (2014). A brief study on needs analysis. *Express, an International Journal of Multi Disciplinary Research*, 1(1), 2052–2348.
- Heinich, Molenda, Russell, Smaldino. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning* 8th edition. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall
- Herafa, Andrias. 2008. *Menjadi Manusia Pembelajar*. Jakarta: Kompas.
- Herrington, J., Reeves, T. C., & Oliver, R. (2003). Patterns of engagement in authentic online learning environments. *Australian Journal of Educational Technology*, 19(1).
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn?. *Educational psychology review*, 16(3), 235-266.
- Hodell, C. (2011). *ISD from the ground up: A no-nonsense approach to instructional design*. American Society for Training and Development.
<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210607142131-12651256/dua-bocah-sd-di-semarang-curi-motor-biar-terlihat-keren>
- Hutchinson, T., & Waters, A. (1987). *English for Specific Purposes*. Cambridge University Press.
<https://books.google.co.id/books?id=s2FIpUv7gaoC>
- Ina Magdalena, Amalita Aziah Septiarini, dan Siti Nurhaliza. 2020. Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*.
- Irviana, I. (2020). Understanding the Learning Models Design for Indonesian Teacher. *International Journal of Asian Education*, 01(2), 95–106.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46966/ijae.v1i2.4>

O

- Iskandar, I., & Wahab, W. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model ASSURE. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 4(1), 152-157. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v4i1.309>
- Isnawan, M. G., & Wicaksono, A. B. (2018). Model desain pembelajaran matematika. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1(1), 47-52.
- Istiadah, F. N. (2020). Teori-teori belajar dalam pendidikan. edu Publisher.
- Izzaty, R., Suardiman, S., Ayriza, Y., Hiryanto, P., & Kusmaryani, R. E. (2007). PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK Penulis. Perkembangan Peserta Didik,hlm.24.<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Dr.RitaEkaIzzaty,S.Psi.,M.Si./BukuPPD-revisiakhir.pdf>
- Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009;
- Johnson, D. W., & Johnson, R. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational researcher*, 38(5), 365-379.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational researcher*, 38(5), 365-379.
- Jordan, R. R. (1997). English for academic purposes: A guide and resource book for teachers. Cambridge University Press.
- Jultri, S. (2021). Desain Pembelajaran Pedati Sebagai Alternatif Pengembangan Metode Asinkron. Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3, 61–66. FBS Unimed Press.
- Kaewpet, C. (2009). A framework for investigating learner

- needs: Needs analysis extended to curriculum development. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 6(2), 209–220.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Cet. I; Jakarta: Balai Pustaka, 2001;
- Karwati, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, Vol. 17, No. 1.
- Kaufman, J. H., Doan, S., Tuma, A. P., Woo, A., Henry, D., & Lawrence, R. A. (2020). *How Instructional Materials Are Used and Supported in U.S. K–12 Classrooms: Findings from the 2019 American Instructional Resources Survey*. CA: RAND Corporation.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.7249/RRA134>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. (2022a). *Tujuh Tahapan Perencanaan Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*.
<https://ditsmp.kemdikbud.go.id/tujuh-tahapan-perencanaan-pembelajaran-dalam-kurikulum-merdeka/>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. (2023). *Kurikulum Merdeka*.
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/>
- Koper, R., Nederland, O. U., & Bennett, S. (2008). *Handbook on Information Technologies for Education and Training*. Handbook on Information Technologies for Education and Training, (April 2014). <https://doi.org/10.1007/978-3-540-74155-8>
- Kurniawan, D. (2013). Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol.

3, No. 1.

- Long, M. H. (2005). Methodological issues in learner needs analysis. *Second Language Needs Analysis*, 76, 99.
- M. Chatib Thoha, MA, *Teknik Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 1991
- M. Ngalm Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi, Pengajaran*,
- Manurung, K. (2017). In search of an Instructional Material Design Model to Support the Implementation of IQF Oriented Curriculum at HEIs. First Indonesian Communication Forum of Teacher Training and Education Faculty Leaders International Conference on Education (ICE).
- Marbun, P. (2021). Disain pembelajaran online pada era dan pasca covid-19. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 12(2), 129–142.
- Masita, E. (2014). English Teaching Curriculum in Indonesia: History, Paradigm, and Challenges. *Prosiding The 61st TEFLIN International Conference 2014*. https://teflin.org/wp-content/uploads/2022/02/The-61st-TEFLIN-International-Conference-Proceedings-2014_book-3.pdf
- Masita, E. (2018). Rethinking National Identities in Indonesian Education. *Lingua: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 19(1), 1-9. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/lingua/issue/view/1076>
- Masita, E. (2021a). Representation of Indonesian National Identity in English Textbook. *Indonesia Research Journal in Education*, 5(1), 226-244. <https://online-journal.unja.ac.id/irje/article/view/10599/11245>
- Masita, E. (2021b). Multikulturalisme Dan

