

## Signifikansi Desain Pembelajaran dalam Menunjang Kesuksesan Mengajar

Basri

STAIN Jurai Siwo Metro

Basri01@gmail.com

### Abstract

*Instructional design is a design study conducted in order to transfer knowledge effectively its occur between teacher and student. Instructional design should describe the knowledge to be understood by the students, the learning objectives to be achieved by designing methods, strategies, and instructional media. Learning goals focused on student behavior or actions (performace) as a type of output that can be observed and indicate that the student had engaged in learning. The learning process can be managed, if the teacher has a view that is consistent with his philosophy, that the success of the teacher in teaching can be seen from the extent of the teacher in implementing lesson plans apply, so the indicators set out in the lesson plan is well absorbed by the students and can be measured through formative tests conducted teacher at the end of the lesson.*

**Keywords :** Design of Learning, Teaching Success

### Abstrak

*Desain pembelajaran adalah suatu rancangan pembelajaran yang dilakukan agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan siswa. Desain pembelajaran harus menggambarkan pengetahuan yang hendak dipahami oleh siswa, tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dengan cara merancang metode, strategi, dan media pembelajaran. Tujuan pembelajaran menitik beratkan pada tingkah laku siswa atau perbuatan (performace) sebagai suatu jenis output yang dapat diamati dan menunjukkan bahwa siswa tersebut telah melakukan kegiatan belajar. Proses pembelajaran dapat berhasil, jika guru memiliki pandangan yang sejalan dengan filosofinya, maksudnya keberhasilan guru dalam mengajar dapat dilihat dari sejauhmana guru mengaplikasikan rencana dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga indikator yang ditetapkan dalam rencana pembelajaran diserap dengan baik oleh siswa dan dapat diukur melalui test formatif yang dilakukan guru pada akhir pembelajaran.*

**Kata Kunci:** Desain Pembelajaran, Kesuksesan Mengajar

### Pengertian Kesuksesan Mengajar

Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filosofinya. Agar ada kesamaan persepsi, sebaiknya guru berpedoman pada kurikulum yang berlaku, bahwa suatu proses pembelajaran dinyatakan berhasil apabila Tujuan Instruksional Khusus (TIK) dapat tercapai. Untuk mengetahui tercapai tidaknya TIK, guru perlu mengadakan tes formatif setiap selesai menyajikan satu satuan bahasan kepada siswa. Indikator menjadi tolak

ukur dalam menyatakan bahwa suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil.<sup>1</sup>

### **Indikator Kesuksesan Mengajar**

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek, yaitu daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran intruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok<sup>2</sup>. Akan tetapi, indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap, yang bertujuan melihat kemajuan belajar peserta didik dalam hal penguasaan materi pengajaran yang telah dipelajarinya sesuai dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar berdasarkan tujuan dan ruang lingkungannya.

Dari segi jenis penilaian, tes prestasi belajar dapat digolongkan sebagai berikut:

1. Tes Formatif

Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu, bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap suatu pokok bahasan. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses pembelajaran bahan tertentu dalam bahan tertentu.

2. Tes Subsumatif

Tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya para siswa untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar siswa. Hasil tes subsumatif dimanfaatkan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor.

3. Tes Sumatif

Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua tahun pelajaran. Tujuannya untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan belajar siswa dalam suatu periode pembelajaran tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (*ranking*) atau sebagai ukuran mutu sekolah.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> M. Uzer Usman, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011), h. 7-8

<sup>2</sup> Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, h.

<sup>3</sup> *Ibid*, h. 76

Dalam praktek penilaian di madrasah Aliyah, ulangan yang lazim dilaksanakan itu dapat dianggap sebagai tes subsumatif, sebab ruang lingkup dan tujuan ulangan tersebut sama dengan tes sub sumatif. Namun, hasil tes ataupun ulangan tersebut pada dasarnya bertujuan memberikan gambaran tentang keberhasilan proses belajar mengajar. Keberhasilan itu dilihat dari segi keberhasilan proses dan keberhasilan produk.

