

PENERAPAN DESAIN PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN

Mardyawati

Dosen Universitas Islam Alauddin Makassar (UIN)
DPK Universitas Islam Makassar (UIM)
Email:mardyawati71@yahoo.co.id

Abstract:

Improving the quality of education in Indonesia is a national education goal. But this has become an ideal goal because various literature and research results present the low quality of education in Indonesia. The causes of the low quality of education include issues of effectiveness, efficiency and standardization of teaching, this is still a problem in the field of education in Indonesia in general. In addition to a centralistic curriculum, making portraits of education increasingly opaque and less creative of educators is the main problem. This is a challenge for educators at every level and level of education in Indonesia. It is understood that learning is a process, way, action to make people or living things learn so that the need for learning design. With the application of learning design can make it easier for educators to present and measure the success of learning.

Abstrak:

Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia menjadi tujuan pendidikan Nasional. Namun hal ini menjadi cita cita belaka karena berbagai literature dan hasil penelitian menyajikan rendahnya mutu pendidikan di Indonesia. Penyebab rendahnya mutu pendidikan antara lain adalah masalah efektivitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran, hal tersebut masih menjadi problem dalam bidang pendidikan di Indonesia pada umumnya. Selain kurikulum yang sentralistik membuat potret pendidikan semakin buram serta kurang kreatifnya para pendidik yang menjadi persoalan utama. Hal tersebut menjadi tantangan para pendidik pada setiap tingkatan serta jenjang pendidikan di Indonesia. Dipahami bahwa pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar sehingga perlu adanya desain pembelajaran. Dengan penerapan desain pembelajaran dapat memudahkan pendidik menyajikan dan mengukur keberhasilan pembelajarannya.

Kata Kunci: *Desain Pembelajaran, Mutu Pendidikan*

I. PENDAHULUAN

Memasuki abad ke-21 dunia pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan yang luar biasa. Kemajuan teknologi dan perubahan yang terjadi memberikan kesadaran baru bahwa Indonesia tidak lagi berdiri sendiri. Indonesia berada di tengah-tengah dunia yang baru, dunia terbuka sehingga orang bebas membandingkan kehidupan dengan negara lain. Oleh karena itu, seharusnya dapat meningkatkan sumber daya manusia Indonesia yang tidak kalah

bersaing dengan sumber daya manusia di negara-negara lain.

Dinamika globalisasi telah membuat tuntutan dan kesadaran masyarakat di negara berkembang semakin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan perlu lebih disempurnakan dan ditingkatkan proses pembelajaran. Salah satu kunci operasional pembelajaran yang harus dihayati oleh seorang guru atau pendidik adalah bagaimana mendesain pembelajaran agar dapat berjalan

seefektif dan seefisien mungkin untuk mencapai tujuan. Persoalan ini tampak kelihatan mudah, tetapi sesungguhnya merupakan kegiatan yang sulit dan kompleks, sebab membutuhkan profesionalisme dan penghayatan yang seksama menyangkut aspek-aspek kompetensi mengajar dan belajar. Pendidik adalah sasaran utama tuntutan profesionalisme dan kompetensi pembelajaran, sebab pendidiklah pribadi kunci yang amat menentukan proses, arah dan aktifitas pembelajaran.

Sementara itu, kualitas dan kuantitas pendidikan sampai saat ini masih tetap merupakan wacana populer sebagai pencerminan dari kondisi pendidikan saat ini yang fenomenal dan problematis. Keduanya merupakan sasaran usaha pembaharuan atau reformasi pendidikan nasional. Betapa tidak, masalah kualitas dan kuantitas tersebut sulit ditangani secara simultan dan tuntas, sebab terkait dengan segala sistem yang mengikat untuk bagaimana proses pendidikan itu sampai ke tujuan yang telah dicita-citakan.

Disisi lain, kenyataan bahwa rendahnya mutu pendidikan masih nampak dan sistem pendidikan dihadapkan pada berbagai masalah. Terdapat banyak sorotan dari berbagai pihak, antara lain dari pihak pemerintah, peserta didik, lulusan pendidikan itu sendiri dan terutama dari kalangan masyarakat. Sorotan tersebut difokuskan kepada pendidik yang dianggap penyebab mutu pendidikan menurun.

