

Modul Pelatihan

Konsep dan Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran



 **Rumah Belajar**
belajar untuk semua
<http://belajar.kemdikbud.go.id>

KEMDIKBUD

Pusat Teknologi Informasi &
Komunikasi Pendidikan

Kegiatan Belajar 1
Drs. ABU KHAER, M.Pd



KEGIATAN BELAJAR 1

Konsep dan Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran



a. Tujuan Pembelajaran Khusus (TPK)

Setelah selesai mempelajari materi pembelajaran yang diuraikan pada Kegiatan Pembelajaran-1 ini, anda diharapkan dapat:

1. menjelaskan pengertian desain pembelajaran dengan bahasa sendiri.
2. menjelaskan konsep Pembelajaran sebagai sistem dengan memberikan ilustrasi.
3. menjelaskan minimal lima prinsip desain pembelajaran dan penerapannya pada praktik pembelajaran,
4. mengidentifikasi tiga model desain pembelajaran yang dipilih sendiri .



b. Uraian Materi Pembelajaran

Pengertian Disain Pembelajaran

Pembelajaran (instruksional) bisa dimaknai sebagai sebuah upaya untuk “membelajarkan” peserta didik (siswa, mahasiswa, warga belajar, santri, taruna, dan sebutan lain yang disepadankan pada satuan pendidikan tertentu). Beragam latar dan sasaran kegiatan pembelajaran menjadi salah satu alasan mengapa diperlukan disain/rancangan yang khas atau spesifik. Secara sederhana Disain Pembelajaran adalah suatu rancangan yang sistematis dan sistemik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dalam Wikipedia, desain instruksional (juga disebut Instruksional Desain Sistem (ISD)) adalah praktek menciptakan “pengalaman pembelajaran yang membuat perolehan pengetahuan dan keterampilan yang lebih efisien, efektif, dan menarik”. Proses ini berisi penentuan status awal dan kebutuhan peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, dan merancang “intervensi” untuk membantu terjadinya belajar. proses ini dibangun berdasarkan teori belajar yang sudah teruji secara pedagogis dan dapat terjadi hanya pada siswa, dipandu oleh guru, atau dalam latar berbasis komunitas. Hasil dari pembelajaran ini dapat diamati secara langsung dan dapat diukur secara ilmiah atau hanya berupa asumsi.

Reiser & Dempsey (2007) mendefinisikan desain instruksional sebagai “proses yang sistematis yang digunakan untuk mengembangkan program pendidikan dan pelatihan secara konsisten dan dapat diandalkan”. Lebih lanjut dinyatakan bahwa teknologi pembelajaran adalah kreatif dan aktif; merupakan sebuah sistem yang unsurnya saling terkait dan sinergi untuk menjadi efektif.

William J Rothwell (dalam <http://tpers.net>) menjelaskan hal baru tentang desain pembelajaran. Ia mengatakan bahwa desain pembelajaran bukan hanya sekadar menciptakan pembelajaran, seperti merumuskan tujuan, menentukan topik, menentukan strategi pembelajaran, mengevaluasi hasil belajar dan lain-lain. Secara lebih luas, tujuan utama desain pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah kinerja manusia.

Applied Research Laboratory, Penn State University memandang desain instruksional dari empat posisi yaitu:

- a. Disain Instruksional sebagai sebuah proses
Sebagai sebuah proses Desain Instruksional bermakna sebagai pengembangan yang sistematis tentang spesifikasi pembelajaran dengan belajar dan teori instruksional untuk menjamin mutu pengajaran. Disain instruksional mencakup seluruh proses analisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran dan pengembangan sistem penyajian untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Ini termasuk pengembangan bahan ajar dan kegiatan, dan uji coba dan evaluasi dari semua kegiatan pengajaran dan pelajar.
- b. Disain Instruksional sebagai sebuah disiplin
Desain Instruksional adalah bahwa cabang pengetahuan yang menaruh perhatian pada penelitian dan teori tentang strategi pembelajaran dan proses untuk mengembangkan dan penerapannya.
- c. Disain Instruksional sebagai sains
Desain instruksional adalah ilmu menciptakan spesifikasi rinci untuk pengembangan, implementasi, evaluasi, dan pemyang memfasilitasi pembelajaran pada unit-unit besar dan kecil dari materi pelajaran di semua tingkat yang kompleks.
- d. Disain Instruksional sebagai realitas
Desain instruksional dapat mulai pada setiap titik dalam proses desain. Seringkali secercah ide dikembangkan untuk memberikan inti dari situasi instruksi. Pada saat seluruh proses dilakukan desainer melihat ke belakang dan dia atau dia memeriksa untuk melihat bahwa semua bagian dari "ilmu" telah diperhitungkan. Kemudian seluruh proses ditulis seolah-olah itu terjadi secara sistematis.

