

Buku Pengembangan Model Pembelajaran dalam Research dan Develoment (R N D)

by Santi Oktarina

Submission date: 31-Aug-2024 09:46PM (UTC+0700)

Submission ID: 2441884881

File name: NGEMBANGAN_MODEL_PEMBELAJARAN_DALAM_RESEARCH_AND_DEVELOPMENT.pdf
(1.32M)

Word count: 16542

Character count: 109892

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
DALAM *RESEARCH AND DEVELOPMENT* (R N D)**

Dr. Santi Oktarina, M.Pd.



**Pengembangan Model Pembelajaran dalam
*Research and Development (R N D)***

copyright © April 2022

Penulis : Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
Setting Dan Layout : Ardatia Murty.
Desain Cover : Rizki Mela Larasati

Hak Penerbitan ada pada © Bening media Publishing 2022
Anggota IKAPI No. 019/SMS/20

Hakcipta © 2022 pada penulis
Isi diluar tanggung jawab percetakan

Ukuran 14,8 cm x 21 cm
Halaman : iv + 113 hlm

Hak cipta dilindungi Undang-undang
Dilarang mengutip, memperbanyak dan menerjemahkan
sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Bening
media Publishing

Cetakan I, April 2022



Jl. Padat Karya
Palembang – Indonesia
Telp. 0823 7200 8910
E-mail : bening.mediapublishing@gmail.com
Website: www.bening-mediapublishing.com

ISBN : 978-623-5854-60-1

KATA PENGANTAR

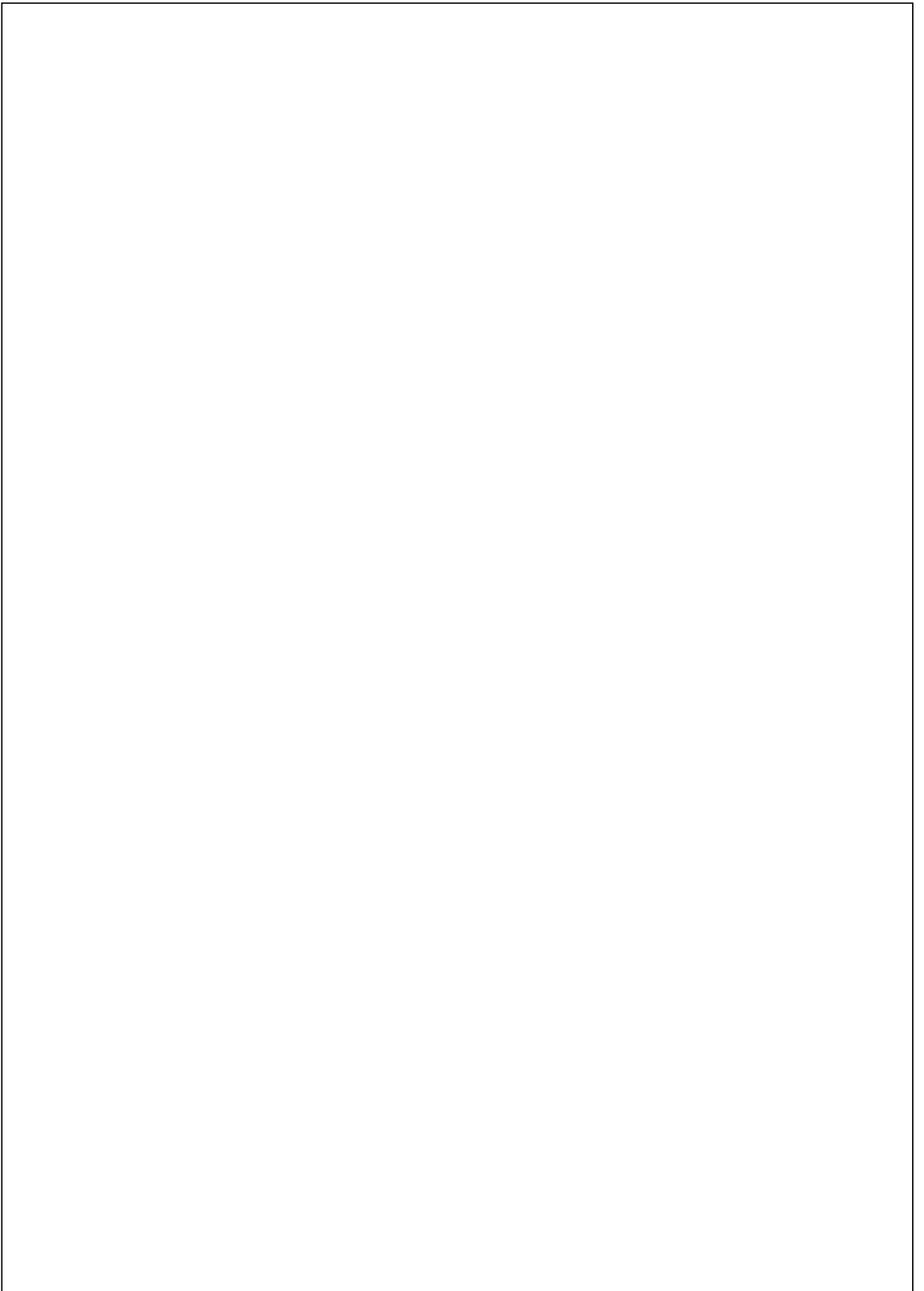
Puji syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT, karena atas izin dan karunia-Nya buku ini dapat terselesaikan dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Buku ini merupakan buku tentang Pengembangan Model Pembelajaran dalam *Research and Development* (R N D)