Fokus sorotan tersebut didasarkan kepada anggapan bahwa pendidik adalah orang yang paling menentukan keberhasilan pelaksanaan pendidikan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidik sebagai kunci keberhasilan pendidikan karena secara langsung mempengaruhi, membina dan mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang cerdas, terampil, dan bermoral tinggi.¹ Sebagai kunci keberhasilan, guru dituntut memiliki kemampuan dasar yang diperlukan dalam tugasnya sebagai pendidik dan pengajar.

Sebagai pendidik, berfungsi mengarahkan dan membimbing anak didiknya memiliki kemampuan menjunjung tinggi nilai moral dan etika. Sebagai pengajar ia harus dapat mengantar anak didiknya menjadi anak yang cerdas dan terampil.

Dari uraian tersebut, terlihat bahwa upaya meningkatkan mutu pendidikan diarahkan pada penataan proses pembelajaran dengan asumsi bahwa untuk meningkatkan mutu pendidikan, proses pembelajaran harus dibenahi secara sek-sama. Hasil pendidikan yang optimal akan tercapai bila pengelolaan pendidikan itu dilakukan secara intens oleh pihak yang terkait di dalamnya.

Dalam konteks pendidikan, inti dari kegiatan pendidikan itu ialah kegiatan pembelajaran. Upaya pembenahan kearah kualitas pendidikan, terutama mengupayakan perbaikan dalam dimensi proses pembelajaran itu sendiri. Dengan demikian sangat penting adanya penerapan desain sistem pembelajaran guna peningkatan mutu pendidikan.

II. PEMBAHASAN

A. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.² Selain itu pembelajaran merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu.”

Selanjutnya Syaiful Sagala menyatakan bahwa pembelajaran mempunyai dua karak-teristik, yaitu: “Pertama, dalam proses pembelajaran melibatkan proses berfikir. Kedua, dalam proses pembelajaran mem-bangun suasana dialogis dan proses Tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat

¹Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, (Cet. III; Bandung ; Sinar Baru, 2010), hlm 12

²Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2002), hlm.14

membantu untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.“³

Dari uraian diatas, proses pembelajaran yang baik dapat dilakukan oleh peserta didik yang baik didalam maupun diluar kelas, dan dengan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik diharapkan mereka mampu berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman- temannya secara baik dan bijak.

Dengan intensitas yang tinggi serta kontinuitas belajar secara berkesinambungan diharapkan proses interaksi sosial sesama teman dapat tercipta dengan baik dan pada gilirannya mereka saling menghargai dan menghormati satu sama lain walaupun dalam perjalanannya mereka saling berbeda pendapat yang pada akhirnya mereka saling menumbuhkan sikap demokratis antar sesama.

Terdapat definisi menyatakan bahwa seorang manusia dapat melihat perubahan terjadi tetapi tidak karena pembelajaran itu sendiri.⁴ Berbeda dengan pendapat berikut bahwa pembelajaran yang didalamnya ada kegiatan belajar dan mengajar, kedua kegiatan itu menyatu tapi memiliki makna yang berbeda. Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku akibat interaksi individu dengan lingkungannya, sedangkan mengajar merupakan usaha memberikan bimbingan kepada siswa dalam belajar.⁵

Meskipun berbeda namun dalam kegiatan belajar mengajar bermuara pada pembelajaran yang mampu mengasilkan suatu perubahan. Ada beberapa faktor yang menyebabkan proses pembelajaran berhasil yakni adanya prinsip-prinsip belajar. Dengan demikian keberhasilan dalam pembelajaran dapat terwujud jika menyadari implikasi prinsip-prinsip belajar terhadap diri mereka. Adapun implikasi yang dimak-

sudkan dalam bukunya Muhammad Ali adalah sebagai berikut:

1. Perhatian dan motivasi

Perhatian merupakan faktor yang besar pengaruhnya dalam proses pembelajaran, kalau peserta didik mempunyai perhatian yang besar mengenai apa yang dipelajari peserta didik dapat menerima dan memilih stimuli yang relevan untuk diproses lebih lanjut di antara sekian banyak stimuli yang datang dari luar. Perhatian dapat membuat peserta didik untuk mengarahkan diri pada tugas yang akan diberikan; melihat masalah-masalah yang akan diberikan; memilih dan memberikan fokus pada masalah yang harus diselesaikan.

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tidak mungkin terjadi belajar. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Apabila bahan pelajaran itu dirasakan sebagai sesuatu yang dibutuhkan, diperlukan untuk belajar lebih lanjut atau diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, akan membangkitkan perhatian dan juga motivasi untuk mempelajarinya. Apabila dalam diri tidak ada perhatian terhadap pelajaran yang dipelajari, maka perlu dibangkitkan perhatian.