Cakupan atau scope disain pembelajaran meliputi: lembaga/sekolah, kelas dan produk (untuk paket program pembelajaran yang spesifik).

Pembelajaran sebagai Sistem

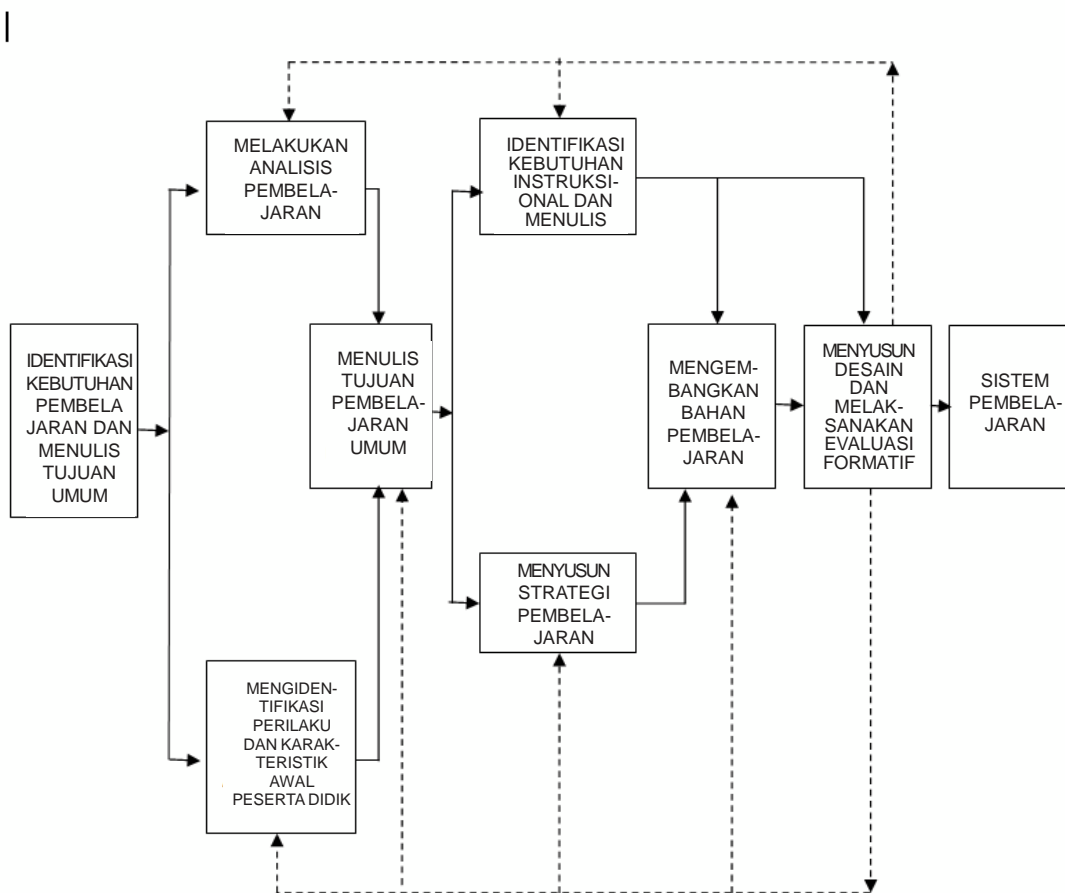
Kita memahami bahwa suatu sistem terdiri atas sejumlah komponen atau unsur yang saling berkaitan dan masing-masing memiliki fungsi mencapai tujuan dari system tersebut. Pada konteks pembelajaran, Gagne (dalam Suparman, 2001) mengatakan bahwa sistem pembelajaran adalah suatu set peristiwa yang mempengaruhi siswa sehingga terjadi proses belajar.