- Interkulturalisme Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Di Indonesia. *ISoLEC Proceedings*, 5(1), 240-246. <http://isolec.um.ac.id/proceeding/index.php/issn/article/view/110>
- Mentari, D. A. (2013). Model Desain Sistem Pembelajaran Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (Addie) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Stenografi. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Sebelas Maret*, 2(1), 117863
- Mesra, R., & Salem, V. E. T. (2023). Pengembangan Kurikulum. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Mesra, R., Hidayat, M. F., Salem, V. E. T., & Tanase, T. (2022). Lecturer Creativity in the Use of Online Learning Media at Manado State University. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 5(3).
- Mesra, R., Pratiwi, D., Handayani, R., Wiguna, I. B. A. A., Suyitno, M., Sampe, F., ... Ridhani, J. (2023). Teknologi Pendidikan. Banten: Sada Kurnia Pustaka.
- Mesra, Umaternate, F. (2021). Application of the Learning Model “Baca Dulu” Break Out Class Daring and Luring as an Effort to Overcome the Various Obstacles of Online Learning During The Covid-19 Pandemic at UNIMA Sociology Education Study Program. *Proceeding ICHELSS 2021*, 639–645. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/hispisi/article/view/22394>
- Moehariono, 2014. Pengukuran Kinerja Berbasis Kompetensi Edisi Revisi, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

- Moore, M. G. (2013). Handbook of distance education. Routledge.
- Morrison, G. R., Ross, S. M., Kalman, H. K., & Kemp, J. E. (2010). Designing effective instruction. John Wiley & Sons.
- Muhamad Galang Isnawan, Arief Budi Wicaksono. 2018. Model Desain Pembelajaran Matematika Jurnal Indonesian Journal of Mathematics Education
- Muis, Andi Abdul. (2013). Prinsip-prinsip Belajar dan Pembelajaran (Principles of Teaching and Learning), Istiqra', Vol I No 1.
- Mujib, M. (2019). Penjenjangan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Berdasarkan Teori Bloom Ditinjau Dari Kecerdasan Multiple Intelligences. Desimal: Jurnal Matematika, 2(1), 87-103.
- Munandar, A. (2020). Desain Pembelajaran Model Assure dalam Meningkatkan Pembelajaran yang Berkwalitas. Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 5(2), 71-78. <https://doi.org/10.51729/5217>
- Munby, J. (1978). Communicative syllabus design. Cambridge: Cambridge University Press
- Munirah, (2018). Prinsip-Prinsip Belajar Dan Pembelajaran (Perhatian dan Motivasi, Keaktifan, Keterlibatan Langsung, Pengulangan, Tantangan dan Perbedaan Individu), Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam Vol. 5 No. 1, Juni
- Nagpal, S., & Kumar, D. (2020). A Thematic Analysis Of Instructional Design Models. European Journal of Molecular & Clinical Medicine, 07(07), 3372–3384. https://doi.org/https://ejmcm.com/article_5155_43756ab553b8ae8c9a436f732b5c7eda.pdf
- Noe, R. A. (2013). Employee training and development. McGraw-Hill Higher Education.
- Nugraha, D. S. (2020). Memahami Studi Neurolinguistik