Di samping perhatian, motivasi mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Motivasi mempunyai kaitan yang erat dengan minat. Siapa yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasi untuk mempelajarinya. Misalnya, siswa yang menyukai pelajaran Bahasa Arab akan merasa senang belajar dan terdorong untuk belajar lebih giat ketika ada motivasi dan keinginan. Dengan demikian merupakan suatu kewajiban bagi pendidik untuk bisa menanamkan sikap positif pada diri peserta didik terhadap materi pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Motivasi dapat diartikan sebagai tenaga pendorong yang

³Syaiful Sagala, *Administrasi Pendidikan Kontemporer*. (Bandung: Alfabeta, 2003), hlm 63

⁴Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2002), hlm.15

⁵H. Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, (Cet. IX; Bandung: Sinra Baru, 2016), hlm. 14

menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Ada tidaknya motivasi dalam diri peserta didik dapat diamati dari observasi tingkah lakunya.

Ada ciri apabila peserta didik mempunyai motivasi, yakni ia akan:

- a. bersungguh-sungguh menunjukkan minat, mempunyai perhatian, dan rasa ingin tahu yang kuat untuk ikut serta dalam kegiatan belajar;
- b. berusaha keras dan memberikan waktu yang cukup untuk melakukan kegiatan tersebut;
- c. Terus bekerja sampai tugas-tugas tersebut terselesaikan.

Motivasi dapat bersifat internal, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri peserta didik dan juga eksternal baik dari pendidik (guru atau dosen), orang tua, teman dan sebagainya. Berkenaan dengan prinsip motivasi ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran, yaitu: memberikan dorongan, memberikan insentif dan juga motivasi berprestasi.

2. Keaktifan

Menurut pandangan psikologi manusia adalah makhluk yang aktif dan mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan pada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila dialami sendiri. John Dewey mengemukakan bahwa belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan untuk dirinya sendiri, maka inisiatif harus datang dari dirinya sendiri, orang lain hanya sebagai pembimbing dan pengarah. Menurut teori kognitif, belajar menunjukkan adanya jiwa yang aktif, jiwa mengolah informasi yang kita terima, tidak hanya menyimpan saja tanpa mengadakan transformasi. Menurut teori ini sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan sesuatu dimiliki oleh setiap orang sehingga mampu mencari, menemukan dan menggunakan pengetahuan yang telah diperolehnya.

Hubungan stimulus dan respon akan bertambah erat jika sering dipakai dan akan berkurang bahkan lenyap jika tidak pernah digunakan. Artinya dalam kegiatan belajar diperlukan adanya latihan-latihan dan pembiasaan agar apa yang dipelajari dapat diingat lebih lama. Semakin sering berlatih maka akan semakin paham. Dalam proses belajar, harus nampak keaktifan. Keaktifan itu dapat berupa kegiatan fisik yang mudah diamati maupun kegiatan psikis yang sulit diamati. Kegiatan fisik bisa berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan dan sebagainya. Kegiatan psikis misalnya menggunakan pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan suatu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan dan lain sebagainya.

3. Keterlibatan Langsung/Pengalaman

Belajar haruslah dilakukan sendiri oleh siswa, belajar adalah mengalami dan tidak bisa dilimpahkan pada orang lain. Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak hanya mengamati, tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. Sebagai contoh seseorang yang belajar membuat tempe yang paling baik apabila ia terlibat secara langsung dalam pembuatan, bukan hanya melihat bagaimana orang membuat tempe, apalagi hanya mendengar cerita bagaimana cara pembuatan tempe. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Dalam konteks ini, dikenal dengan istilah belajar sambil bekerja, karena dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pema-man, pengalaman serta dapat mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat.

Sesungguhnya setiap manusia mempunyai kekuatan sendiri untuk mencari, mencoba, menemukan dan mengembangkan dirinya sendiri. Dengan demikian, segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, bekerja sendiri,

dengan fasilitas yang diciptakan sendiri. Pembelajaran itu akan lebih bermakna jika "mengalami sendiri apa yang dipelajarinya" bukan "mengetahui" dari informasi yang disampaikan guru, sebagaimana yang dikemukakan Nurhadi bahwa siswa akan belajar dengan baik apabila yang mereka pelajari berhubungan dengan apa yang telah mereka ketahui, serta proses belajar akan produktif jika terlibat aktif dalam proses belajar.

