A. Pengertian Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran adalah proses untuk menentukan metode pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat mengalami perubahan dan keterampilan yang diinginkan. Menurut para ahli, desain pembelajaran dapat diartikan sebagai berikut:

Menurut Reigeluth, desain pembelajaran adalah proses untuk menentukan metode pembelajaran yang tepat agar peserta didik mengalami perubahan dan keterampilan yang diinginkan.

Menurut Syaiful Sagala, desain pembelajaran adalah pengembangan pengajaran secara sistematik yang menggunakan teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran.

Menurut Smaldino, desainer pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik siswa yang berbeda-beda, seperti kemampuan membaca, jenjang pendidikan, usia, dan latar belakang sosial.

Rothwell dan Kazanas merumuskan desain pembelajaran terkait dengan peningkatan mutu kinerja seseorang dan pengaruhnya bagi organisasi.

Gagne dkk menyatakan bahwa desain pembalajaran adalah sebuah usaha dalam membantu proses belajar seseorang, dimana proses belajar itu sendiri mempunyai tahapan segera dan jangka panjang.

Dick and Carey mendefenisikan desain pembelajaran adalah mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada pendekatan sistem yang terdiri dari analisis, desain , pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Seels and Richey mendefinisikan desain pembelajaran adalah prosedur yang terorganisasi yang meliputi langkah-langkah penganalisaan, perancangan, pengembangan, pengaplikasian, dan penilian pengembangan.

Dari beberapa definisi diatas, dapat dilihat bahwa terdapat aspek kesamaan antara mereka. Kesamaan tersebut dapat dijabarkan bahwa desain pembelajaran merupakan prosedur kerja yang digunakan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara baik dan menghasilkan output yang baik. Prosedur kerja tersebutmemiliki tahapan-tahapan, antara lain adalah analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan 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, 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 pedagogis dan dapat terjadi hanya pada siswa, dipandu oleh guru, atau dalam latar berbasis komunitas.

B. Prinsip Dasar Desain Pembelajaran

Prinsip-prinsip yang akan digunakan dalam kegiatan desain pembelajaran pada dasarnya merupakan kaidah-kaidah atau hukum yang akan menjiwai suatu kurikulum pembelajaran. Desain pembelajaran dapat menggunakan prinsip-prinsip yang telah berkembang dalam kehidupan sehari-hari atau justru menciptakan sendiri prinsip-prinsip baru. Oleh karena itu, dalam implementasi kurikulum di suatu unit diklat sangat mungkin terjadi penggunaan prinsip-prinsip yang berbeda dengan kurikulum pembelajaran yang digunakan di unit diklat lainnya, sehingga akan ditemukan banyak sekali prinsip-prinsip yang digunakan dalam suatu desain pembelajaran.

Dalam hal ini, Nana Syaodih Sukmadinata (1997) mengetengahkan prinsip-prinsip pengembangan kurikulum atau desain pembelajaran yang dibagi ke dalam dua kelompok:

1. Prinsip – Prinsip Umum

Diantara prinsip-prinsip umum desain pembelajaran yaitu : relevansi, fleksibilitas, kontinuitas, praktis, dan efektivitas. Asep Herry Hernawan dkk (2002) menjabarkan secara lebih lanjut kelima prinsip umum dalam pengembangan instruksional seperti tersebut di atas sebagai berikut:

a. Prinsip relevansi: secara internal bahwa kurikulum memiliki relevansi di antara komponen-komponen kurikulum (tujuan, bahan, strategi, organisasi dan evaluasi). Sedangkan secara eksternal bahwa komponen-komponen tersebut memiliki relevansi dengan tuntutan ilmu pengetahuan dan teknologi (relevansi epistomologis), tuntutan dan potensi peserta diklat (relevansi psikologis) serta tuntutan dan kebutuhan perkembangan masyarakat (relevansi sosilogis).

b. Prinsip fleksibilitas: dalam pengembangan kurikulum mengusahakan agar yang dihasilkan memiliki sifat luwes, lentur dan fleksibel dalam pelaksanaannya, memungkinkan

terjadinya penyesuaian-penyesuaian berdasarkan situasi dan kondisi tempat dan waktu yang selalu berkembang, serta kemampuan dan latar bekang peserta diklat.

c. Prinsip kontinuitas: yakni adanya kesinambungan dalam kurikulum, baik secara vertikal, maupun secara horizontal. Pengalaman-pengalaman belajar yang disediakan kurikulum harus

memperhatikan kesinambungan, baik yang di dalam tingkat kelas, antarjenjang pendidikan, maupun antara jenjang pendidikan dengan jenis pekerjaan.

d. Prinsip efisiensi: yakni mengusahakan agar dalam pengembangan kurikulum dapat mendayagunakan waktu, biaya, dan sumber-sumber lain yang ada secara optimal, cermat dan tepat sehingga hasilnya memadai.

e. Prinsip efektivitas: yakni mengusahakan agar kegiatan pengembangan kurikulum mencapai tujuan tanpa kegiatan yang mubazir, baik secara kualitas maupun kuantitas.

