

PRINSIP-PRINSIP DAN MODEL DESAIN DALAM PEMBELAJARAN

Samsudin¹, Junaidin²,

Email : samsudin.stitbima1@gmail.com

Email : junaidinmuhaimin@gmail.com

STIT Sunan Giri Bima

Submit	Received	Edited	Published
3 Mei 2021	04 Mei 2021	04 Juni 2021	04 Juni 2021

ABSTRACT

This article aims to discuss the principles and design models in learning and using a library approach. This paper is useful to help determine a learning model. There are several things that need to be considered before choosing a learning model, including identifying problems and setting learning objectives, determining and analyzing student character, identifying material and analyzing components of learning tasks related to achieving learning objectives, setting specific learning objectives for students, making systematics delivery of learning materials systematically and logically, designing learning strategies, determining methods for delivering subject matter, developing evaluation instruments, selecting sources that can support learning activities.

Keyword : *Prinsip Pembelajaran, Desain Pembelajaran, Model Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia jangka panjang yang memiliki nilai strategis dalam kelangsungan peradaban manusia di dunia. Oleh karena itu, hampir semua negara di dunia menempatkan variabel pendidikan sebagai sesuatu yang terpenting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Begitu pun Indonesia, hal ini dapat dilihat dalam pembukaan UUD 1945 alinea ke-empat yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.¹

Sekarang orang sudah dapat mengakses informasi-informasi melalui media (internet) dari jarak jauh dan tidak mutlak dilakukan dengan tatap muka atau berhadapan, seketika orang sudah

¹Kunandar, *Guru Profesional; Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007), h. V.

Volume 12	Nomor 1	Edisi Juni 2021	P-ISSN 2085-7365	E-ISSN 2722-3027	Halaman 65-74
--------------	------------	--------------------	---------------------	---------------------	------------------

mendapat informasi melalui televisi yang *live*. Perkembangan dan perubahan pendidikan yang maju menuntut kita untuk mempersiapkannya dengan matang pula, tenaga pengajar dituntut untuk mengembangkan kemampuan dirinya dengan pengetahuan, keterampilan dan keahlian agar guru dan dosen tidak tergilas oleh majunya pendidikan, dalam situasi bagaimanapun sang guru dan dosen tetap menjadi kemudi untuk mencapai masyarakat madani.

Desain Pembelajaran adalah tata cara yang dipakai untuk melaksanakan proses pembelajaran. Konsep desain pembelajaran pertama sekali dimanfaatkan pada perang dunia II dan sesudahnya. Menurut Jerrold E. Kemp, pada waktu itu para psikolog memperkenalkan teori baru tentang proses pembelajaran manusia, termasuk pentingnya merinci tugas yang akan dipelajari dan dilaksanakan, dan kebutuhan siswa untuk berperan aktif agar mereka benar-benar belajar. Pada waktu yang sama, ahli media audi visual menggunakan asas belajar yang diketahui dalam merancang film dan media pengajaran lainnya.²

Memilih model yang tepat merupakan persyaratan untuk membantu siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berpengaruh secara langsung terhadap keberhasilan belajar siswa. Jika tenaga pengajar menggunakan model pembelajaran sebagai suatu strategi mengajar dalam pembelajaran, hendaknya memperhatikan lima aspek kunci dari pembelajaran yang efektif, yaitu: Kejelasan, variasi, orientasi tugas, keterlibatan peserta didik dalam belajar dan, pencapaian kesuksesan yang tinggi.³

Oleh karena itu, proses mendesain dan merancang suatu desain pembelajaran mesti memperhatikan sistem nilai (*Value System*) yang berlaku beserta perubahan – perubahan yang terjadi di masyarakat itu. Disamping itu, karena model desain pembelajaran juga harus memperhatikan segala aspek yang terjadi pada peserta didik. Persoalan–persoalan tersebut yang mendorong begitu kompleksnya proses pengembangan desain pembelajaran.

PEMBAHASAN

Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran

Desain secara istilah berarti rancangan atau model,⁴ sementara pembelajaran adalah pengaruh permanen atas perilaku, pengetahuan, dan keterampilan berpikir dari hasil

²Yamin, Martinis. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada Pres, 2010), h. 10.

³Beane, A. J, *Integrated Curriculum in the Middle School* (ERIC Digest, 1995), h. 25.

⁴Pius A Partanto dan M. Dahlan al Barry, *Kamus Ilmiah Populer* (Surabaya: Arkola, 2001), h. 110.

pengalaman⁵, atau bisa juga diartikan sebagai proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.⁶

Menurut Filbeck dikutip oleh Suparman, terdapat dua belas prinsip pembelajaran dalam pembelajaran untuk dijadikan perhatian para perancang pembelajaran, yaitu⁷:

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.

