

DESAIN PEMBELAJARAN BAGI GURU

Husnaeni *1
Siti Munfiatik ²

^{1,2} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Tarbiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta, Indonesia

*e-mail: enihusna41@gmail.com¹, sitimunfiatik1983@gmail.com²

Abstrak

Desain pembelajaran merupakan proses untuk menentukan metode pembelajaran apa yang paling baik untuk dilaksanakan, agar timbul perubahan pengetahuan dan keterampilan pada diri siswa ke arah yang dikehendaki. Dalam merancang desain pembelajaran maka sangat diperlukan adanya pengetahuan atau pemahaman yang baik tentang model-model sistem pembelajaran dan cara mengimplementasikannya. Setiap desain pembelajaran memiliki keunikan dan perbedaan dalam langkah-langkah atau prosedur yang diterapkan. Manfaat desain pembelajaran yaitu agar arah dan tujuan pembelajaran dapat direncanakan dan jelas, membantu pendidik untuk berpikir secara terstruktur, agar dapat memaksimalkan segala potensi dan sumber daya yang ada dan agar dapat memberikan umpan balik untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran telah berhasil dicapai atau belum.

Kata kunci: Desain Pembelajaran

Abstract

Learning design is a process for determining what learning methods are best to implement, so that changes in students' knowledge and skills arise in the desired direction. In designing learning designs, it is very necessary to have good knowledge or understanding of learning system models and how to implement them. Each learning design is unique and different in the steps or procedures applied. The benefits of learning design are that the direction and objectives of learning can be planned and clear, helps educators to think in a structured manner, so that they can maximize all existing potential and resources and so that they can provide feedback to find out whether the learning objectives have been successfully achieved or not.

Keywords: Learning Design

PENDAHULUAN

Istilah desain pembelajaran merujuk pada seperangkat kegiatan merancang dan mengembangkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran tersebut. Keterampilan merancang pembelajaran adalah salah satu kemampuan pembentuk kompetensi pedagogis seorang pendidik, yaitu mampu merancang pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memperhatikan berbagai faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, seperti karakteristik dan perkembangan peserta didik, karakteristik materi ajar, budaya belajar, dan sebagainya. Desain pembelajaran merupakan proses untuk menentukan metode pembelajaran apa yang paling baik untuk dilaksanakan, agar timbul perubahan pengetahuan dan keterampilan pada diri siswa ke arah yang dikehendaki.

Dengan desain pembelajaran, setiap kegiatan yang dilakukan guru telah terencana, dan guru dapat dengan mudah melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga sasaran akhir dari pembelajaran adalah terjadinya kemudahan belajar siswa dapat dicapai. Dan guru harus menjadi kreatif dan inovatif agar apa yang dipelajari menarik minat siswa untuk belajar. Dengan metode pembelajaran yang beragam, tentu akan membuat siswa tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Pada dasarnya, tujuan utama desain adalah untuk membantu manusia merancang suatu objek agar dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Selain itu, ada beberapa tujuan desain lainnya seperti untuk menciptakan objek, sistem, struktur, atau komponen yang bermanfaat bagi manusia.

Tujuan desain pembelajaran bagi guru adalah untuk mempermudah seorang guru melakukan pembelajaran, kegiatan yang dilakukan terencana, menciptakan pengalaman belajar yang efektif, dan agar belajar dapat dilakukan siapa saja secara berkelanjutan.

METODE

Metode pada artikel ini menggunakan studi pustaka (library research) yaitu metode yang menggunakan pengumpulan data sebagai cara untuk memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Terdapat empat tahap studi pustaka dalam penelitian yaitu menyiapkan perlengkapan alat yang diperlukan, menyiapkan bibliografi kerja, mengorganisasikan waktu dan membaca atau mencatat bahan penelitian (Menurut Zed,2004). Pengumpulan data tersebut dapat digunakan dengan cara mencari sumber dan menkontruksi dari berbagai sumber contohnya seperti buku, jurnal dan riset-riset yang sudah pernah dilakukan. Bahan pustaka yang didapat dari berbagai referensi tersebut dianalisis secara kritis dan harus mendalam agar dapat mendukung proposisi dan gagasannya¹

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan adalah salah satu penentu dalam meningkatkan sumber daya manusia. Guru sebagai pendidik sangat berperan penting dalam hal ini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkannya yaitu dengan mengembangkan desain pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien². Oleh karena itu mengembangkan desain pembelajaran sangat penting untuk dilakukan sekaligus ditingkatkan agar senantiasa guru menciptakan pembelajaran yang disukai oleh siswa sehingga pengembangan desain pembelajaran tersebut semakin hari, minggu, bulan, dan tahun menjalani sebuah perubahan yang signifikan, dan di samping itu juga pengembangan desain tersebut sebagai bentuk penunjang tercapainya pembelajaran yang terbaik bila dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya³.