Penulis pun menyadari jika di dalam penyusunan buku ini mempunyai kekurangan, namun penulis menyakini sepenuhnya bahwa sekecil apapun buku ini tetap akan memberikan sebuah manfaat bagi pembaca.

Akhir kata untuk penyempurnaan buku ini, maka kritik dan saran dari pembaca sangatlah berguna untuk penulis kedepannya.

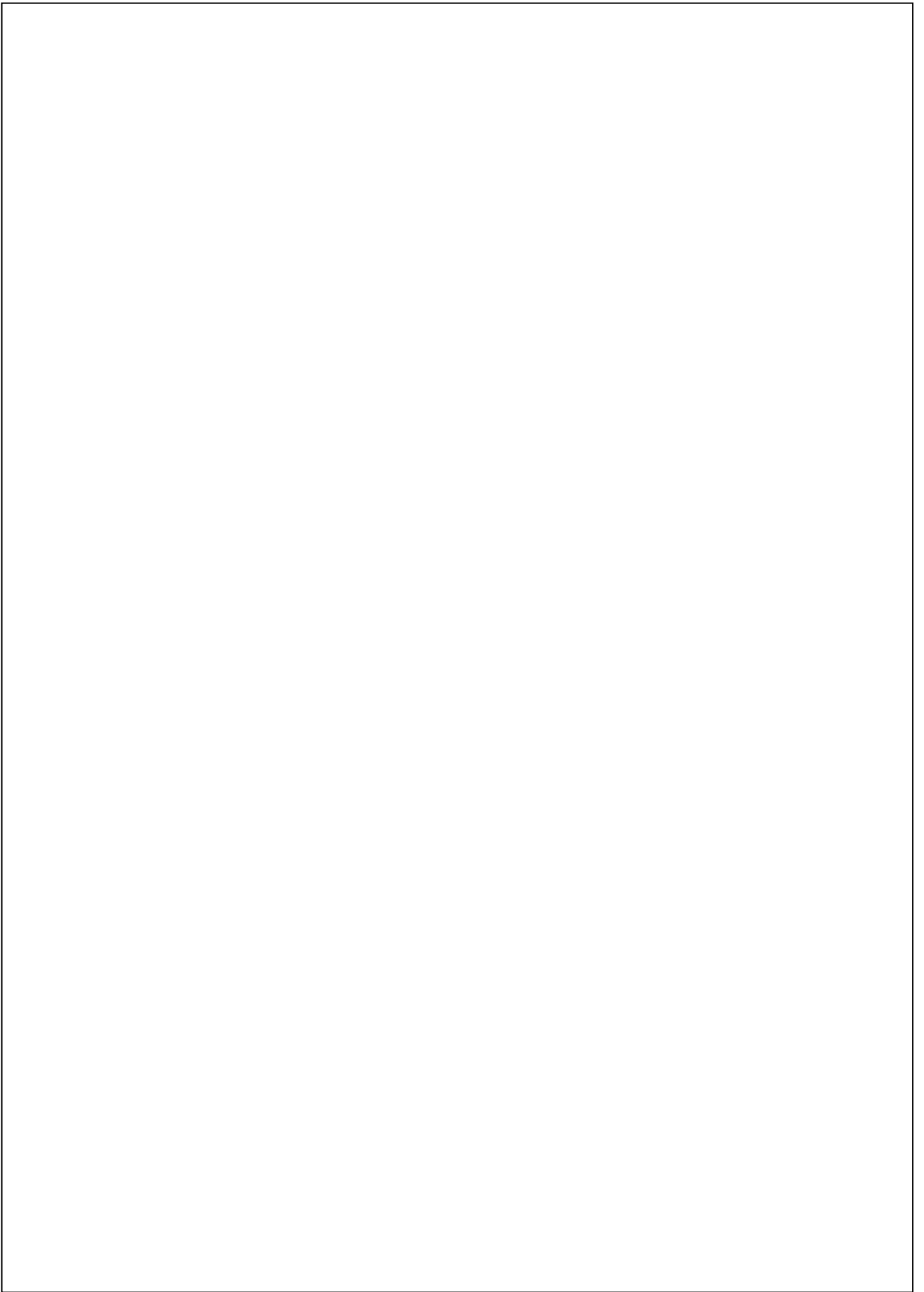
Palembang, April 2022

Penulis



DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	iv
BAB I APA ITU MODEL PEMBELJARAN?	1
A. Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran.....	1
B. Model Pembelajaran	3
BAB II KONSEP PENGEMBANGAN MODEL?	13
A. Definisi Model	13
B. Pengembangan Model.....	14
BAB III MODEL-MODEL DESAIN PENGEMBANGAN.....	21
A. Model Assure	21
B. Model Garry R. Morrison, Steven M. Ross, dan Jerrod E.Kemp	26
C. Model Smith dan Ragan.....	29
D. Model ADDIE.....	34
E. Model Dick, Carey dan Carey	42
F. Model Borg dan Gall	53
BAB IV ANALISIS KEBUTUHAN DALAM PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	55
BAB V CONTOH PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	109
BIOGRAFI PENULIS.....	112



BAB I

APA ITU MODEL PEMBELAJARAN?



A. Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses kombinasi yang tersusun meliputi unsur- unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. "Pembelajaran adalah proses interaksi mahasiswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".²⁵ Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai *a set of events which affect learners in such a way that learning is facilitated*.²⁶ Pembelajaran adalah suatu rangkaian peristiwa yang mempengaruhi peserta didik atau pembelajar sedemikian rupa sehingga perubahan perilaku yang disebut hasil belajar terfasilitasi.

Pembelajaran mengandung makna bahwa serangkaian kegiatan belajar itu dirancang lebih dahulu agar terarah pada tercapainya perubahan perilaku yang diharapkan. Rangkaian kegiatan itu dilaksanakan peserta didik dengan atau tanpa fasilitasi pengajar namun melalui perencanaan. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan fasilitas pengajar dapat disebut pengajaran seperti yang terjadi pada lembaga pendidikan tatap muka biasa atau