- untuk Konteks Bahasa Indonesia: Sebuah Catatan Awal. Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra (SEMANTIKS) 2020 “Dokumentasi Bahasa Dan Kebijakan Bahasa,” 239–246.
- Nurhadi, N. (2020). Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *EDISI*, 2(1), 77-95.
- Oktapiani, N., & Hamdu, G. (2020). Desain pembelajaran STEM berdasarkan kemampuan 4C di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 99–108.
- Orlikowski, W. J., & Scott, S. V. (2008). 10 Sociomateriality: Challenging the Separation of Technology, Work and Organization. *The academy of management annals*, 2(1), 433-474.
- Ornstein, A. C, & Hunkins, F. P. (2013). *Curriculum: Foundations, principles, and issues*. Boston, MA: Pearson.
- O'Toole, J. M., & Absalom, D. J. (2003). The impact of blended learning on student outcomes: is there room on the horse for two?. *Journal of Educational Media*, 28(2-3), 179-190.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Piskurich, G. M. (2015). *Rapid Instructional Design: Learning ID Fast and Right*. John Wiley & Sons.
- Prawiradilaga, D. S. (2015). *Prinsip desain pembelajaran*. Kencana.
- Prayitno. 2009. *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo;
- Pribadi, B. A. (2009). *Desain sistem pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Pribadi, B. A. (2011). *Model ASSURE untuk mendesain pembelajaran sukses*. Dian Rakyat.

- Pribadi, Benny A. 2010. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat
- Putra, Sitiatafa Rizema,. (2013). Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains, Jogjakarta: Diva Press
- Qodir, A. (2017). Teori Belajar Humanistik Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 4(2).
- Rahmandhani, H. N., & Utami, E. (2022). Comparative Analysis of ADDIE and ASSURE Models in Designing Learning Media Applications. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 7(2), 123-138.
<http://dx.doi.org/10.30983/educative.v7i2.6005>
- Rahmandhani, H. N., & Utami, E. (2022). Comparative Analysis of ADDIE and ASSURE Models in Designing Learning Media Applications. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 7(2), 123-138.
- Reigeluth, C. M., & Carr-Chellman, A. A. (2009). Instructional-design theories and models: Building a common knowledge base. Routledge.
- Reigeluth, C. M., & Carr-Chellman, A. A. (2009). Instructional-design theories and models: Building a common knowledge base. Routledge.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (Eds.). (2012). Trends and issues in instructional design and technology. Pearson Higher Ed.
- Richards, J. C. (2001). Curriculum development in language teaching. Cambridge university press.
- Richards, J. C. (2013). Curriculum approaches in language teaching: Forward, central, and backward design. *RELJ Journal*, 44(1), 5-33. doi: 10.1177/0033688212473293.
- Richterich, R., & Chancerel, J. L. (1977). Identifying the

- Needs of Adults Learning a Modern Language.
Journal of Women s Health.
- Rika Yuni Ambarsari, “Evaluasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid -19 di Kecamatan Bulukerto Wonogiri”, dalam Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha, Vol. 8 No. 1 (Januari 2021), 33-34.
- Sa’ida, N. (2018). PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini BAHASA SEBAGAI SALAH SATU SISTEM KOGNITIF ANAK USIA DINI. 4, 16–22.
- Sabri, Ahmad. Strategi Belajar Mengajar, Micro Teaching. Cet. II; Ciputat: PT. Ciputat Press, 2007;
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana;
- Sapri, J., Agustriana, N., & Kusumah, R. G. T. (2018). The Application of Dick and Carey Learning Design toward Student’s Independence and Learning Outcome. 1st International Conference on Educational Sciences and Teacher Profession (ICETeP): Advances in Social Science, Education and Humanities Research.
<https://doi.org/https://doi.org/10.2991/icetep-18.2019.53>
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Shafira, D. A., & Minsih, M. (2022). Blanded Learning dengan Desain Pembelajaran TPACK pada Tatap Muka Terbatas di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(3), 4622–4628.
- Shodiq, M., & Muttaqien, I. (2003). *Pendidikan Agama Islam*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Siemens, G., & Long, P. (2011). Penetrating the fog: Analytics in learning and education. EDUCAUSE

- review, 46(5), 30.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. Free Press.
- Slameto, (2003). “Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya”, Jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2014). *Instructional technology and media for learning: Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Terj. Arif Rahman. Kencana.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). *Instructional technology and media for learning*. Pearson.
- Songhori, M. H. (2008). Introduction to needs analysis. *English for Specific Purposes World*, 4(20), 1–25.
- Suardipa, I. P. (2020). Proses Scaffolding Pada Zone Of Proximal Development (ZPD) Dalam Pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 4(1), 79-92.
- Sudarmanto, 2014. *Kinerja dan Pengembangan Kompetensi SDM*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Sujarwo. 2013. *Desain Sistem Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas NegeriYogyakarta
- Suminar, T. (2019). Tinjauan Filsafati (Ontologi, Epistemologi Dan Aksiologi Manajemen Pembelajaran Berbasis Teori Sibernetik. *Edukasi*, 13(2).
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128-136.
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79-88.
- Supriatna, D dan Mulyadi, M. 2009. *Konsep Dasar Desain Pembelajaran*. Jakarta : Pusat Pengembangan dan

- Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan
Supriatna, D. (2009). Konsep Dasar Desain Pembelajaran.
Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik
Dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan
Pendidikan Luar Biasa.
- Sutomo, Teknik Penilaian Pendidikan, Surabaya: Bina
Ilmu, 1995
- Syamsiara Nur, dkk. 2021. Sistem Model dan Desain
Pembelajaran. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad
Zaini
- Tama, S. P., Sari, N., Anwar, K., Pertiwi, M., & Mesra, R.
(2023). Kreativitas Guru PPKn Dalam Pembelajaran
Daring Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Sma
Muhammadiyah Padang Panjang. 8(1), 188–194.
- Thobroni, Muhammad dan Mustofa, Arif. 2011. Belajar dan
Pembelajaran;
- Tjutju Sunarsih, 2011. Manajemen Sumber daya Manusia;
Teori, Aplikasi dan Isu Penelitian, Kediri : Alfabeta
- Tohirin, 2005. Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama
Islam (Berbasis Integrasi dan Kompetensi) Edisi
Revisi, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Tripp, S. D., & Bichelmeyer, B. (1990). Rapid prototyping:
An alternative instructional design strategy.
Educational technology research and development,
38(1), 31-44.
- Tripp, S. D., & Bichelmeyer, B. (1990). Rapid prototyping:
An alternative instructional design strategy.
Educational technology research and development,
38(1), 31-44.
- Tuerah, P. R., Mokoagow, R. R., Ansyu, S., & Mesra, R.
(2023). Faktor-Faktor Yang Menghambat Keaktifan
Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Timbukar Tahun
Ajaran 2022 / 2023. 8(2), 412–417.
- Ubabudin, 2019. Hakikat Belajar dan pembelajaran di

Sekolah Dasar, Jurnal Edukatif, Volume
V, No. 1

- Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003. 2010. Bandung:
Citra Umbara;
- Uno, Hamzah B. Perencanaan Pembelajaran. Cet. V;
Jakarta: PT. Bumi Aksara,
- Wahab, G., & Rosnawati, R. (2011). Teori-teori belajar dan
pembelajaran. Erlangga, Bandung.
- Wang, C., Cheng, Z., Yue, X-G., & McAleer, M. (2020). Risk
management of COVID-19 by universities in China.
Journal of Risk and Financial Management, 13(2)
- Warsita, B. (2008). Teori belajar robert m. gagne dan
implikasinya pada pentingnya pusat sumber belajar.
Jurnal teknodik, 064-078.
- Wiggins, G. P., & McTighe, J. (2005). Understanding by
design. Ascd.
- Wiles, J. W. & Bondi, J. C. (2007). Curriculum
development: A guide to practice (7th edition). NY:
Prentice Hall.
- Willis, J. (2009). The ADDIE model: Designing, evaluating
instructional coach effectiveness. The Texas Journal
of Distance Learning, 6(1), 30-35.
- Yaumi, M. (2017). Prinsip-prinsip desain pembelajaran:
Disesuaikan dengan kurikulum 2013 edisi Kedua.
Kencana.

Tentang Penulis



Dasep Bayu Ahyar, S.Pd., M.Pd., lahir di Ciamis, Jawa Barat. ia memulai pendidikannya dari SDN Medangharuman Tasikmalaya (2006), MTs Nurul Islam Kertajaya, Cigugur-Pangandaran (2009), MAN Model Cipasung Tasikmalaya (2012), setelah lulus dari sekolah menengah kemudian ia melanjutkan pendidikan sarjana bahasa Arab di Institut Agama Islam Cipasung (IAIC) Singaparna-Tasikmalaya (2016), yang sekarang sudah transformasi nama menjadi Universitas Kh. Ruhiat (UNIK) Cipasung Tasikmalaya.