Dari berbagai pandangan para ahli tersebut menunjukkan berapa pentingnya keterlibatan secara langsung dalam proses pembelajaran.

4. Pengulangan

Prinsip belajar yang menekankan perlunya pengulangan adalah teori psikologi daya. Menurut teori ini belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menangkap, mengingat, mengkhayal, merasakan, berfikir dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang, seperti halnya pisau yang selalu diasah akan menjadi tajam, maka daya yang dilatih dengan pengulangan-pengulangan akan sempurna.

Dalam proses belajar, semakin sering materi pelajaran diulangi maka semakin ingat dan melekat pelajaran itu dalam diri seseorang. Mengulang besar pengaruhnya dalam belajar, karena dengan adanya pengulangan "bahan yang belum begitu dikuasai serta mudah terlupakan" akan tetap tertanam dalam otak seseorang. Mengulang dapat secara langsung sesudah membaca, tetapi juga bahkan lebih penting adalah mempelajari kembali bahan pelajaran yang sudah dipelajari misalnya dengan membuat ringkasan.

5. Tantangan

Dalam situasi belajar pasti dihadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan dalam mempelajari bahan belajar, maka timbullah motif untuk mengatasi hambatan itu dengan mempelajari bahan belajar tersebut. Apabila hambatan itu telah diatasi, artinya tujuan belajar telah tercapai, maka ia akan dalam medan

baru dan tujuan baru, demikian seterusnya. Menurut teori ini belajar adalah berusaha mengatasi hambatan-hambatan untuk mencapai tujuan. Agar timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik, maka bahan pelajaran harus menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat bersemangat untuk mengatasinya.

Bahan pelajaran yang baru yang banyak mengandung masalah yang perlu dipecahkan membuat tertantang untuk mempelajarinya. Penggunaan metode eksperimen, *inquiri*, *discovery* juga memberikan tantangan untuk belajar secara lebih giat dan sungguh-sungguh. Penguatan positif dan negatif juga akan menantang dan menimbulkan motif untuk memperoleh ganjaran atau terhindar dari hukuman yang tidak menyenangkan.

6. Balikan dan Penguatan

Prinsip belajar yang berkaitan dengan balikan dan penguatan adalah teori belajar *operant conditioning*. Akan lebih semangat belajar apabila mengetahui dan mendapat hasil yang baik. Apabila hasilnya baik akan menjadi balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya. Namun dorongan belajar itu tidak saja dari penguatan yang menyenangkan tetapi juga yang tidak menyenangkan, atau dengan kata lain adanya penguatan positif maupun negatif dapat memperkuat belajar. Siapa yang belajar sungguh-sungguh akan mendapat nilai yang baik dalam ulangan. Nilai yang baik itu mendorong untuk belajar lebih giat lagi. Nilai yang baik dapat merupakan *operan conditioning* atau penguatan positif. Sebaliknya, siapa yang mendapat nilai yang jelek pada waktu ulangan akan merasa takut tidak lulus, karena takut tidak lulus ia terdorong untuk belajar yang lebih giat. Di sini nilai jelek dan takut lulus juga bisa mendorong anak untuk belajar lebih giat, inilah yang disebut penguatan negatif.

7. Perbedaan Individual

Setiap orang termasuk peserta didik merupakan makhluk individu yang unik yang mana masing-masing mempunyai

perbedaan yang khas, seperti perbedaan intelegensi, minat bakat, hobi, tingkah laku maupun sikap, mereka berbeda pula dalam hal latar belakang kebudayaan, sosial, ekonomi dan keadaan orang tuanya. Dengan demikian pendidik harus memahami perbedaan peserta didiknya secara individu, agar dapat melayani pendidikan yang sesuai dengan perbedaannya itu. Setiap orang akan berkembang sesuai dengan kemampuannya masing-masing serta memiliki tempo perkembangan sendiri-sendiri. Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar masing-masing. Karenanya, perbedaan individu perlu diperhatikan dalam upaya pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran berdasarkan teori *kondisioning* sebagai berikut:

1. Mempelajari keadaan kelas
2. Membuat daftar penguatan positif
3. Memilih dan menentukan urutan tingkah laku serta jenis penguatannya
4. Membuat program pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, ada beberapa ranah yang perlu diperhatikan utamanya ranah kognitif. ranah kognitif (*cognitive domain*) adalah ranah yang membahas tujuan pembelajaran yang berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Ranah kognitif itu sendiri dibagi kepada enam bagian yaitu: (1) Pengetahuan (*knowledge*), (2) Pemahaman (*comprehensi*), (3) Penerapan (*Application*). (4) Analisis (*analysis*), (5) Sintesis (*synthesis*), (6) Evaluasi (*evaluating*). Sub-kategori pada ranah kognitif berurutan secara hirarkis (bertingkat) mulai dari tingkah laku yang sederhana sampai tingkah laku yang paling kompleks. Tingkah laku dalam setiap tingkat diasumsikan menyertakan juga tingkah laku dari tingkat yang lebih rendah. Misalnya untuk mencapai "pemahaman" yang berada di tingkatan kedua juga diperlukan "pengetahuan" yang ada pada tingkatan pertama.