2. Prinsip-Prinsip Khusus

Prinsip khusus berkenaan dengan tujuan pendidikan, prinsip berkenaan dengan pemilihan isi pendidikan, prinsip berkenaan dengan pemilihan proses belajar mengajar, prinsip berkenaan dengan pemilihan media dan alat pelajaran, dan prinsip berkenaan dengan pemilihan kegiatan penilaian.

Prinsip-Prinsip Khusus dalam Desain pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Prinsip berkenaan dengan tujuan pendidikan: ketentuan/kebijakan pemerintah; survey persepsi user; survey pandangan para ahli atau nara sumber; pengalaman badan pemerintah yang lain atau dari negara lain; penelitian sebelumnya

b. Prinsip berkenaan dengan pemilihan isi pendidikan: penjabaran tujuan ke dalam bentuk pengalaman belajar yang diharapkan; isi meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan disusun berdasarkan urutan logis dan sistematis

c. Prinsip berkenaan dengan pemilihan proses belajar mengajar: keselarasan pemilihan metode; memperhatikan perbedaan individual ; pencapaian aspek kognitif, afektif, dan skills.

d. Prinsip berkenaan dengan pemilihan media: ketersediaan alat yang sesuai dengan situasi; pengorganisasian alat dan bahan; pengintegrasian ke dalam proses

e. Prinsip berkenaan dengan pemilihan kegiatan penilaian: kesesuaian dengan isi dan tingkat perkembangan peserta diklat; waktu; administrasi penilaian.

C. Model-Model Desain Pembelajaran

Terdapat berbagai model desain pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli, yang masing-masing memiliki fokus dan pendekatan yang berbeda dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa model desain pembelajaran yang sering digunakan:

1. Model ADDIE

• Analysis (Analisis): Menentukan kebutuhan belajar,analisiskonteks, dan mengidentifikasi karakteristik peserta didik.

• Design (Desain): Merancang tujuan pembelajaran, materi, media, dan strategi yang digunakan.

• Development (Pengembangan): Mengembangkan materi dan media pembelajaran berdasarkan desain yang sudah dirumuskan.

• Implementation (Implementasi): Melaksanakan desain pembelajaran di kelas.

• Evaluation (Evaluasi): Mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan melakukan revisi untuk perbaikan.

Model ini adalah model yang paling umum dan digunakan dalam pengembangan pembelajaran karena memiliki pendekatan yang sistematis dan iteratif.

2. Model Dick and Carey

Model ini memandang pembelajaran sebagai suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi, seperti peserta didik, materi, guru, dan evaluasi. Tahapan model ini adalah:

• Mengidentifikasi tujuan instruksional.

• Melakukan analisis instruksional.

• Mengidentifikasi karakteristik peserta didik.

• Merumuskan tujuan pembelajaran.

• Mengembangkan tes acuan patokan.

• Mengembangkan strategi instruksional.

• Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran.

• Merancang dan melakukan evaluasi formatif.

• Melakukan revisi.

• Melakukan evaluasi sumatif.

Model ini sangat rinci dan cocok digunakan untuk pembelajaran yang membutuhkan analisis mendalam tentang kebutuhan peserta didik.

3. Model ASSURE

Model ini sering digunakan untuk perancangan pembelajaran berbasis teknologi. Tahapan dalam model ASSURE adalah:

• Analyze Learners: Menganalisis karakteristik peserta didik.

• State Objectives: Menetapkan tujuan pembelajaran.

• Select Methods, Media, and Materials: Memilih metode, media, dan materi yang tepat.
• Utilize Media and Materials: Menggunakan media dan materi dalam pembelajaran.
• Require Learner Participation: Mengaktifkan keterlibatan peserta didik.
• Evaluate and Revise: Melakukan evaluasi terhadap pembelajaran dan merevisi jika diperlukan.

Model ini menekankan pentingnya integrasi teknologi dan media dalam pembelajaran.

4. Model Kemp (Jerold Kemp)

Model ini fleksibel dan tidak terikat oleh urutan langkah tertentu. Tahapannya adalah:
• Mengidentifikasi kebutuhan peserta didik.
• Menetapkan tujuan.
• Merancang materi pembelajaran.
• Memilih kegiatan belajar.
• Menyusun tes.
• Mengembangkan sumber belajar.
• Mengembangkan alat evaluasi.