Selain itu, selama mengenyam pendidikan di universitas tersebut ia berkhidmat di Pondok Pesantren Cipasung Singaparna-Tasikmalaya. Pimpinan Pesantren Cipasung dan sekaligus Rektor IAI Cipasung Bapak Alm. Drs. KH. A. Bunyamin Ruhiat, M.Si memberikan amanah kepada penulis untuk menjadi pengurus asrama sejahtera kurang lebih selama empat tahun. Pada tahun 2016 tepatnya bulan November ia memutuskan untuk merantau ke kota demi mewujudkan cita-cita dan keinginannya untuk terus mencari ilmu dan pengalaman-pengalaman barunya, tepatnya diawal tahun 2017 selama 6 bulan (Januari-Juni) ia mengajar di MI Nurul Falah Citeureup Bogor. Kemudian

pada tahun yang sama ia pindah mengajar ke MA Qur'an Al-Ihsan (2017-2023), SMP Qur'an Al Ihsan (2021-2022), Pembina Rohis SMA Terbuka (SMAN 5 Depok) (2021-2022).

Disela-sela kesibukannya dalam mengajar ia memutuskan untuk melanjutkan studi Magister di Bidang yang sama Pendidikan Bahasa Arab di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta (2018-2020). Penulis lulus dengan predikat *Cumlaude* pada wisuda ke-118 tahun 2020.

Riwayat Mengajar: sebagai penulis Aktif, ia mengajar di STAI Al Badar Cipulus Purwakarta. Selain itu, Ia juga sebagai pendiri El Akhyar Institute sebuah lembaga pendidikan dan pelatihan bahasa Arab yang berpusat di Jakarta, dan salah satu pendiri El-Akhyar Mediatama Group (El-Akhyar Publisher).

Riwayat Karya Ilmiah: Ketertarikannya di dunia tulis menulis ia tekuni dimulai sejak bangku kuliah S-1 dimana ia telah menerbitkan buku keislaman di salah satu penerbit ternama Yogyakarta dan menjadi buku *Best Celler* keagamaan.

Selain buku di atas penulis juga sudah menerbitkan beberapa Karya tulis lainnya yang di antaranya sebagai berikut:

- a. Buku dengan judul "*Basahi Lidahmu*" yang diterbitkan oleh CV. Penerbit Deepublish Tahun 2018.
- b. Book Chapter berjudul "*Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*" yang diterbitkan oleh Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Tahun 2021.
- c. Book Chapter dengan judul "*Pembelajaran Bahasa Arab untuk siswa SD/MI*" yang diterbitkan oleh Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Tahun 2021.
- d. Book Chapter dengan judul "*Model-model Pembelajaran*" yang diterbitkan oleh CV. Pradina Pustaka pada tahun 2021.

- e. Book Chapter dengan judul “*Strategi Pembelajaran*” yang diterbitkan oleh CV. Media Sains Indonesia Tahun 2022.
- f. Book Chapter dengan judul “*Dakwah Multikultural*” yang diterbitkan oleh CV. Media Sains Indonesia pada tahun 2022.
- g. Book Chapter dengan judul “*Metodologi Penelitian Kualitatif*” yang diterbitkan oleh CV. Pradina Pustaka pada tahun 2022.

Selain berbagai buku yang telah di publishnya ada beberapa artikel yang pernah ia terbitkan yaitu sebagai berikut:

- a. “*Mengenal Pemikiran Al-Mubarrid dan Kontribusinya Terhadap Perkembangan Balaghah*” adalah artikel yang diterbitkan dalam Jurnal Arabia IAIN Kudus pada tahun 2019.
- b. Artikel berjudul “*Analisis Teks dalam Penelitian kebahasaan (sebuah Teori dan Aplikatif)*” diterbitkan dalam Jurnal Shaut al-‘Arabiyah UIN Alauddin Makasar pada tahun 2019.
- c. Artikel berjudul “*Al-Ikhtibār al-Maqāliyy fī Taqwīm al-Tadrīs al-Lughah Al-Arabiyah Limarhalah al-Tsanawiyah*” diterbitkan Jurnal Shaut Al-‘Arabiyah UIN Alauddin Makasar pada tahun 2019.



Paulus Robert Tuerah, penulis buku ini adalah dosen PNS di Program Studi S1 dan S2 Pendidikan IPS dan di Program Studi S2 Manajemen Pendidikan Pascasarjana di Universitas Negeri Manado. Penulis juga aktif sebagai *content creator* pada Channel Youtube: Edulinkpaulus (<https://www.youtube.com/@edulinkpaulus4331>). Penulis menaruh perhatian kepada dunia akademis termasuk berkaitan dengan *Desain Sistem Pembelajaran* yang merupakan bagian dari materi mata kuliah yang penulis ampu. Tulisan ini menjadi bagian sumbangsih penulis terhadap dunia pendidikan, semoga tulisan ini bermanfaat dan bisa dijadikan referensi ataupun bahan bacaan bagi para akademisi, peneliti, dan masyarakat pada umumnya.