⁵ John W. Santrock, *Educational Psychology*, Terj. Tri Wibowo BS, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2004), h. 266.

⁶Wikipedia Ensiklopedia Bebas, *Pembelajaran*, [https:// id. wikipedia. org/ wiki/ Pembelajaran](https://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran), (01 Mei 2018).

⁷A. Suparman, *Desain Instruksional* (PAU PPAI Ditjen Dikti Depdiknas, 2011), h. 15.

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.

Model-model Desain Pembelajaran

Model secara istilah berarti bentuk mode, bentuk rupa, bentuk contoh.⁸ Sementara model pembelajaran menurut Dewey dikutip Joyce dan Weil, mendefinisikan desain pembelajaran sebagai “*a plan or pattern that we can use to design face to face teaching in classroom or*

⁸Pius A Partanto dan M. Dahlan al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, h. 482.

tutorial setting and to shape instructional material. (suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menyusun materi pembelajaran).⁹” Merujuk pada pengertian tersebut, artinya model desain pembelajaran merupakan contoh bentuk atau pola yang dibuat untuk dipergunakan dalam pembelajaran sebagai upaya pemenuhan tujuan belajar.

Desain pembelajaran menekankan pada proses merancang proses pembelajaran untuk membantu proses belajar siswa. Beberapa model desain pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli diantaranya:¹⁰

1. *Model Kemp.*

Model desain system pembelajaran yang dikemukakan oleh Jerold E. Kemp dkk berbentuk lingkaran menunjukkan adanya proses kontinyu dalam menerapkan desain system pembelajaran, yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya:

- a. Mengidentifikasi masalah dan menetapkan tujuan pembelajaran
- b. Menentukan dan menganalisis karakter siswa
- c. Mengidentifikasi materi dan menganalisis komponen tugas belajar yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran
- d. Menetapkan tujuan pembelajaran khusus bagi siswa
- e. Membuat sistematika panyampaian materi pembelajaran secara sistematis dan logis
- f. Merancang strategi pembelajaran
- g. Menetapkan metode untuk menyampaikan materi pelajaran
- h. Mengembangkan instrumen evaluasi
- i. Memilih sumber-sumber yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran

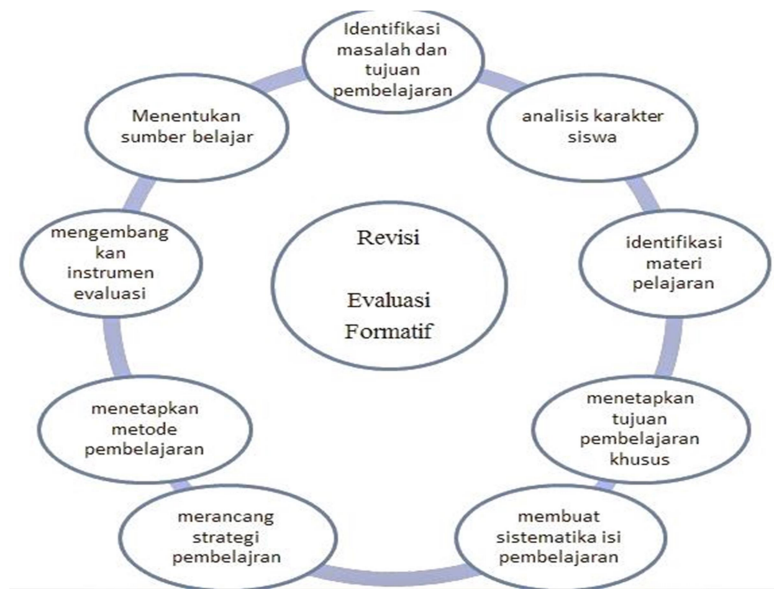
Model ini tergolong dalam taksonomi model yang berorientasi pada kegiatan pembelajaran individual atau klasikal. Model ini dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas secara efektif, efisien, dan menarik.

*Model Desain System Pembelajaran Kemp:*¹¹

⁹Muhammad Anwar, *Menjadi Guru Profesional* (Jakarta: Prenada Media, 2018), h. 149.

¹⁰Wina Sanjaya, *Pembelajaran dan Desain Sistem Pembelajaran* (Cet, VII; Jakarta: Kencana, 2015), h. 76-

¹¹ Abdul Zahir, *Model Pembelajaran*, <http://hepimakassar.wordpress.com/2016/05/12/model-pembelajaran-jerold-e-kemp/>, (20 Oktober 2018).