²⁵ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2003), h. 7.

²⁶ R. M. Gagne dan Briggs. *Principles of Instructional Design* (New York: Holt, Rinehart and Wiston, 1979), h.3.

dilakukan oleh peserta didik tanpa kehadiran pengajar seperti yang dilakukan di lembaga pendidikan jarak jauh. Keduanya disebut pembelajaran. Jadi, pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang direncanakan lebih dahulu oleh penyelenggara pendidikan atau oleh pengajar dan terarah pada hasil belajar tertentu.²⁷

Pembelajaran tidak terbatas pada proses intelektual atau kognitif semata, tetapi ranah psikomotor dan afektif juga terbentuk didalamnya. Oleh sebab itu, dalam kegiatan pembelajaran ketiga ranah itu harus menjadi tujuan yang diharapkan. Dalam pembelajaran peran guru tidak lagi dominan memimpin proses belajar peserta didik melainkan membantu peserta didik dengan menyediakan berbagai alternatif sumber belajar yang lebih sistemik. Peralihan peran guru itu melahirkan perubahan konsep pengajaran menjadi pembelajaran.

Namun demikian, pengajaran tidak bisa dipisahkan dari pembelajaran. Pengajaran memandu memfasilitasi pembelajaran yang memungkinkan pembelajar untuk belajar dan menetapkan kondisi-kondisi pembelajaran.²⁸ Pembelajaran yang baik dapat terwujud bila mengikuti kaidah-kaidah yang dapat diprediksi dan dikontrol dengan cermat oleh peserta didik itu sendiri atau dengan bantuan pengajar. Pembelajaran yang baik itu dirancang dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis dan setiap

²⁷ M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan* (Jakarta: Erlangga, 2012) hh. 9—10.

²⁸ H. D. Brown, *Teaching Approach to Language Pedagogy* (New York: Longman, 2001). h. 15—16.

langkah itu dilaksanakan atas dasar teori dari berbagai disiplin ilmu.

B. Model Pembelajaran

Dalam pembelajaran selain pendekatan, metode, strategi, dan teknik ada satu lagi istilah yang dipakai dan sering tumpang tindih dalam mendefinisikannya, yaitu model. Untuk mendapatkan definisi model pembelajaran dengan jelas, terlebih dahulu dijelaskan tentang konsep pendekatan, metode, teknik, dan strategi.