### **Tingkat Keberhasilan**

Setiap proses pembelajaran selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai di tingkat mana prestasi (hasil) belajar yang telah dicapai. Sehubungan dengan hal ini keberhasilan proses mengajar itu dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf, sebagai berikut:

1. Istimewa/ maksimal: Apabila *seluruh* bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai para siswa.
2. Baik sekali/optimal: Apabila *sebagian besar* (76% s.d. 99%) bahan pembelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
3. Baik/minimal: Apabila bahan pembelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d. 75% saja dikuasai oleh siswa.
4. Kurang: Apabila bahan pembelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.<sup>4</sup>

Dengan melihat data yang terdapat dalam format daya serap siswa dalam pembelajaran dan persentase keberhasilan dalam mencapai TIK tersebut, dapatlah diketahui seberapa tingkat keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilakukan siswa dan guru.

### **Program Perbaikan**

Program perbaikan merupakan satu kesatuan dengan proses pembelajaran. Program perbaikan ini dilaksanakan guna memperbaiki nilai siswa yang masih dibawah taraf minimal, salah satunya dengan *Remidial Teaching*. Remedial teaching atau pengajaran perbaikan adalah suatu pengajaran yang bersifat menyembuhkan atau membetulkan, atau dengan singkat pengajaran yang membuat lebih baik. Dapat dikatakan pula bahwa pengajaran perbaikan itu berfungsi terapis untuk penyembuhan. Yang disembuhkan adalah berupa hambatan (gangguan) kepribadian yang berkaitan dengan kesulitan belajar sehingga dapat timbal balik dalam arti perbaikan belajar juga pribadi dan sebaliknya.<sup>5</sup> Seperti yang kita ketahui bahwa dalam proses belajar mengajar siswa diharapkan dapat mencapai hasil yang optimal, sehingga apabila ada siswa yang belum berhasil mencapai hasil yang diharapkan maka diperlukan suatu pengajaran yang membantu agar tercapai hasil yang diharapkan.

---

<sup>4</sup> *Ibid*, h. 77

<sup>5</sup> M. Uzer Usman, *Upaya Optimalisasi...*, h. 27

Dengan demikian, *remedial teaching* adalah bentuk khusus pengajaran yang berfungsi untuk penyembuhan, membetulkan atau membuat menjadi baik. Dalam pengajaran perbaikan biasanya terdapat kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Mengulang pokok bahasan secara keseluruhan
2. Mengulang bagian dari pokok bahasan yang hendak dikuasai
3. Memecahkan masalah melalui soal soal
4. Memberikan tugas-tugas individu.<sup>6</sup>

### **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Pembelajaran**

Faktor -faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran, di antaranya:

#### 1. Tujuan

Tujuan merupakan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Tercapainya tujuan sama halnya keberhasilan pembelajaran. Karena sebagai pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam setiap kali kegiatan belajar mengajar, maka guru selalu diwajibkan merumuskan tujuan pembelajarannya. Pendidik perlu merumuskan Tujuan pembelajaran Khusus (TPK) karena Tujuan pembelajaran umum (TPU) sudah tersedia dalam GBPP. Tujuan Pembelajaran Khusus (TPK) ini harus dirumuskan secara operasional dengan memenuhi syarat-syarat berikut:

- a. Secara spesifik menyatakan perilaku yang akan dicapai
- b. Membatasi dalam keadaan dimana perubahan perilaku diharapkan dapat terjadi (kondisi perubahan perilaku).
- c. Secara spesifik menyatakan kriteria perubahan perilaku dalam arti menggambarkan standar minimal perilaku sebagai hasil yang dicapai.<sup>7</sup>

#### 2. Guru.

Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik di sekolah dan orang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Ada beberapa aspek yang menentukan keberhasilan guru dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a. Kepribadian  
Aspek ini sangat berpengaruh terhadap pola kepemimpinan yang guru perlihatkan ketika melaksanakan tugas dalam kelas.
- b. Pandangan terhadap anak didik  
Proses belajar dari guru yang memandang anak didik sebagai makhluk individual atau sebagai makhluk sosial akan berbeda, berbeda dalam prosesnya maupun pada hasilnya.