Berdasarkan pandangan ini tujuan dari sistem pembelajaran adalah terjadinya proses belajar pada diri peserta didik, sehingga perhatian utama perancang pembelajaran adalah bagaimana mengupayakan agar kegiatan pembelajaran bisa efektif dan efisien? Untuk mewujudkan harapan tersebut penelusuran terkait komponen sistem pembelajaran menjadi teramat penting.

Model Pengembangan Instruksional (MPI) dalam Suparman (2001) dikemukakan ada delapan langkah yaitu:

1. Mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan instruksional umum;
2. Melakukan analisis instruksional;
3. Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal mahasiswa;
4. Menulis tujuan instruksional khusus;
5. Menulis tes acuan patokan;
6. Menyusun strategi instruksional;
7. Mengembangkan bahan instruksional; dan
8. Mendisain dan melaksanakan evaluasi formatif yang termasuk di dalamnya kegiatan merevisi.

Kedelapan langkah tersebut digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan Pembelajaran
(Diadaptasi dari Suparman, 2001)

Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran

Menurut Filbeck (dalam Suparman, 2001) terdapat dua belas prinsip pembelajaran dalam pembelajaran untuk dijadikan perhatian para perancang pembelajaran, yaitu:

1. Respon-respon baru diulang sebagai akibat dari respon tersebut. Bila respon itu berakibat menyenangkan, mahasiswa (learner) cenderung untuk mengulang respon tersebut karena memelihara akibat yang menyenangkan. Implikasi dalam kegiatan pembelajaran antara lain: perlunya pemberian umpan balik positif dengan segera atas keberhasilan atau respon yang benar dari peserta didik dan sebaliknya peserta didik harus aktif membuat respon.
2. Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respon, tetapi juga di bawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda yang terdapat dalam lingkungan peserta didik. Implikasi prinsip ini pada teknologi pembelajaran adalah perlunya menyatakan tujuan pembelajaran secara jelas kepada peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.
3. Perilaku yang ditimbulkan oleh tanda-tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan pemberian akibat yang menyenangkan. Implikasi prinsip ini adalah pemberian isi pelajaran yang berguna pada peserta didik di dunia luar dan memberikan umpan balik berupa imbalan dan penghargaan terhadap keberhasilannya.
4. Belajar yang berbentuk respon terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula. Implikasinya adalah pemberian kegiatan belajar pada peserta didik yang sesuai dan berhubungan dengan dunia nyata/kehidupan sehari-hari.
5. Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti pemecahan masalah. Implikasi dari prinsip ini adalah pemberian contoh secara jelas atas materi pelajaran yang diberikan kepada peserta didik.
6. Status mental mahasiswa untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan mahasiswa selama proses belajar. Implikasinya adalah pentingnya menarik perhatian peserta didik untuk mempelajari isi pelajaran.
7. Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik untuk penyelesaian setiap langkah akan membantu sebagian besar mahasiswa. Implikasinya adalah digunakannya bahan belajar terprogram dan analisis pengalaman belajar peserta didik menjadi kegiatan-kegiatan kecil disertai latihan dan pemberian umpan balik.
8. Kebutuhan memecah materi belajar yang kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil akan dapat dikurangi bila materi belajar yang kompleks dapat diwujudkan dalam suatu model. Implikasinya adalah penggunaan media dan metode pembelajaran yang dapat menggambarkan materi yang kompleks.
9. Keterampilan tingkat tinggi seperti keterampilan memecahkan masalah adalah perilaku kompleks yang terbentuk dari komposisi keterampilan dasar yang lebih sederhana. Implikasinya adalah perumusan tujuan umum pembelajaran dalam bentuk hasil belajar yang operasional agar dapat dianalisis menjadi tujuan-tujuan yang lebih khusus.

10. Belajar cenderung menjadi cepat dan efisien serta menyenangkan bila mahasiswa diberi informasi bahwa ia menjadi lebih mampu dalam keterampilan memecahkan masalah. Implikasinya adalah pengurutan pelajaran harus dimulai dari yang sederhana secara bertahap menuju kepada yang lebih kompleks dan kemajuan peserta didik dalam menyelesaikan pelajaran harus diinformasikan kepadanya agar keyakinan kepada kemampuan dirinya lebih besar.
11. Perkembangan dan kecepatan belajar mahasiswa bervariasi, ada yang maju dengan cepat, ada yang lebih lambat. Implikasinya adalah pentingnya penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran menjadi prasarat sebelum mempelajari materi selanjutnya dan peserta didik diberikan kesempatan maju menurut kecepatan masing-masing.
12. Dengan persiapan mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan mengorganisasikan kegiatan belajarnya sendiri dan menimbulkan umpan balik bagi dirinya untuk membuat respon yang benar. Implikasinya adalah pemberian kemungkinan bagi peserta didik untuk memilih waktu, cara, dan sumber-sumber lain disamping yang sudah ditetapkan.