Jadi, apa sih itu desain pembelajan? Desain adalah sebuah istilah yang diambil dari kata design (Bahasa Inggris) yang berarti perencanaan atau rancangan. Ada pula yang mengartikan dengan "Persiapan". Di dalam ilmu manajemen pendidikan atau ilmu administrasi pendidikan, perencanaan disebut dengan istilah planning yaitu "Persiapan menyusun suatu keputusan berupa langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu"⁴, Jadi, desain pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan secara sistematis untuk menyelesaikan masalah pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran, atau untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang terdiri atas serangkaian kegiatan perancangan bahan atau produk pembelajaran, pengembangan dan pengevaluasian rancangan guna menghasilkan rancangan yang efektif dan efisien. Dengan demikian, suatu desain muncul karena kebutuhan manusia untuk memecahkan suatu persoalan. Melalui suatu desain orang bisa melakukan langkah-langkah dan sistem untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi⁵.

Dan kenapa sih desain pembelajaran itu penting bagi guru ? karena dapat (meningkatkan kualitas pembelajaran) dengan memperhatikan desain pembelajaran para guru dapat meningkatkan cara pengajaran mereka sehingga siswa lebih fokus pada pelajaran dan memperoleh pemahaman yang baik, (meningkatkan motivasi siswa) membantu para guru menarik minat siswa dan membuat mereka lebih termotivasi dalam belajar, (meningkatkan

¹ Miza Nina Adlini et al., "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 974–80.

² Rozi Iskandar and F Farida, "Implementasi Model ASSURE Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1052–65.

³ Samsul Hadi, "Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pelajaran PAI Di Kelas VII SMP Negeri 2 Ngawi," *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama* 4, no. 2 (2016): 80–97,

<http://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya/article/view/380%0Ahttps://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya/article/download/380/341>.

⁴ منتصر صلاح فتحى منار على محمد, "الاكتساب اللغوى (1) وعلاقته بتقدير الذات(2) لدى أطفال الروضة المصابين بطيف التوحد(3) وأقرانهم العاديين," *العاديين*, no. 1 (2022): 1–52, <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>.

⁵ S. Putrawangsa, *Design Research Sebagai Framework Desain Pembelajaran, Sanabil*, 2019.

keaktivitas guru) dengan memperhatikan desain pembelajaran, para guru dapat menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar.

Dalam merancang desain pembelajaran maka sangat diperlukan adanya pengetahuan atau pemahaman yang baik tentang model-model sistem pembelajaran dan cara mengimplementasikannya. Setiap desain pembelajaran memiliki keunikan dan perbedaan dalam langkah-langkah atau prosedur yang diterapkan. Meskipun berbeda satu sama lain namun tujuan utama merancang desain pembelajaran adalah menciptakan sebuah pembelajaran yang berkualitas. Seorang guru dalam merancang pembelajaran tidak akan mampu mendesain pembelajaran yang efektif jika hanya mengenal satu model desain pembelajaran ⁶.

Walaupun sebenarnya model pembelajaran yang paling cocok itu tidak bisa di gambarkan secara situasional, mengajar pada jam awal waktu pagi itu pasti berbeda dengan suasananya pada jam ketiga atau sore sebab kondisi anak juga pasti berbeda. Sehingga keadaan mereka juga dalam menangkap atau menerima pelajaran tersebut berbeda. Jadi guru harus bisa mendesain hal itu, agar lebih komunikatif antara siswa dengan guru ⁷. Agar siswa-siswi itu ada perubahan dalam perkembangan belajar dari sebelumnya.