---

<sup>6</sup> *Ibid.*, h. 28

<sup>7</sup> Sudarwan Danim, *Profesi Kependidikan*, (Bandung: Alfa Beta, 2011), h. 76

c. Latar belakang dan pengalaman guru

Guru pemula dengan latar belakang pendidikan keguruan lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah, karena sudah dibekali dengan seperangkat teori sebagai pendukung pengabdianya, antara lain kemampuannya membuat desain pembelajaran.<sup>8</sup>

3. Anak Didik

Aspek dari anak didik yang mempengaruhi keberhasilan belajar mengajar, meliputi; Psikologis peserta didik, biologis peserta didik, intelektual peserta didik, dan kesenangan terhadap pelajaran. Keempat hal ini yang menjadi beberapa penyebab peserta didik itu berbeda antara satu dengan yang lainnya. Maka kenalilah tingkat keberhasilan maksimal (istimewa), optimal (baik sekali), minimal (baik) dan kurang, untuk setiap bahan yang dikuasai anak didik di dalam raport.

4. Kegiatan pembelajaran

Pola umum kegiatan pembelajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dan anak didik dan bahan ajar sebagai perantaranya.

5. Bahan dan alat Evaluasi

Bahan evaluasi adalah suatu bahan yang terdapat di dalam kurikulum yang sudah dipelajari anak didik guna kepentingan ulangan. Bahan pelajaran biasanya dikemas dalam buku paket.<sup>9</sup> Adapula waktu yang harus ditempuh untuk menyelesaikan buku paket tersebut misalnya 1 semester, kemudian guru membuat item-item soal evaluasi dengan perencanaan yang sistematis serta dengan penggunaan alat evaluasi.

### Desain Pembelajaran

Istilah desain instruksional (*instructional design*) dan pengembangan sistem instruksional (*instructional system development*) sering dianggap sama, atau setidaknya tidak dibedakan secara tegas dalam penggunaannya, meskipun menurut arti katanya ada perbedaan antara “desain” dan “pengembangan”. Kata “desain” berarti membuat sketsa atau pola atau outline atau rencana pendahuluan. Sedang “Pengembangan” berarti membuat tumbuh secara teratur untuk menjadikan sesuatu lebih besar, lebih baik, lebih efektif dan sebagainya.<sup>10</sup>

Desain adalah kerangka, bentuk atau rancangan langkah pertama dalam fase pengembangan bagi setiap produk atau sistem yang direkayasa. Desain dapat didefinisikan berbagai proses aplikasi berbagai teknik dan prinsip bagi tujuan pendefinisian suatu perangkat, suatu proses atau sistem dalam detail yang memadai untuk memungkinkan realisasi fisiknya.

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, h. 77-78

<sup>9</sup> Kunandar, *Guru Profesional...*, h. 80

<sup>10</sup> Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 95

Tujuan desainer adalah untuk menghasilkan suatu model atau representasi dari entitas yang kemudian akan dibangun.<sup>11</sup> Desain pembelajaran adalah praktik penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. Proses ini berisi penentuan status awal dari pemahaman peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, dan merancang "perlakuan" berbasis-media untuk membantu terjadinya transisi.<sup>12</sup> Sebagai suatu disiplin, desain pembelajaran secara historis dan tradisional berakar pada psikologi kognitif dan perilaku. Namun istilah ini sering dihubungkan dengan istilah yang berbeda dalam bidang lain, misalnya dengan istilah desain grafis. Walaupun desain grafis (dari perspektif kognitif) dapat memainkan peran penting dalam desain pembelajaran, namun keduanya adalah konsep yang terpisah.

Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Desain pembelajaran sebagai proses, merupakan pengembangan sistematis tentang spesifikasi pembelajaran dengan menggunakan teori pembelajaran dan teori belajar untuk menjamin mutu pembelajaran.

Desain pembelajaran merupakan proses keseluruhan tentang kebutuhan dan tujuan belajar serta sistem penyampaiannya. Termasuk di dalamnya adalah pengembangan bahan dan kegiatan pembelajaran, uji coba dan penilaian bahan, serta pelaksanaan kegiatan pembelajarannya. Untuk memahami lebih jauh tentang teori dan aplikasi desain pembelajaran.<sup>13</sup>

Desain Pembelajaran adalah praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. Proses ini berisi penentuan status awal dari pemahaman peserta didik, rumusan tujuan pembelajaran dan merancang "perlakuan" berbasis media untuk membantu terjadinya transisi.