Model ini cocok untuk pengembangan pembelajaran yang membutuhkan adaptasi tinggi sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

5. Model Gagné (Nine Events of Instruction)

Model ini berfokus pada sembilan peristiwa yang dirancang untuk mendukung proses belajar:
1) Menarik perhatian.
2) Menginformasikan tujuan pembelajaran.
3) Merangsang ingatan terhadap pengetahuan awal.
4) Menyajikan materi pembelajaran.
5) Memberikan bimbingan belajar.
6) Menyediakan latihan dan umpan balik.
7) Memperoleh kinerja.
8) Menilai kinerja.
9) Meningkatkan retensi dan transfer.

Model ini sering digunakan dalam pembelajaran berbasis instruksi dan bimbingan karena memecah proses pembelajaran menjadi langkah-langkah yang mudah dipahami.

6. Model 4C/ID (Four Component Instructional Design)

Dikembangkan oleh Van Merriënboer, model ini mengintegrasikan empat komponen utama dalam pembelajaran kompleks:

1) Learning Tasks: Tugas pembelajaran yang kompleks dan realistis.

2) Supportive Information: Informasi pendukung untuk memahami tugas.

3) Procedural Information: Panduan langkah demi langkah.

4) Part-task Practice: Latihan spesifik untuk keterampilan dasar.

Model ini sangat efektif untuk merancang pembelajaran keterampilan kompleks, seperti pelatihan profesional.

7. Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction)

Dikembangkan oleh John Keller, model ini berfokus pada motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran:

• Attention: Menarik perhatian peserta didik.

• Relevance: Mengaitkan materi dengan kebutuhan dan minat peserta didik.

• Confidence: Membangun keyakinan peserta didik akan keberhasilan.

• Satisfaction: Menjamin peserta didik merasa puas dengan hasil belajar.

Model ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi dan menarik bagi peserta didik.

Masing-masing model ini memiliki kekuatan dan fokus yang berbeda-beda, sehingga pemilihan model yang tepat perlu disesuaikan dengan konteks pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik.2

D. Komponen-komponen Desain pembelajaran

Pentingnya komponen-komponen dalam desain pembelajaran terletak pada keterkaitan dan perannya dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Setiap komponen memiliki fungsi spesifik yang saling melengkapi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Ketika semua komponen ini dirancang dengan baik, pembelajaran menjadi lebih terarah, efisien, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Berikut adalah komponen-komponen utama dalam desain pembelajaran yang harus diperhatikan ketika merancang pengalaman belajar yang efektif:

1. Tujuan Pembelajaran (Learning Objectives)

Tujuan pembelajaran harus jelas, spesifik, dan dapat diukur. Ini akan menjadi pedoman bagi pengajar untuk menyusun materi dan metode yang sesuai, serta alat evaluasi

yang tepat. Dengan menetapkan tujuan yang spesifik dan terukur, pengajar dapat menentukan apa yang ingin dicapai oleh peserta didik.

2. Analisis Peserta Didik (Learner Analysis)

Sebelum mendesain pembelajaran, penting untuk memahami siapa peserta didik. Analisis ini mencakup latar belakang peserta didik, gaya belajar, kebutuhan, serta kemampuan awal yang dimiliki. Memahami karakteristik peserta didik seperti latar belakang, gaya belajar, motivasi, dan kemampuan awal. Memahami audiens penting untuk menyesuaikan materi dan metode agar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

3. Materi Pembelajaran (Instructional Content)

Materi pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dan kebutuhan peserta didik. Pemilihan materi perlu mempertimbangkan kedalaman dan cakupan informasi yang akan disampaikan. Materi pembelajaran harus relevan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pemilihan dan pengembangan materi yang tepat akan membantu peserta didik memahami konsep dan informasi yang dibutuhkan untuk mencapai hasil belajar.

4. Strategi Pembelajaran (Learning Strategies)

Strategi pembelajaran meliputi metode yang akan digunakan untuk menyampaikan materi, seperti pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kolaboratif, atau pembelajaran berbasis teknologi. Strategi yang dipilih harus mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memfasilitasi pencapaian tujuan. Strategi yang salah dapat menghambat proses belajar, sementara strategi yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

5. Media Pembelajaran (Instructional Media)

Media pembelajaran mencakup alat dan teknologi yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran. Media yang tepat dapat memudahkan penyampaian informasi. Penggunaan media yang sesuai membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami, memperjelas informasi, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.

6. Evaluasi Pembelajaran (Assessment and Evaluation)

Evaluasi digunakan untuk menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi yang baik memberikan umpan balik kepada pengajar dan peserta didik tentang keberhasilan proses pembelajaran dan area yang perlu diperbaiki. Evaluasi juga

membantu dalam perbaikan berkelanjutan materi dan metode pembelajaran. Evaluasi dilakukan untuk menilai apakah peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran.

Evaluasi bisa berupa tes, proyek, atau tugas lainnya yang mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.