Desain pembelajaran mempunyai manfaat bagi guru bagi guru yaitu menghasilkan sumber belajar melalui proses rancangan yang matang, guru mampu memprediksi seberapa besar keberhasilan yang akan dicapai, arah dan tujuan pembelajaran dapat direncanakan dengan jelas, berpikir secara sistematis adalah berpikir runut, sehingga melalui langkah-langkah yang jelas dan pasti, sebagai alat untuk memecahkan masalah ⁸. Tujuan desain pembelajaran adalah untuk menghasilkan rancangan pembelajaran (kegiatan, program atau perangkat) yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan memperhatikan secara komprehensif faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran.⁹

Fungsi desain pembelajaran bagi guru yaitu agar belajar dapat bermakna dan efektif, agar tersedia atau termanfaatkan sumber belajar, agar dapat dikembangkan kesempatan atau pola belajar, agar belajar dapat dilakukan siapa saja secara berkelanjutan, menghasilkan sumber belajar, mengembangkan sistem belajar mengajar, sebagai petunjuk arah kegiatan dalam mencapai tujuan, sebagai alat ukur efektif tidaknya suatu pekerjaan, sehingga setiap saat diketahui ketetapan dan kelambatan kerja, sebagai pedoman kerja bagi setiap unsur, baik unsur guru maupun murid, menghemat waktu, tenaga, alat dan biaya ¹⁰.

Contoh desain pembelajaran yaitu pertama pembelajaran berbasis proyek yaitu pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Menurut Kemdikbud (2013), peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Kedua pembelajaran berbasis game pembelajaran game-based learning adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan siswa, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Ketiga model pembelajaran kooperatif atau sering disebut dengan cooperative learning merupakan metode pembelajaran yang menggunakan bantuan teman sebaya dalam proses belajar. Biasanya guru membentuk kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda ataupun berpasangan.

⁶ *Desain Pembelajaran*, 2005.

⁷ Ina Magdalena, Amalita Aziah Septiarini, and Siti Nurhaliza, "Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat," *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 241–65, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

⁸ Ashif Az Zafi and Partono Partono, "Desain Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Al-Quran Hadis," *MATAN: Journal of Islam and Muslim Society* 2, no. 1 (2020): 16–25, <https://doi.org/https://doi.org/10.20884/1.matan.2020.2.1.2292>.

⁹ Susilahudin Putrawangsa, *Desain Pembelajaran: Design Research Sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran* (CV. Reka Karya Amerta, 2018).

¹⁰ Weni Kurniawati, "Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman Vol. 7, No. 1 Januari-Juni 2021," *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2021): 1–10.

KESIMPULAN

Desain pembelajaran adalah praktik penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. Manfaat desain pembelajaran adalah arah dan tujuan pembelajaran terarah dan untuk mengetahui apakah tujuan telah berhasil dicapai atau belum. Desain pembelajaran mempunyai fungsi dan manfaat, fungsinya mengembangkan sistem belajar mengajar, meningkatkan kemampuan pembelajaran, menghemat waktu, tenaga, biaya, sebagai pedoman kerja, dan lain-lainnya, dan manfaatnya yaitu agar arah dan tujuan pembelajaran dapat direncanakan dan jelas, membantu pendidik untuk berpikir secara terstruktur, agar dapat memaksimalkan segala potensi dan sumber daya yang ada dan agar dapat memberikan umpan balik untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran telah berhasil dicapai atau belum.

DAFTAR PUSTAKA

Adlini, Miza Nina, Anisyah Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, Octavia Chotimah, and Sauda Julia Merliyana. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 974–80.

Az Zafi, Ashif, and Partono Partono. "Desain Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Al-Quran Hadis." *MATAN: Journal of Islam and Muslim Society* 2, no. 1 (2020): 16–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.20884/1.matan.2020.2.1.2292>.

Desain Pembelajaran, 2005.

Hadi, Samsul. "Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pelajaran PAI Di Kelas VII SMP Negeri 2 Ngawi." *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama* 4, no. 2 (2016): 80–97. <http://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya/article/view/380%0Ahttps://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya/article/download/380/341>.

Iskandar, Rozi, and F Farida. "Implementasi Model ASSURE Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1052–65.

Kurniawati, Weni. "Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman Vol. 7, No. 1 Januari-Juni 2021." *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2021): 1–10.

Magdalena, Ina, Amalita Aziah Septiarini, and Siti Nurhaliza. "Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat." *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 241–65. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

Putrawangsa, S. *Design Research Sebagai Framework Desain Pembelajaran*. Sanabil, 2019.

Putrawangsa, Susilahudin. *Desain Pembelajaran: Design Research Sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran*. CV. Reka Karya Amerta, 2018.

منار على محمد، منتصر صلاح فتحي. "الاكتساب اللغوي" 1 (وعلاقتة بتقدير الذات) 2 (لدى أطفال الروضة المصائبين بطيف التَّوْحِد) 3 (وأقرانهم العاديين). *Journal of Basic Education* 4, no. 4 (2020): 1052–65. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>.