B. Desain Sistem Pembelajaran

Istilah desain biasa diartikan rekayasa yang sebenarnya diambil dari lingkungan

teknologi. Maka tidak heran bila dalam proses mendesain segala sesuatu, sedikit atau banyak akan terkait dengan nuansa teknologi.

Desain secara bahasa adalah kerangka bentuk; rancangan. Secara istilah, Dewi Salma Prawiradilaga mengatakn; desain pembelajaran adalah kisi-kiri dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar seseorang. Ia membedakan antara desain pembelajaran dengan pengembangan. Ia menyatakan bahwa pengembangan adalah penerapan kisi-kisi desain dilapangan kemudian setelah uji coba selesai, desain tersebut diperbaiki atau diperbarui sesuai dengan masukan yang telah diperoleh. Kajian ini berdasarkan tinjauan teori belajar dan pembelajaran.⁶

Rothwell dan Kazanas, merumuskan bahwa desain pembelajaran terkait dengan peningkatan mutu kinerja seseorang dan pengaruhnya terhadap organisasi. Bagi mereka, peningkatan kinerja berarti peningkatan kinerja organisasi.⁷ Desain pembelajaran dalam konteks ini, yakni melakukan kegiatan melalui suatu model kinerja manusia, rumusan ini bermanfaat apabila desain pembelajaran diterapkan pada suatu pusat pelatihan di organisasi tertentu.

Gagne, dkk. Mengembangkan konsep desain pembelajaran dengan menyatakan bahwa desain pembelajaran membantu proses belajar seseorang, dalam proses belajar itu sendiri memiliki tahapan jangka pendek (segera harus dilakukan) dan jangka panjang.⁸ Mereka percaya proses belajar terjadi karena adanya kondisi-kondisi belajar baik internal maupun eksternal. Kondisi internal adalah kemampuan dan kesiapan diri peserta didik, sedang kondisi eksternal adalah pengaturan lingkungan yang didesain, penyiapan kondisi eksternal belajar inilah yang disebut oleh mereka

⁶Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran Instructional Design Principels*, (Cet. 2, Jakarta: Kencana, 2008), hlm.10

⁷Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran Instructional Design Principels*, (Cet. 2, Jakarta: Kencana, 2008), hlm.12

⁸*Ibid.* 16

sebagai desain pembelajaran. Untuk itu, desain pembelajaran haruslah sistematis, dan menerapkan konsep pendekatan sistem agar berhasil meningkatkan mutu kinerja seseorang, mereka percaya bahwa proses belajar yang terjadi secara internal, dapat ditumbuhkan, diperkaya jika faktor eksternal dapat didesain dengan efektif.

Reiser, mengemukakan bahwa desain pembelajaran berbentuk rangkaian prosedur sebagai suatu sistem untuk mengembangkan program pendidikan dan pelatihan dengan konsisten dan teruji. Desain pembelajaran juga sebagai proses yang rumit tapi kreatif, aktif, dan berulang-ulang. Definisi ini berakna sistem pelatihan yaitu pendidikan di organisasi, serta proses yang teruji dan dapat dikaji ulang penerapannya.

Dick and Carey, pakar teknologi pendidikan ini menegaskan penggunaan konsep pendekatan sistem sebagai landasan pemikiran suatu desain pembelajaran umumnya pendekatan sistem terdiri atas analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Desain pembelajaran mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada pendekatan sistem. Teori belajar, teori evaluasi dan teori pembelajaran merupakan teori-teori yang melandasi desain pembelajaran.

Pendapat-pendapat di atas meskipun berbeda tapi memiliki prinsip dan semangat yang sama yakni, desain pembelajaran adalah suatu kegiatan untuk mengantisipasi keadaan yang akan datang dengan menghitung atau menganalisis secara cermat segala kemungkinan dan mengarahkan pada suatu tujuan yang dikehendaki. Oleh karena itu, dalam mendesain suatu objek, diperlukan pertimbangan secara komprehensif, sistematis, empirik, dan akurat.