---

<sup>11</sup> Ibid., h. 15

<sup>12</sup> Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 64

<sup>13</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain Pembelajaran Instructional Design Principels*, (Jakarta: Kencana, 2008), h. 5

Idealnya proses ini berdasar pada informasi dari teori belajar yang sudah teruji secara pedagogis dan dapat terjadi hanya pada siswa, dipandu oleh guru, atau dalam latar berbasis komunitas.

### **Komponen Desain Pembelajaran**

Komponen utama dari desain pembelajaran adalah: Pembelajar (pihak yang menjadi fokus) yang perlu diketahui meliputi, karakteristik mereka, kemampuan awal dan pra syarat.<sup>14</sup> Tujuan Pembelajaran (umum dan khusus) Adalah penjabaran kompetensi yang akan dikuasai oleh pembelajar. Analisis Pembelajaran, merupakan proses menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari. Strategi Pembelajaran, dapat dilakukan secara makro dalam kurun satu tahun atau mikro dalam kurun satu kegiatan belajar mengajar. Bahan Ajar, adalah format materi yang akan diberikan kepada Pembelajar. Penilaian Belajar, tentang pengukuran kemampuan atau kompetensi ang sudah dikuasai atau belum.<sup>15</sup>

Konsep tujuan pengajaran atau pembelajaran yang dikemukakan oleh Mager menitik beratkan pada tingkah laku siswa atau perbuatan (*performace*) sebagai suatu jenis *output* yang terdapat dari siswa, yang dapat diamati dan menunjukkan bahwa siswa tersebut telah melakukan kegiatan belajar.<sup>16</sup> Artinya jika siswa tidak dapat mempertunjukkan tingkahlaku tertentu sebelum belajar dan kemudian dapat mempertunjukkannya maka berarti siswa telah menempuh proses pembelajaran.

Yang menjadi masalah sekarang, apakah tingkah laku yang dipertunjukkan sesuai dengan tingkah laku yang diharapkan atau sesuai dengan norma-norma agama dan norma lainnya. Dan apabila siswa belum mampu mempertunjukkan tingkah laku yang diharapkan seperti yang sesuai dengan aturan-aturan yang tertera dalam Al-Qur'an dan Al-Hadits ataupun dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran maka, walaupun siswa sudah melakukan pembelajaran tetapi tujuan pembelajaran belum tercapai, maka pendidik belum bisa melakukan desain tujuan pembelajaran yang bisa menggapai seluruh siswa yang di ajarnya. Dalam mendesain tujuan pembelajaran harus memperhatikan komponen-komponen yang mempengaruhi proses pembelajaran sehingga seorang guru atau pendidik dapat mencapainya apa yang diharapkan. Dalam pendesainan tujuan pembelajaran hendaknya seorang guru atau pendidik memperhatikan komponen sebagai berikut :

1. Tingkah laku terminal; Tingkah terminal adalah komponen tujuan pengajaran yang menentukan tingkah laku siswa setelah pengajaran. tingkah laku terminal harus dirumuskan dengan menggunakan kata

---

<sup>14</sup> Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran...*, h. 75

<sup>15</sup> *Ibid.*, h. 75-76

<sup>16</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h.111

kerja (*action verb*) misalnya memilih, mengukur, yang menunjukkan suatu tindakan yang dapat diamati dan dicatat. Dengan menggunakan kata kerja tindakan, kita dapat menkomunikasikan apa yang kita harapkan dapat dilakukan oleh siswa pada saat pembelajaran sedang berlangsung maupun proses pembelajaran telah selesai. Mengidentifikasi perilaku awal siswa dimaksudkan untuk mengetahui siapa kelompok sasaran, populasi sasaran, serta sasaran didik dari kegiatan instruksional. Istilah tersebut digunakan untuk menanyakan siswa yang mana atau siswa sekolah apa, serta sejauh mana pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka miliki sehingga dapat mengikuti pelajaran tersebut.

2. Kondisi-kondisi tes; Kondisi-kondisi yang seharusnya perlu disiapkan oleh seorang guru sebab sering terjadi siswa memprotes bahwa ulangan atau tes yang diberikan tidak sesuai dengan materi pelajaran yang telah diberikan.