Desty Endrawati Subroto., M.Pd. Saat ini penulis, berdomisili di Kota Serang-Provinsi Banten, yang merupakan seorang Istri & Ibu dari tiga putra-i yang sedang beranjak ABG. Penulis tercatat sebagai Dosen Tetap pada Universitas Bina Bangsa (UNIBA).

Untuk mewujudkan karir sebagai dosen yang profesional, penulis pun aktif sebagai peneliti dan menghasilkan beberapa artikel penelitian. Dalam penulisan Artikel & Jurnal yang telah terbit di berbagai Jurnal Nasional maupun Jurnal Internasional. Adapun, ID SINTA: 6666304; dan ID Scopus: 57219339008.

Diperkenankan kepada rekan-rekan mahasiswa, rekan sejawat dosen & peneliti dapat mensitasi jurnal tersebut. Dan, penulis, menghasilkan 5 Hasil Karya Hak Kekayaan Intelektual (HAKI), yakni:

1. Jurnal yang penulis terbitkan dengan judul: Pengaruh Metode *Blanded Learning* Dan Berpikir Kritis Terhadap Keterampilan Menulis *Descriptive Text* Bahasa Inggris Mahasiswa Stie Banten;
2. Buku Referensi dengan Judul: Model-model Pembelajaran; Model Pembelajaran *Hybrid Learning*;
3. Buku Referensi dengan Judul: Strategi Pembelajaran Abad 21: Metode & Tehnik Pembelajaran;
4. Buku Referensi dengan Judul: Manajemen Sumber

Daya Manusia: *Quality of Work Life*;

5. Buku Referensi dengan Judul: Inovasi Pendidikan: *Lesson Study*; Penulisan kali ini merupakan buku yang ke 2 Buku Referensi dengan Judul: Desain Sistem Pembelajaran : Pendekatan Sistem dalam Pembelajaran (*on process*).

Selain sebagai peneliti, penulis juga aktif menulis buku dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif bagi bangsa dan NKRI. Saat ini, penulis bergabung sebagai Tim Peneliti Dosen Pemula (PDP) Tahun Anggaran 2021/2022, bersama 2 orang rekan dosen sejawat lainnya. Dan, saat ini penulis tercatat sebagai Dosen Tersertifikasi Gelombang 1 Tahun 2022.

Untuk menunjang Tri Dharma Perguruan Tinggi, tentunya penulis tidak hanya aktif di bidang pengajaran & penelitian, namun juga aktif pada kegiatan penunjang lainnya, seperti: Pengurus Ikatan Cendekiawan Muslim Indonesia (ICMI) Orwil Banten; Anggota Ikatan Dosen Republik Indonesia (IDRI) Provinsi Banten; Anggota Perkumpulan Dosen Peneliti (PDPI) Nasional; Anggota Bhayangkari Satbrimobda Banten; Anggota Lembaga Perlindungan Anak (LPA) Kota Serang.



Dr. Ella Masita, M.Sc. adalah seorang dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Jambi. Bidang keahlian dan fokus risetnya adalah pedagogi pengajaran bahasa serta linguistik terapan terutama pada pengajaran literasi, kurikulum dan silabus pengajaran serta TESOL (*Teaching English for Speakers of Other Languages*).



Adi Asmara, Pernah jadi guru SMP dan SMA di Palembang. Dosen Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu mulai dari tahun 1991 s/d sekarang. Suami dari Hj. Diyah Meily Raniwati, MPd dan Papa dari Auliarizky Pascasari, ST, M. Rafli Aljabar (Mhs Unsri), M. Zaki Aditya (Mhs Unib), M. Fathurrandi Rabain (Pelajar SMAN 02 Kota Bengkulu).

Lahir di Komplek Pertamina Sungai Gerong Palembang Sumatera Selatan sebagai anak pertama (sulung) dari Orang tua pensiunan Pertamina di Sungai Gerong H. Meiyer Ranur (alm) dan Hj. Nurmi (almh) serta memiliki saudara kandung: H. Budi Birawa, SE, ST, Ir. H. Dharmapollo, Hj. Ekawati Prihatini, ST, MT.