Proses pembelajaran terdiri atas beberapa komponen yang saling terkait satu sama lain dalam usaha mencapai tujuan pengajaran. Komponen yang dimaksud itu adalah tujuan yang ingin dicapai, bahan yang akan digunakan atau diajarkan, cara

(metode) mengajar, alat yang diperlukan dan siswa sebagai pembelajar, tidak terkecuali cara menilai hasil belajarnya.⁹

Mutu pendidikan dapat meningkat jika proses pembelajaran didesain dengan baik khususnya perencanaan pembelajarannya. Hal ini berarti bahwa strategi mengajar harus didesain dengan baik. Tugas pendidik sebagai pengelola biasanya selalu terbatas, karena mereka harus berkontribusi pada pekerjaan mengajar, karena inti dari tugas pendidik memang adalah mengajar atau membela-jarkan¹⁰. Salah satu teknik mengajar yang sesuai adalah dengan mendesain pembelajaran untuk merangsang intensitas dan minat belajar siswa.

Berangkat dari konsepsi pemikiran bahwa masalah teknik mengajar dengan menggunakan desain pembelajaran perlu dikaji secara empiris guna memperoleh konsepsi yang meyakinkan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Kiat untuk mengoptimalkan proses pembelajaran diawali dengan desain pembelajaran. Namun perlu ditegaskan bahwa bagaimanapun bentuk atau desain sebuah perencanaan pembelajaran, hal ini bukan satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan pendidikan.

Desain bertujuan mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang tersedia. Sehingga Herbert dan Simon dalam Wina mendefinisikan desain sebagai proses pemecahan masalah.¹¹ Dengan demikian suatu desain muncul karena kebutuhan manusia untuk memecahkan suatu masalah. Sehingga desain sesungguhnya merupakan suatu proses yang

⁹Ahmadi; Abu dan Nur Ukhbiati, *Ilmu Pendidikan*, (Cet. I ; Jakarta : Rineka Cipta, 1991), hlm. 17-18

¹⁰Ivor K. Davies, *The Management of Learning*, diterjemahkan oleh Sudarsono Sudirjo dengan judul; *Pengelolaan Belajar*, (Cet. II ; Jakarta : Rajawali, 1991), hlm. 35

¹¹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta; Kencana, 2009), hlm 65

bersifat linier yang diawali dari penentuan kebutuhan, kemudian mengembangkan rencana untuk merespon kebutuhan tersebut, selanjutnya rancangan tersebut diujikan dan akhirnya dilakukan proses evaluasi untuk menentukan hasil tentang efektivitas rancangan (desain) yang disusun.

Desain pembelajaran diistilahkan desain instruksional. Dalam konteks pembelajaran desain instruksional dapat diartikan sebagai proses yang sistematis untuk memecahkan persoalan pembelajaran melalui proses perencanaan, bahan-bahan pembelajaran beserta aktivitas yang harus dilakukan.

Desain pembelajaran adalah praktik penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara pendidik 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. Idealnya proses ini berdasar pada informasi dari teori belajar yang sudah teruji secara pedago-gis dan dapat terjadi hanya pada siswa, dipandu oleh pendidik, atau dalam latar berbasis komunitas.

Desain pembelajaran yang bermakna praktik penyusunan media teknologi komunikasi sudah sangat sesuai dengan tuntutan zaman saat sekarang ini. pembelajaran yang dapat dilakukan siswa untuk mempelajari suatu materi pelajaran di dalamnya mencakup rumusan tujuan yang harus di capai atau hasil belajar yang diharapkan, rumusan strategi yang dapat dilaksanakan untuk mencapai tujuan termasuk metode, tehnik dan media yang dapat dimanfaatkan serta tehnik evaluasi untuk mengukur atau menentukan keberhasilan pencapaian tujuan.