Ada tiga jenis yang umumnya mempengaruhi perilaku pada suatu tes, antara lain; *Pertama*, Alat dan sumber yang seharusnya yang digunakan oleh siswa dalam mempersiapkan untuk menempuh tes. Seperti buku sumber, catatan, dan sebagainya; *Kedua*, tantangan yang disediakan untuk siswa misalnya mengerjakan tes dalam jangka waktu yang terbatas; *Ketiga*, cara menyajikan informasi atau pelajaran. Misalnya, dengan tulisan ataupun dengan rekaman. Tujuan-tujuan pengajaran yang lengkap seharusnya memuat kondisi-kondisi dimana perilaku akan diuji.<sup>17</sup>

Ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa, merupakan suatu ukuran (standar) untuk menentukan tingkat minimal perilaku yang dapat diterima sebagai bukti bahwa siswa telah mencapai tujuan. Misalnya siswa dapat memecahkan suatu masalah dalam tempo sepuluh menit ataupun beberapa menit sesuai dengan waktu atau ukuran yang telah ditentukan oleh seorang guru.

### **Model-model Desain Pembelajaran**

Dalam desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Secara umum, model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam model berorientasi kelas, model berorientasi sistem, model berorientasi produk, model prosedural dan model melingkar. Model berorientasi kelas biasanya ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih.<sup>18</sup> Satu lagi adalah model berorientasi sistem yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu

---

<sup>17</sup> M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), h. 16-20

<sup>18</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain...*, h. 10

sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekolah, dan lain-lain. Adanya variasi model yang ada ini sebenarnya juga dapat menguntungkan kita, beberapa keuntungan itu antara lain adalah kita dapat memilih dan menerapkan salah satu model desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang kita hadapi di lapangan, selain itu juga, kita dapat mengembangkan dan membuat model turunan dari model-model yang telah ada, ataupun kita juga dapat meneliti dan mengembangkan desain yang telah ada untuk dicobakan dan diperbaiki. Beberapa contoh dari model-model di atas akan diuraikan secara lebih jelas berikut ini:

#### 1. Model *Dick and Carrey*

Salah satu model desain pembelajaran adalah model *Dick and Carey* (1985). Model ini termasuk ke dalam *model prosedural*. Langkah-langkah Desain Pembelajaran menurut *Dick and Carey* adalah :

- a. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran.
- b. Melaksanakan analisis pembelajaran
- c. Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa
- d. Merumuskan tujuan performansi
- e. Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan
- f. Mengembangkan strategi pembelajaran
- g. Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran
- h. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif
- i. Merevisi bahan pembelajaran
- j. Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.<sup>19</sup>

*Model Dick and Carey* terdiri dari 10 langkah. Setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya sehingga bagi perancang pemula sangat cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain yang lain. Kesepuluh langkah pada model *Dick and Carey* menunjukkan hubungan yang sangat jelas, dan tidak terputus antara langkah yang satu dengan yang lainnya. Dengan kata lain, system yang terdapat pada *Dick and Carey* sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya.<sup>20</sup>

Langkah awal pada model *Dick and Carey* adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Langkah ini sangat sesuai dengan kurikulum perguruan tinggi maupun sekolah menengah dan sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran tertentu di mana tujuan pembelajaran pada kurikulum agar dapat melahirkan suatu rancangan pembangunan. Penggunaan *model Dick and Carey* dalam pengembangan suatu mata pelajaran dimaksudkan agar pada awal proses pembelajaran anak didik atau siswa dapat mengetahui di mampu melakukan hal-hal yang berkaitan dengan materi pada akhir pembelajaran, adanya pertautan antara tiap komponen khususnya strategi pembelajaran dan hasil

---

<sup>19</sup> Martinis Yamin, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2011), h. 169

<sup>20</sup> *ibid.*, h. 296

pembelajaran yang dikehendaki, menerangkan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam melakukan perencanaan desain pembelajaran.<sup>21</sup>