Riwayat Pendidikan: SD Taman Siswa 3 Sungai Gerong tamat tahun 1977, SMP Bina Utama Sungai Gerong tamat 1981, SMA Yaktapena 2 Sungai Gerong tamat 1984, S1 Pendidikan Matematika FKIP Unsri Palembang tamat 1989, S2 Pendidikan Matematika Unesa Surabaya tamat tahun 2000, dan S3 Ilmu Pendidikan Unib Bengkulu tamat tahun 2022.



Mohammad Arief Rahman, Saat ini saya adalah seorang pengajar kelahiran Makassar di tahun 1984, saya terbilang sudah cukup lama memiliki pengalaman dalam dunia pendidikan. Memulai karir sebagai ASN di Politeknik Ilmu Pelayaran Makassar pada tahun 2010 setelah menyelesaikan studi S1 Teknik Elektro di kota kelahiran saya di Makassar. Dalam waktu lima tahun, Saya telah menunjukkan prestasi kinerja yang cukup memuaskan, sehingga Saya kemudian dipercaya untuk bergabung dengan Politeknik Pelayaran Sorong pada akhir tahun 2015.

Selama mengajar di Politeknik Pelayaran Sorong, Saya memiliki semangat yang tinggi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengembangkan media pembelajaran online. Halaman website learning <https://homelearnwith-man.website> adalah salah satu hasil karya Saya yang dapat di akses oleh siapapun yang ingin belajar bersama saya, selain website learning tersebut, pembelajaran saya juga dapat ditemukan dalam media sosial seperti Youtube, Instagram dan Facebook. Media pembelajaran online ini, membahas terkait dasar sistem kontrol hingga penggunaan perangkat kontrol dari yang konvensional sampai yang *trend* saat ini adalah bidang kontrol *Internet Of Things*.

Saya kemudian melanjutkan pendidikan S2 dalam

bidang Manajemen Ekonomi di Universitas Terbuka Kota Sorong. Dengan latar belakang pendidikan yang beragam dan pengalaman mengajar yang cukup, tentunya menjadi dasar saya, memperluas pemahaman yang baik mengenai cara mengembangkan kurikulum dan media pembelajaran yang efektif. Saya mencoba terus mengembangkan diri dengan belajar hal baru dan terus berinovasi dalam menciptakan cara pembelajaran yang menarik dan efektif bagi para siswa Saya.

Di luar pekerjaan, Saya adalah seorang pribadi yang ceria dan selalu memiliki semangat yang tinggi dalam mencapai tujuan. Saya suka melakukan olahraga, terutama Sepakbola dan Futsal. Dalam karir Saya sebagai pengajar dan di kehidupan pribadi Saya, Saya selalu berusaha memberikan yang terbaik dan menjadi inspirasi bagi orang lain. Buku ini adalah salah satu karya dan InsyaAllah, secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Marselus Yumelking, S.Pd., M.Pd. Penulis tertarik terhadap ilmu pendidikan dimulai pada tahun 2012. Pendidikan penulis dimulai pada pendidikan Strata 1 di Universitas Nusa Cendana (UNDANA) Kupang pada Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris pada tahun 2006 dan diselesaikan pada tahun 2012. Pendidikan Strata 2 penulis di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Inggris di UNDANA pada tahun 2015 dan diselesaikan pada tahun 2017.

Pengalaman praktisi, penulis pernah bekerja di beberapa Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Sikka. Namun saat ini penulis memilih untuk fokus mengabdikan diri sebagai Dosen dan aktif mengajar di Perguruan Tinggi (Universitas Nusa Nipa Maumere) sejak tahun 2017. Penulis memiliki kepakaran dibidang Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Inggris, *Language Learning Assesment* dan Desain Pembelajaran. Selain sebagai peneliti, penulis juga adalah pengelola edunipa journal dan juga aktif menulis *book chapter* dan beberapa artikel pada jurnal nasional terakreditasi SINTA dan jurnal internasional di Filipina dan India. Harapannya, dengan adanya tulisan ini dapat memberikan kontribusi positif bagi bangsa dan negara yang sangat tercinta ini terutama dalam bidang pendidikan.



Dr. D Purnomo, M.M, buku ini adalah salah satu karya dan In Syaa Allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.

