Nama :

NIM :

Kelas :

Desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar (Dr. Muhammad Yaumi, 2013: 17), artinya desain adalah proses pengutamaan komponen yang tepat untuk digunakan dalam mekanisme langkah pembelajaran, tentu saja harus tepat sasaran. Dalam pembuatan desain pembelajaran, banyak langkah-langkah yang harus diperhatikan, seperti yang dikatakan  
Dr. Muhammad Yaumi, Desain sistem pembelajaran adalah prosedur yang terorganisasi yang meliputi langkah-langkah penganalisisan, perancangan, pengembangan, pengaplikasian, dan penilaian pembelajaran (Dr. Muhammad Yaumi, 2013: 7).

Kebanyakan kita menyadari bahwa mendesain suatu pembelajaran adalah tentang menambah kuantitas ilmu yang disajikan untuk peserta didik, atau menambah waktu belajar peserta didik, padahal hal yang harus diperhatikan dalam mendesain suatu pembelajaran adalah tentang peningkatan kualitas peserta didik melalui proses penyatuan komponen belajar agar berjalan bersinergi. Selain itu Desain pembelajaran harus dapat mencapai efisiensi dan efektivitas. Efisiensi dipahami sebagai rasio antara sumber-sumber yang dibutuhkan untuk mencapai hasil (input) dan nilai dari hasil yang diperoleh (output). Adapun efektivitas adalah kesesuaian antara hasil yang diperolah dengan kebutuhan atau tujuan yang diinginkan. (Dr. Muhammad Yaumi, 2013: 5), dari kalima tersebut dijelaskan bahwa hasil yang dicapai dari proses desain pembelajaran haruslah sejalan dengan apa yang menjadi tujuan awal perancangan (efektif), dan juga harus menghemat segala waktu, biaya, tenaga (output), untuk mencapai hasil (input) yang maksimal.

Seels dan Richey (1994: 26-34) menbahas kawasan desain dalam empat domain,   
yakni *(1) instructional system design, (2) message desain, (3) Instructional strategies, (4) learner characteristics.*

1. *Instructional system design,* desain sistem pembelajaran yang terorganisir, meliputi banyak langkah-langkah pengelolaan, *Instructional system design (ISD)* mengandung proses yang sistemik dan sitematik. Dr. Muhammad Yaumi di dalamnya mencakup segala sesuatu yang dapat didokumentasikan, aplikasinya dapat ditiru, dan hasilnya dapat diprediksi (Dr. Muhammad Yaumi, 2013: 7), artinya semua hal dipersiapkan secara kompleks dan mempunya fungsi yang berarti.
2. *Message design,* perancangan sebuah pesan, untuk memaksimal respon yang diterima peserta didik, seperti yang dikatan Dr. Muhammad Yaumi (2013: 7-8), Desain pesan merupakan perencanaan untuk memanipulasi bentuk fisik pesan yang mencakup pesan, belajar, dan pembelajaran, media dan desain pesan itu sendiri.
3. *Instructional strategies,* strategi pembelajaran adalah *specifications for selecting and sequencing events and activities within a lesson* (Seels dan Richey, 1994: 31) artinya desain strategi pembelajaran adalah spesifikasi untuk menyeleksi serta mengurutkan peristiwa belajar atau kegiatan dalam suatu pelajaran, maksudnya sebuah desain pembelajaran adalah runtutuan peristiwa yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh pengelolaan yang baik.
4. *Learner Characteristics.* karakteristik peserta didik, seperti yang dikatakan Seels dan Richey (1994: 32) adalah *those facets of the learners’s experiencial background that impact the effectivieness of a learning process* (segi-segi latar belakang pengalaman peserta didik yang berpengaruh terhadap efektivitas proses belajarnya), yang dimaksudkan adalah pengalaman peserta didik berupa latar belakang yang ia miliki sebelumnya, sangat berpengaruh dalam mendesain suatu pembelajaran.

Dalam kawasan desain pembelajaran diatas saya dapati bahwa desain pembelajaran adalah suatu hal yang ditentukan demi menciptkan kondisi belajar yang diinginkan dan mendapat output yang optimal sebagai tujuan pembuatan desain pembelajaran itu sendiri.