Desain instruksional yang baik harus memiliki beberapa kriteria:

1. Berorientasi pada peserta didik.
2. Berpijak pada pendekatan sistem

3. Teruji secara empiris.¹²

C. Model - Model desain pembelajaran

Secara umum istilah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda sesungguhnya, misalnya globe merupakan bentuk dari bumi. Selanjutnya istilah model digunakan untuk menunjukkan pengertian pertama sebagai kerangka proses Pemikiran.¹³

Ada beberapa model desain pembelajaran yang dikenal dan dikemukakan oleh para pakar pendidikan. Secara umum model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam model sebagai berikut:

1. Model berorientasi kelas, Model ini biasanya ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih contohnya adalah model ASSURE¹⁴
 - a. Analyze Learners yakni analisis kebutuhan dan tingkat kemampuan peserta didik. Ada tiga hal penting dapat dilakukan untuk mengenal mereka, yaitu berdasarkan ciri-ciri umum, keterampilan awal khusus dan gaya belajar
 - b. States Objectives menyatakan tujuan pembelajaran harus difokuskan kepada pengetahuan, kemahiran, dan sikap yang baru untuk dipelajari.
 - c. Select Methods, Media, dan Material, yaitu menentukan metode dan memilih media yang sesuai dengan tugas pembelajaran serta memilih atau mendesain media yang telah ditentukan.

¹²Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta; Kencana, 2009), hlm 68-69

¹³Harjanto. 1997. *Perecanaan pengajaran*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta), hlm. 51

¹⁴Nova Ardy Wiyani. 2013. *Desain pembelajaran pendidikan*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media), hlm. 39

- d. Utilize Media and materials yakni penggunaan media yang baik yaitu, preview bahan, sediakan bahan, sediakan lingkungan, peserta didik dan pengalaman pembelajaran
 - e. Require Learner Participation yakni melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran seperti memecahkan masalah, simulasi, kuis atau presentasi
 - f. Evaluate and Revise penilaian yang dimaksud melibatkan beberapa aspek diantaranya menilai pencapaian pelajar, pembelajaran yang dihasilkan, memilih metode dan media, kualitas media, penggunaan pendidik dan penggunaan peserta didik
2. Model berorientasi system; yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekolah, dll. contohnya adalah model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.¹⁵ Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.
 3. Model berorientasi produk; Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran misal video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul. Contoh modelnya adalah model hannafin and peck.
 4. Model Prosedural adalah model Dick and Carrey¹⁶. Salah satu model Dick and Carrey adalah model procedural yang memiliki langkah-langkah yang sangat jelas dan saling berhubungan erat satu dengan yang lainnya. Adapun langkah-
- langkah desain pembelajaran menurut Dick and Carey adalah yaitu mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, melaksanakan analisis pembelajaran, mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa, merumuskan tujuan performansi, mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, merevisi bahan pembelajaran, mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.
 5. Model Kemp yakni melingkar atau siklus. Komponen-komponen dalam suatu desain instruksional menurut Kemp yaitu hasil yang ingin dicapai, Analisis mata pelajaran, tujuan khusus belajar, aktivitas belajar, sumber belajar, layanan pendukung, evaluasi belajar, tes awal, karakteristik belajar.¹⁷ Kesembilan komponen itu merupakan suatu siklus yang terus-menerus direvisi setelah dievaluasi baik evaluasi sumatif maupun formatif dan diarahkan untuk menentukan kebutuhan siswa, tujuan yang ingin dicapai, prioritas, dan berbagai kendala yang muncul.
 6. Model Banathy yakni Model desain sistem pembelajaran berbeda dengan model Kemp. Model ini memandang bahwa penyusunan sisten instruksional dilakukan melalui tahapan-tahapan yang jelas. Terdapat 6 tahap dalam mendesain suatu program pembelajaran yakni Menganalisis dan merumuskan tujuan, Merumuskan kriteria tes yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, Menganalisis dan merumuskan kegiatan belajar, Merancang sistem, Mengimplementasi dan melakukan kontrol kualitas sistem, Mengadakan perbaikan dan perubahan berdasarkan hasil evaluasi.¹⁸

¹⁵Nova Ardy Wiyani. 2013. *Desain pembelajaran pendidikan*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media), hlm. 47

¹⁶Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta; Kencana, 2009), hlm. 75

¹⁷Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta; Kencana, 2009), hlm. 71

¹⁸Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta; Kencana, 2009), hlm. 73