Saat ini bekerja sebagai dosen di beberapa perguruan tinggi swasta di Jakarta. Penulis adalah praktisi dibidang Bisnis, Keuangan, dan SDM. Pendidikan strata-1(satu) Manajemen Keuangan dari Universitas Perbanas pada tahun 1991 dan menyelesaikan pendidikan strata-2(dua) di ARS Univercity pada tahun 2002 di bidang Manajemen dan pendidikan strata-3(tiga) dibidang manajemen pendidikan di Universitas Islam Nusantara Bandung.

Penulis mulai berkarir sebagai manajemen trainer pada tahun 1993 dan menjadi dosen sejak tahun 1994 serta Praktisi Manajemen SDM dan Keuangan dari tahun 2000-2019. dan profesi lainnya sebagai Ketua Yayasan Lentera Arrahman dan Ketua Pembina Yayasan Pendidikan Berkelanjutan Indonesia Sosial dan pendidikan, serta aktif menulis Buku dan Jurnal serta menjadi Editor Jurnal.



Frhendy aghata, asli Surabaya yang menetap sekarang di Kota Mojokerto bersama istri, pendidikan terakhir S1 (sarjana komputer) STMIK ASIA Malang/ITB ASIA Malang (sekarang) sebelum menjadi dosen sempat bekerja di beberapa perusahaan antara lain PT Sarana Kreasi Lestari, PT Solusi Bisnis Perkakas di daerah kawasan industri Surabaya dan Pasuruan, setelah itu melanjutkan S2 (Sistem Informasi) di ISTTS Surabaya sambil mengajar di kampus IKHAC Mojokerto sampai saat ini serta membuka CV Ideutama bersama kawan bergerak di bidang pengembangan teknologi informasi bisa kunjungi website ideutama.com.



Dimas Adika, lahir di Jambi, 25 November 1989. Ia adalah seorang dosen di Fakultas Vokasi Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta. Setiap *weekend* sejak 2021, ia adalah seorang pengajar *part-time* Universitas Terbuka (UT) untuk pekerja migran Indonesia di luar negeri yang berkuliah di UT Hong Kong, Korea dan Taiwan. Pengajaran dilakukan melalui *Ms. Team Meeting* dan *Zoom meeting*.

Sebelum tahun 2021, cukup lama berkecimpung dalam bidang pendidikan melalui beberapa *International Non Government Organization* (NGO) seperti *DFAT Australia Aid* dan Putera Sampoerna Foundation (PSF). Ia pernah mendapatkan beasiswa dari pemerintah Indonesia dan Australia dalam *Australia Indonesia Youth Exchange Program* tahun 2011-2012.

Dalam buku ini, penulis menguraikan pentingnya desain sistem pembelajaran yang inovatif dalam menghadapi tantangan pendidikan modern. Dengan adanya kemajuan teknologi dan perubahan paradigma belajar, buku ini menawarkan panduan praktis bagi para pengajar, pengembang kurikulum, dan desainer pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan berdampak positif. Buku ini menggali berbagai aspek penting dalam desain sistem pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan pembelajaran, pemilihan metode pengajaran yang tepat, hingga penggunaan teknologi dan alat bantu pembelajaran yang inovatif. Penulis juga mengungkapkan pentingnya mengintegrasikan berbagai gaya belajar, memanfaatkan pendekatan yang responsif terhadap perbedaan individu, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Melalui penjelasan yang jelas dan contoh studi kasus yang menarik, buku ini mengajak pembaca untuk merancang dan menerapkan sistem pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Penulis juga membahas pentingnya pengukuran dan evaluasi dalam desain sistem pembelajaran, sehingga para pengajar dapat terus memperbaiki dan mengoptimalkan pengalaman belajar. Ditujukan bagi para praktisi pendidikan, guru, dan pengembang kurikulum, "Desain Sistem Pembelajaran" menjadi panduan berharga dalam menciptakan sistem pembelajaran yang efektif, inovatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Buku ini akan menginspirasi pembaca untuk menerapkan pendekatan desain yang kreatif dan memberikan dampak positif bagi masa depan pendidikan.

DITERBITKAN OLEH
PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL



Jln Payanibung Ujung D
Dalu Sepuluh-B, Tanjung Morawa
Kab. Deli Serdang Sumatera Utara

ISBN 978-623-88562-0-6