## 2. Model Kemp

Model Kemp termasuk ke dalam contoh model melingkar jika ditunjukkan dalam sebuah diagram. Secara singkat, menurut model ini terdapat beberapa langkah dalam penyusunan sebuah bahan ajar, yaitu: Menentukan tujuan dan daftar topik, menetapkan tujuan umum untuk pembelajaran tiap topiknya; Menganalisis karakteristik pelajar, untuk siapa pembelajaran tersebut didesain; Menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan syarat dampaknya dapat dijadikan tolak ukur perilaku pelajar; Menentukan isi materi pelajaran yang dapat mendukung tiap tujuan; Pengembangan pra penilaian/ penilaian awal untuk menentukan latar belakang pelajar dan pemberian level pengetahuan terhadap suatu topik; Memilih aktivitas pembelajaran dan sumber pembelajaran yang menyenangkan atau menentukan strategi belajar-mengajar, jadi siswa siswa akan mudah menyelesaikan tujuan yang diharapkan; Mengkoordinasi dukungan pelayanan atau sarana penunjang yang meliputi personalia, fasilitas-fasilitas, perlengkapan, dan jadwal untuk melaksanakan rencana pembelajaran; Mengevaluasi pembelajaran siswa dengan syarat mereka menyelesaikan pembelajaran serta melihat kesalahan-kesalahan dan peninjauan kembali beberapa fase dari perencanaan yang membutuhkan perbaikan yang terus menerus, evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.<sup>22</sup>

## 3. Model ASSURE

Model ASSURE merupakan suatu model yang merupakan sebuah formulasi untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) atau disebut juga model berorientasi kelas. Menurut Heinich et al (2005) model ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu:

- a. Analisis Pelajar (*Analyze Learners*), menurut Heinich et al (2005) jika sebuah media pembelajaran akan digunakan secara baik dan disesuaikan dengan ciri-ciri pelajar, isi dari pelajaran yang akan dibuatkan medianya, media dan bahan pelajaran itu sendiri. Lebih lanjut Heinich, 2005 menyatakan sukar untuk menganalisis semua ciri pelajar yang ada, namun ada tiga hal penting dapat dilakukan untuk mengenal pelajar berdasarkan ciri-ciri umum, keterampilan awal khusus dan gaya belajar.
- b. Menyatakan tujuan (*States Objectives*), menyatakan tujuan adalah tahapan ketika menentukan tujuan pembelajaran baik berdasarkan buku atau kurikulum. Tujuan pembelajaran akan menginformasikan apakah

---

<sup>21</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain...*, h. 15

<sup>22</sup> Martinis Yamin, *Paradigma Baru...*, h. 298

yang sudah dipelajari anak dari pengajaran yang dijalankan. Menyatakan tujuan harus difokuskan kepada pengetahuan, kemahiran, dan sikap yang baru untuk dipelajari

- c. Pemilihan Metode, media dan bahan (*Select Methods, Media, and Material*), Heinich (2005) menyatakan ada tiga hal penting dalam pemilihan metode, bahan dan media yaitu menentukan metode yang sesuai dengan tugas pembelajaran, dilanjutkan dengan memilih media yang sesuai untuk melaksanakan media yang dipilih, dan langkah terakhir adalah memilih dan atau mendesain media yang telah ditentukan.
- d. Penggunaan Media dan bahan (*Utilize Media and materials*), Penggunaan Media dan bahan Menurut Heinich et al (2005) terdapat lima langkah bagi penggunaan media yang baik yaitu, preview bahan, sediakan bahan, sedikan persekitaran, pelajar dan pengalaman pembelajaran.
- e. Partisipasi Pelajar di dalam kelas (*Require Learner Participation*), sebelum pelajar dinilai secara formal, pelajar perlu dilibatkan dalam aktivitas pembelajaran seperti memecahkan masalah, simulasi, kuis atau presentasi.
- f. Penilaian dan Revisi (*Evaluate and Revise*), penilaian dan Revisi Sebuah media pembelajaran yang telah siap perlu dinilai untuk menguji keberkesanan dan impak pembelajaran. Penilaian yang dimaksud melibatkan beberapa aspek diantaranya menilai pencapaian pelajar, pembelajaran yang dihasilkan, memilih metode dan media, kualitas media, penggunaan guru dan penggunaan pelajar.<sup>23</sup>

#### 4. Model ADDIE

Ada satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.<sup>24</sup> Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni :

- a. *Analysis* (analisa), analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.
- b. *Design* (desain / perancangan), desain Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (*blueprint*). Ibarat bangunan, maka sebelum