Reiser & Dempsey, 2007 mengemukakan bahwa desain instruksional bersifat dinamis, dan makna cybernetic bahwa unsur-unsur dapat diubah dan berkomunikasi atau bekerja sama dengan mudah. Ciri-ciri dari saling tergantung, sinergis, dinamis, dan cybernetic diperlukan dalam rangka untuk memiliki proses desain instruksional yang efektif. Selain itu, desain instruksional berpusat pada belajar, berorientasi pada tujuan utama, termasuk kinerja bermakna, termasuk hasil yang terukur adalah mengoreksi diri dan empiris serta merupakan upaya kolaborasi.

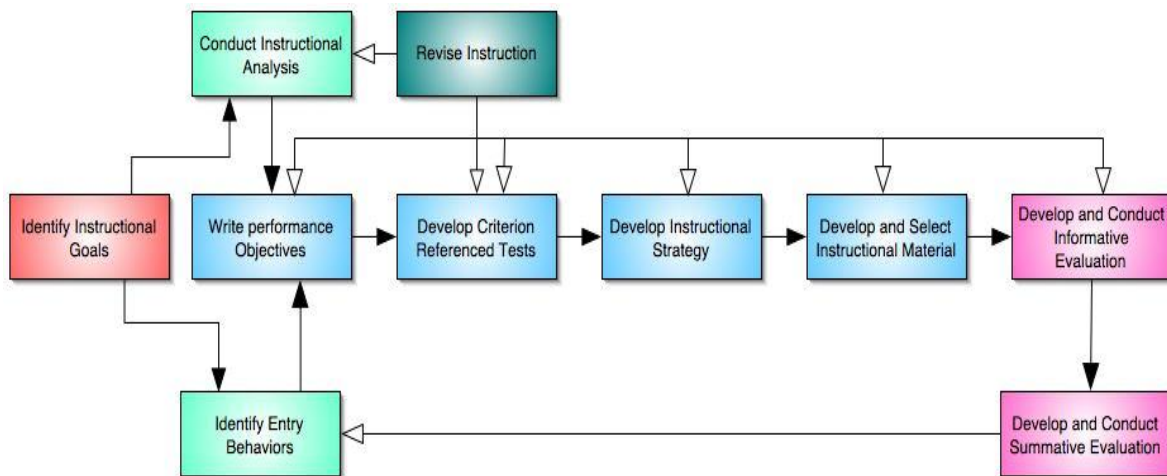
Model-model Desain Pembelajaran

Dikenal berbagai model disain pembelajaran dengan menggunakan pendekatan-pendekatan tertentu. Sebut saja: Model ADDIE, Model ASSURE, Model Dick dan Carey, Model PPSI, Model AT dan T, Model Degeng, Model Pengembangan Instruksional (MPI), Model Gerlach dan Ely, Model Kemp, Model ISD dan lain sebagainya. Berikut anda akan mengidentifikasi beberapa model di atas.

1. Model Dick and Carey

Dick and Carey memilah sembilan tahap dalam merancang pembelajaran sebagai berikut:

- Stage 1: Identify Instructional Goals
- Stage 2. Conduct Instructional Analysis
- Stage 3. Identify Entry Behaviors and Learner Characteristics
- Stage 4: Write Performance Objectives
- Stage 5. Develop Criterion-Referenced Test Items
- Stage 6. Develop Instructional Strategy
- Stage 7: Develop and Select Instructional Meterials
- Stage 8: Develop and Conduct Formative Evaluation
- Stage 9: Develp and Conduct Summative Evaluation