7. Model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional) adalah model yang banyak dikembangkan di Indonesia untuk mendukung pelaksanaan kurikulum 1975.¹⁹ PPSI berfungsi untuk mengefektifkan perencanaan dan pelaksanaan program pengajaran secara sistemis, untuk dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. PPSI terdiri dari 5 tahap yakni
- Merumuskan tujuan yakni kemampuan yang harus dicapai oleh peserta didik, ada 4 syarat dalam perumusan tujuan ini yakni tujuan harus operasional, artinya tujuan yang dirumuskan harus spesifik atau dapat diukur, berbentuk hasil belajar bukan proses belajar, berbentuk perubahan tingkah laku dan dalam setiap rumusan tujuan hanya satu bentuk tingkah laku.
 - Mengembangkan alat evaluasi yakni menentukan jenis tes dan menyusun item soal untuk masing-masing tujuan. Alat evaluasi disimpan pada tahap kedua setelah perumusan tujuan untuk meyakinkan ketepatan tujuan sesuai dengan kriteria yang telah di tentukan.
 - Mengembangkan kegiatan belajar mengajar yakni merumuskan semua kemungkinan kegiatan belajar dan menyeleksi kegiatan belajar perlu ditempuh.
 - Mengembangkan program kegiatan pembelajaran yakni merumuskan materi pelajaran. Menetapkan metode dan memilih alat dan sumber pelajaran.
 - Pelaksanaan program yaitu kegiatan mengadakan pra tes, menyampaikan materi pelajaran, mengadakan psiko-tes, dan melakukan perbaikan.
8. Model Gerlach dan Ely. Model yang di kembangkan Gerlach dan Ely ini maksudkan untuk pedoman perencanaan mengajar. Menurutny langkah langkah dalam pengembangan intruksional terdiri dari merumuskan tujuan intruksional,

menentukan isi materi pelajaran, menentukan kemampuan awal peserta didik, menentukan teknik dan strategi, pengelompokan belajar, menentukan pembagian waktu, menentukan ruang, memilih media intruksional yang sesuai, mengevaluasi hasil belajar, menganalisis umpan balik.²⁰ Dalam model ini diperlihatkan keseluruhan proses belajar-mengajar yang baik, sekalipun tidak menggambarkan perincian setiap komponen.

Adanya variasi model yang ada ini sebenarnya juga dapat menguntungkan, beberapa keuntungan itu antara lain adalah dapat memilih dan menerapkan salah satu model desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang dihadapi di lapangan, selain itu juga, dapat mengembangkan dan membuat model turunan dari model-model yang telah ada, ataupun dapat juga meneliti dan mengembangkan desain yang telah ada untuk dicobakan dan diperbaiki.

III. KESIMPULAN

Dalam konteks pendidikan, inti dari kegiatan pendidikan itu ialah kegiatan pembelajaran. Upaya pembenahan kearah kualitas pendidikan, terutama mengupayakan perbaikan dalam dimensi proses pembelajaran itu sendiri diarahkan pada penataan proses pembelajaran secara saksama dengan asumsi bahwa untuk meningkatkan mutu pendidikan. Hasil pendidikan yang optimal akan tercapai bila pengelolaan pendidikan itu dilakukan secara intens oleh pihak yang terkait di dalamnya. Dengan demikian sangat penting adanya penerapan desain sistem pembelajaran guna peningkatan mutu pendidikan.

Adapun model desain pembelajaran yang ditawarkan untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajarnya adalah model Desain pembelajaran Assure, *Model Addie*,

¹⁹Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta; Kencana, 2009), hlm. 79

²⁰Harjanto. 1997. *Perecanaan pengajaran*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta.), hlm.15

Model Kemp, Model Banatih, Model Dick & Carrey, Model PPSI, Model Gerlach & Ely.

KEPUSTAKAAN

- Ahmadi; Abu dan Nur Ukhbiati, *Ilmu Pendidikan*, (Cet. I ; Jakarta : Rineka Cipta, 1991)
- Ali; H. Muhammad, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, (Cet. IX; Bandung: Sinra Baru, 2016),
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesi*, Edisi 3, (Jakarta: Balai pustaka, 2001).
- Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain Pembelajaran Instructional Design Principels*, (Cet. 2, Jakarta: Kencana, 2008).
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembe-lajaran*, Jakarta, Rineka Cipta, 2002
- Harjanto. 1997. *Perecanaan pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ivor K. Davies, *The Managemen of Learning*, diterjemahkan oleh Sudarsono Sudirjo dengan judul; *Pengelolaan Belajar*, (Cet. II; Jakarta : Rajawali, 1991).
- Sagala, Syaiful, *.Administrasi Pendidikan Kontemporer*. Bandung: Alfabeta, 2003
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya; wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta; Kencana, 2009
- Sudjana, Nana, *Cara Belajar Siswa Aktif dala mProses Belajar Mengajar*, (Cet. III; Bandung; Sinar Baru, 2010
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Desain pembe-lajaran pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.