---

<sup>23</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain...*, h. 20-22

<sup>24</sup> *Ibid.*, h. 36

dibangun gambar rancang bangun (*blueprint*) di atas kertas harus ada terlebih dahulu

- c. *Development* (pengembangan), Pengembangan dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang kita kembangkan
- d. Implementasi, Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.
- e. *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik), evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.<sup>25</sup>

#### 5. Model Hannafin and Peck

Model Hannafin dan Peck ialah model desain pengajaran yang terdiri daripada tiga fase yaitu fase Analisis keperluan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi (Hannafin & Peck 1988). Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dijalankan dalam setiap fase. Model ini adalah model desain pembelajaran berorientasi produk. Gambar di bawah ini menunjukkan tiga fase utama dalam model Hannafin dan Peck (1988).<sup>26</sup>

Fase Pertama dari model Hannafin dan Peck adalah analisis kebutuhan. Fase ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhankebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuklah di dalamnya tujuan dan objektif media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran. Setelah semua keperluan diidentifikasi Hannafin dan Peck (1988) menekankan untuk menjalankan penilaian terhadap hasil itu sebelum meneruskan pembangunan ke fase desain.

Fase yang kedua dari model Hannafin dan Peck adalah fase desain. Di dalam fase ini informasi dari fase analisis dipindahkan ke dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Hannafin

---

<sup>25</sup> Martinis Yamin, *Paradigma Baru...*, h. 301-305

<sup>26</sup> *Ibid.*, h. 306

dan Peck menyatakan fase desain bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaedah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Salah satu dokumen yang dihasilkan dalam fase ini ialah dokumen *story board* yang mengikut urutan aktivitas pengajaran berdasarkan keperluan pelajaran dan objektif media pembelajaran seperti yang diperoleh dalam fase analisis keperluan. Seperti halnya pada fase pertama, penilaian perlu dijalankan dalam fase ini sebelum dilanjutkan ke fase pengembangan dan implementasi.

Fase ketiga dari model Hannafin dan Peck adalah fase pengembangan dan implementasi. Hannafin dan Peck (1988) mengatakan aktivitas yang dilakukan pada fase ini ialah penghasilan diagram alir, pengujian, serta penilaian formatif dan penilaian sumatif. Dokumen *story board* akan dijadikan landasan bagi pembuatan diagram alir yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran. Untuk menilai kelancaran media yang dihasilkan seperti kesinambungan link, penilaian dan pengujian dilaksanakan pada fase ini. Hasil dari proses penilaian dan pengujian ini akan digunakan dalam proses pengubahsuaian untuk mencapai kualitas media yang dikehendaki.<sup>27</sup> Model Hannafin dan Peck (1988) menekankan proses penilaian dan pengulangan harus mengikutsertakan proses-proses pengujian dan penilaian media pembelajaran yang melibatkan ketiga fase secara berkesinambungan. Lebih lanjut Hannafin dan Peck (1988) menyebutkan dua jenis penilaian yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif ialah penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media sedangkan penilaian sumatif dilakukan setelah media telah selesai dikembangkan.

## **Kesimpulan**

Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Komponen utama dari desain pembelajaran adalah: Pembelajar (pihak yang menjadi fokus) yang perlu diketahui meliputi, karakteristik mereka, kemampuan awal dan pra syarat. Tujuan Pembelajaran (umum dan khusus) Adalah penjabaran kompetensi yang akan dikuasai oleh pembelajar. Dalam desain pembelajaran memiliki signifikansi dalam penentuan keberhasilan belajar siswa. Melalui desain pembelajaran, guru menyiapkan berbagai peragkat untuk

---

<sup>27</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain...*, h. 36

mengukur keberhasilan proses pembelajaran, yang disebut dengan evaluasi, dalam bentuk tes formatif, tes sub sumatif dan tes sumatif.

### **Referensi**

- Danim, Sudarwan, *Profesi kependidikan*, Bandung: Alfa Beta, 2011  
Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010  
Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005  
Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008  
Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2009  
Prawiradilaga, Dewi Salma, *Prinsip Disain Pembelajaran Instructional Design Principels*, Jakarta: Kencana, 2008  
Suparman, M. Atwi, *Desain Instruksional*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2004  
Usman, M. Uzer, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011  
Yamin, Martinis, *Paradigma Baru Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada, 2011