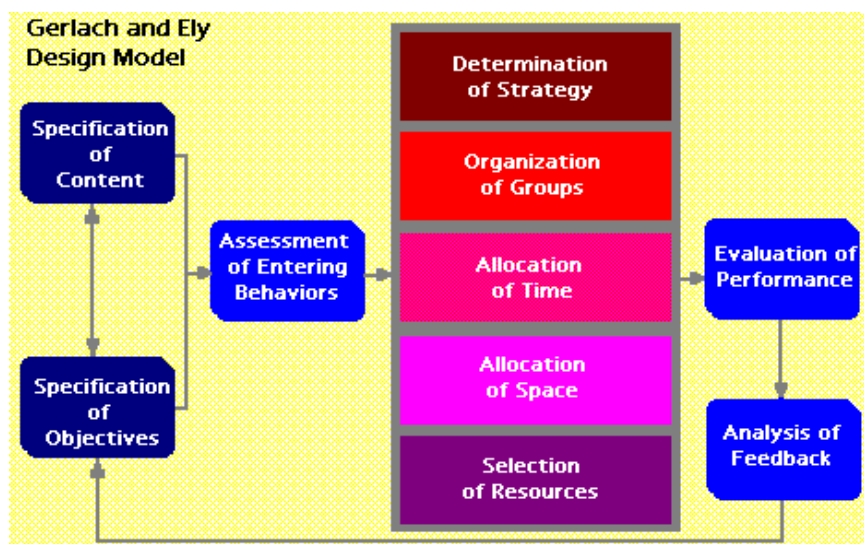
Gambar 1.2. Model Dick dan Carey
(file diunduh dari laman: <http://instructionaldesign.org/models>).

2. Model ASSURE

Model disain pembelajaran yang dikembangkan oleh Sharon E. Smaldino, James D. Russel, Robert Heinich dan Michael Molenda ini merupakan akronim dari:

- **A** nalyze Learner
- **S** tate Objectives
- **S** elct Methods, Media, and Materials
- **U** tilize Materials
- **R** equires Learner Participation
- **E** valuate and Revise

3. Model Gerlach dan Ely



From "A Conceptual Framework for Comparing Instructional Design Models"

Gambar 1.3. Model Gerlach dan Ely

(file diunduh dari laman: <http://instructionaldesign.org/models.>)

Menurut Atwi Suparman (2001: 57), setiap model dibagi dalam tiga tahap, yaitu: tahap definisi, tahap analisis dan pengembangan sistem dan tahap evaluasi. Sedangkan perbedaannya terletak pada empat faktor yaitu:

- (1) Tingkat penggunaannya seperti tingkat lembaga dan tingkat mata pelajaran;
- (2) Penggunaan istilah dalam setiap tahap dan langkah;
- (3) Jumlah langkah pada setiap tahap;
- (4) Lengkap tidaknya konsep dan prinsip yang digunakan

Anda tentu akan mengeksplorasi lebih jauh lagi mengenai model-model disain pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada setting yang spesifik.



Pembelajaran adalah sebuah sistem yang terdiri atas sejumlah komponen berupa aktifitas yang masing-masing memiliki fungsi untuk mencapai satu tujuan. Bidang Teknologi Pembelajaran sangat menaruh perhatian terhadap upaya menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien melalui penerapan prinsip-prinsip yang teridentifikasi. Beragam model perancangan atau disain pembelajaran yang telah dikembangkan para ahli memberikan inspirasi dan panduan kepada perancang pembelajaran (termasuk anda tentu) dalam mengembangkan program-program pembelajaran sesuai dengan tingkat atau latar yang spesifik.

SUMBER RUJUKAN

Media cetak:

Degeng, I.N.S. 1997. Strategi Pembelajaran: Mengorganisasi Isi dengan Model Elaborasi. Penerbit IKIP Malang dengan Biro Penerbitan IPTPI

Dick, W., Carey, L., and Carey, J.O., 2001. The Systematic Design of Instruction (fifth edition). Longman.

Pribadi, B.A. 2010. Model Desain Sistem Pembelajaran. Dian Rakyat, Jakarta.

Smaldino, SE., Lowther, D.L., and Russel, J.D. 2011. Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar (dialahbahasakan oleh: Arif Rahman). Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

Suparman, A. 2001. Desain Instruksional. PAU PPAI Ditjen Dikti Depdiknas.

Laman:

<http://instructionaldesign.org>.

<http://tpers.net>

web.ics.purdue.edu/~smflanag/edtech/basic.htm

www.intulogy.com/addie