2. Model Banathy

Model desain sistem pembelajaran dari Banathy berbeda dengan model Kemp. Dalam mendesain suatu program pembelajaran terdapat 6 tahap yaitu:

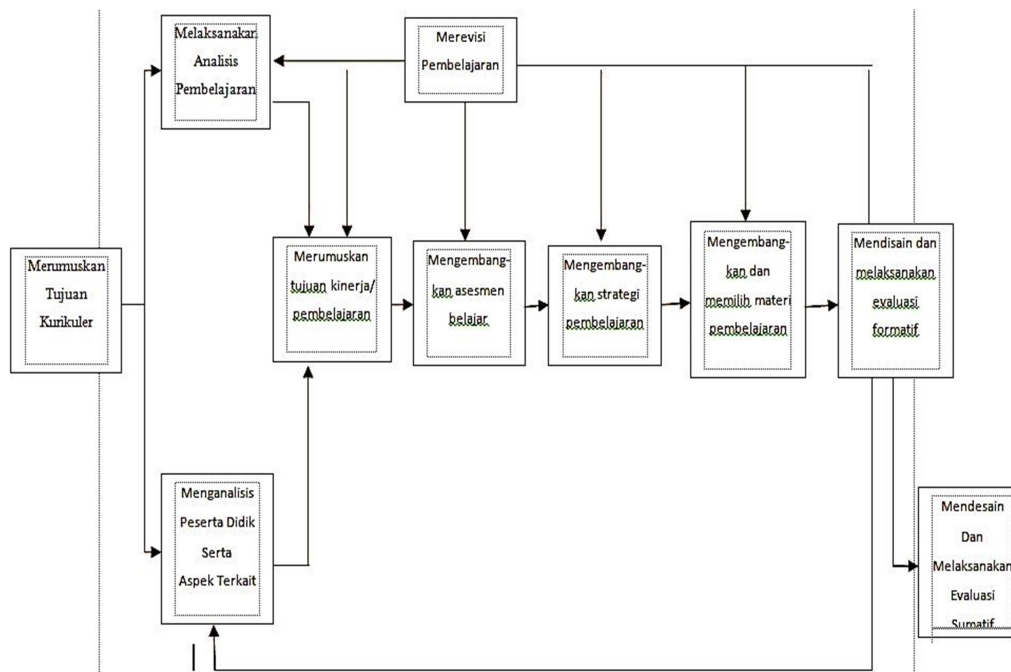
- a. Menganalisis dan merumuskan tujuan, baik tujuan pengembangan sistem maupun tujuan spesifik.
- b. Merumuskan kriteria tes yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, item tes dalam tahap ini dirumuskan untuk menilai perumusan tujuan.
- c. Merumuskan dan menganalisis kegiatan belajar, yakni kegiatan menginventarisasi seluruh kegiatan belajar mengajar, menilai kemampuan penerapannya sesuai dengan kondisi yang ada serta menentukan kegiatan yang mungkin dapat diterapkan
- d. Merancang sistem, mendistribusikan dan mengatur penjadwalan
- e. Mengimplementasikan dan melakukan kontrol kualitas sistem, yakni melatih sekaligus menilaiefektifitas sistem, melakukan penempatan dan melakukan evaluasi
- f. Mengadakan perbaikan dan perubahan berdasarkan hasil evaluasi.

3. Model Dick and Cery.

Dalam desain model Dick and Cery harus dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran umum. Menurut model ini, sebelum desainer merumuskan tujuan khusus, perlu

mmenganalisis pemebelajaran serta menentukan kemampuan awal siswa terlebih dahulu. Manakala telah telah dirumuskan tujuan khusus yang harus dicapai selanjutnya dirumuskan tes dalam bentuk Criterion Reference Test, artinya tes yang mengukur kemampuan penguasaan khusus. Untuk mencapai tujuan khusus selanjutnya dikembangkan startegi pembelajaran yang diharapkan dapt mencapai tujuan secara optimal. Setelah itu dikembangkan bahan-bahan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Langkah akhir dari desain adalah melakukan evaluasi, yakni evaluasi formatife dan evaluasi summative.

*Model Desain Sistem Instruksional dari Dick and Carey:*¹²



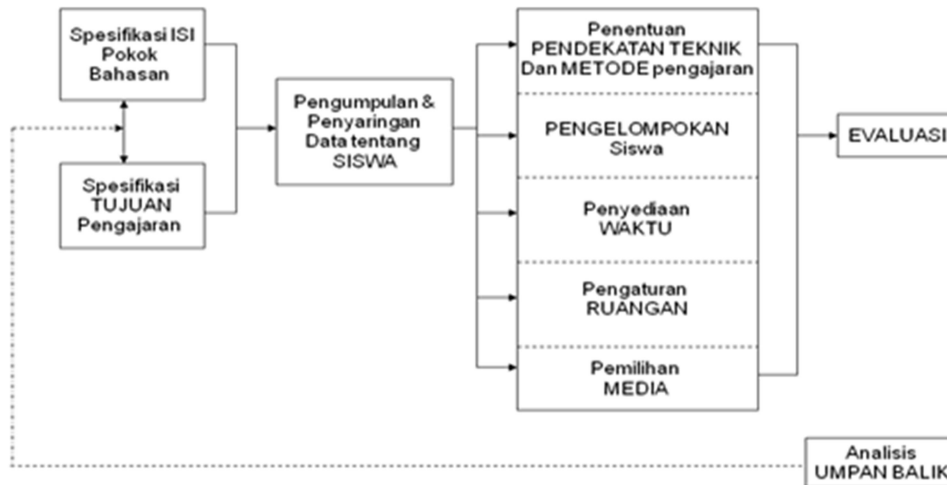
4. Model Gerlach dan Ely

Gerlach dan Ely mendesain sebuah model pembelajaran yang cocok digunakan untuk segala kalangan termasuk pendidikan tingkat tinggi, karna didalamnya terdapat penentun startegi yang cocok di gunakan oleh peserta didik dalam menerima materi yang akan disampaikan.

¹²Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 90

Disamping itu, model Gerlach dan Ely menetapkan pemakaian produk teknologi pendidikan sebagai media dalam menyampaikan materi.

Model Desain Gerlach dan Ely¹³



5. Model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional)

Model desain pembelajaran pada dasarnya merupakan pengelolaan dan pengembangan yang dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran.¹⁴ Model PPSI berfungsi untuk mengefektifkan perencanaan dan pelaksanaan program pengajaran secara sistematis, untuk dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, PPSI terdiri dari 5 tahap yakni:

- a. Merumuskan tujuan, yakni kemampuan yang harus dicapai oleh siswa. Ada 4 syarat dalam merumuskan tujuan 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 hanya satu bentuk tingkah laku.
- b. Mengembangkan alat evaluasi, yakni menentukan jenis tes dan menyusun item soal untuk masing-masing tujuan

¹³Rusman, *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Cet. III; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 156.

¹⁴Rusman, *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*, h. 147.

- c. Mengembangkan kegiatan mengajar-mengajar yakni merumuskan semua kemungkinan kegiatan belajar dan menyeleksi kegiatan belajar perlu ditempuh
- d. Mengembangkan program pembelajaran yakni merumuskan materi pelajaran, yakni menetapkan metode merumuskan materi pelajaran dan memilih alat dan sumber pelajaran
- e. Pelaksanaan program yaitu kegiatan mengadakan prates menyampaikan materi pelajaran , mengadakan psikoteks dan melakukan perbaikan

KESIMPULAN

Menentukan sebuah model pembelajaran terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum memilih sebuah model pembelajaran adalah diantaranya, mengidentifikasi masalah dan menetapkan tujuan pembelajaran, menentukan dan menganalisis karakter siswa, mengidentifikasi materi dan menganalisis komponen tugas belajar yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran khusus bagi siswa, membuat sistematika panyampaian materi pembelajaran secara sistematis dan logis, merancang strategi pembelajaran, menetapkan metode untuk menyampaikan materi pelajaran, mengembangkan instrumen evaluasi, memilih sumber-sumber yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran.

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.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Muhammad. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenada Media. 2018.
- A.J, Beane, *Integrated Curriculum in the Middle School*. ERIC Digest, 1995.
- Kunandar, *Guru Profesional; Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru* . Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007.
- Martinis, Yamin. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan* Jakarta: Gaung Persada Pres, 2010.
- Partanto, Pius dan M. Dahlan al Barry. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Arkola. 2001.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru* Cet. III; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sanjaya, Wina, *Pembelajaran dan Desain Sistem Pembelajaran* Cet, VII; Jakarta: Kencana, 2015
- Santrock, John W, *Educational Psycology*, Terj. Tri Wibowo BS, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2004.
- Suparman, A. *Desain Instruksional*. PAU PPAI Ditjen Dikti Depdiknas. 2001
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010
- Wikipedia, *Pembelajaran*, <https://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran>, (01 Mei 2018).
- Yaumi, Muhammad, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, Cet. Ke III; Jakarta: Kencana, 2014.
- Zahir, Abdul. *Model Pembelajaran*. <http://hepimakassar.wordpress.com/2016/05/12/model-pembelajaran-jerold-e-kemp/>. (20 Oktober 2018).