Para ahli memdefinisikan pendekatan pembelajaran sebagai seperangkat asumsi yang paling berkaitan dan bersangkutan dengan hakikat belajar, hakikat mengajar, dan hakikat ilmu yang dipelajari. Lebih lanjut, pendekatan ini bisa diartikan sebagai cara pandang filosofis terhadap sebuah objek tertentu yang dipercayai tanpa harus dibuktikan. Pendekatan dalam konsep pembelajaran dapat dipandang sebagai cara memulai sesuatu yang berfungsi sebagai panduan dasar tentang mengajarkan pembelajaran yang menjadi pedoman bagi proses pembelajaran sekaligus akan memberikan melahirkan sejumlah tahapan belajar mengajar yang semestinya dilakukan agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang dikehendaki.²⁹ Lebih lanjut dikemukakan bahwa pendekatan dalam pembelajaran mempunyai ciri khas sebagai berikut.

²⁹. Yunus Abidin. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013* (Bandung: Refika Aditama, 2014), hh. 116—117

1. Pendekatan bersifat aksiomatis.
2. Lahir dari sejumlah asumsi, teori, ataupun prinsip tertentu.
3. Pendekatan akan melahirkan sejumlah metode pembelajaran.
4. Memberikan pedoman terhadap metode pembelajaran khususnya dalam proses pembelajaran.³⁰

Selain pendapat di atas, Menurut Anthony dikutip Brown, pendekatan adalah satu set asumsi berurusan dengan sifat bahasa, belajar, dan mengajar, bersifat aksiomatis, dan mendeskripsikan mengenai materi pelajaran yang diajarkan.³¹ Dari pendapat ini Richard dan Roger sependapat dengan Anthony bahwa pendekatan itu mengacu teori tentang bahasa secara alami dan pembelajaran bahasa yang berfungsi sebagai sumber praktik dan prinsip-prinsip dalam pengajaran bahasa.³²

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa pendekatan berfungsi sebagai pedoman umum dan langsung bagi metode pembelajaran yang akan digunakan. Pendekatan akan menurunkan berbagai metode dan teknik pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

³⁰ *Ibid.*, h. 110.

³¹ J.C. Richard dan Roger, *Approach, Method, and Technique Teaching Language* (New York: Cambridge University Press, 2001), hh. 18—21.

³² Anthony dalam J.C. Richard dan Roger. *Approach, Method, and Technique Teaching Language* (New York: Cambridge University Press, 2001), h.20.

Berbeda dengan pendekatan, metode dapat dipandang sebagai prosedur pembelajaran. Anthony dalam Richard dan Rogers menyatakan bahwa metode merupakan rencana keseluruhan bagi penyajian bahan ajar secara rapi dan tertib yang tidak ada bagian-bagiannya yang berkontradiksi dan kesemuanya itu didasarkan pada pendekatan terpilih.³³ Selanjutnya Richard dan Rogers mengemukakan bahwa metode itu sendiri adalah secara teoritis terkait dengan pendekatan, yang secara organisasi ditentukan oleh desain dan secara praktis diwujudkan dalam prosedur.³⁴ Brown mengemukakan bahwa metode secara umum mengatur spesifikasi kelas untuk mencapai tujuan. Fokus utama metode adalah peran dan perilaku guru dan siswa, dan yang kedua seperti tujuan dan subjek-materi, urutan kegiatan dan bahan bersifat luas berlaku untuk berbagai khalayak dalam berbagai konteks.³⁵

Dari uraian tiga definisi dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah serangkaian kegiatan secara menyeluruh dalam proses pembelajaran yang didasarkan pada pendekatan yang dipilih yang terdiri dari desain dan prosedur dan bersifat luas untuk berbagai khalayak dalam berbagai konteks. Desain yang dimaksud disini seperti yang dikemukakan oleh Richard dan Rogers adalah sebagai berikut.³⁶

³³ *Ibid.*, h. 20.

³⁴ *Ibid.*, h. 20.

³⁵ Brown, *op.cit.*, hh. 15—16.

³⁶ Richards dan Roger, *op.cit.*, h. 33

1. *The general and specific objectives of the method.*
2. *A syllabus model.*
3. *Type of learning and teaching activities.*
4. *Learner role*
5. *Teacher roles*
6. *The role of instructional material.*

Sementara itu, prosedur dalam hal ini berupa *classroom technique, practices, and behaviors observer when method is used.*³⁷

Berdasarkan uraian di atas dapat kita ketahui bahwa ciri khas metode adalah

1. Bersifat prosedural, yakni menggambarkan langkah-langkah menyeluruh tentang proses pembelajaran.
2. Metode diturunkan dari pendekatan tertentu.
3. Dalam metode terdapat aturan-aturan untuk pendidik dan peserta didik.
4. Ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara luas.
5. Dalam satu kali proses pembelajaran terdapat hanya satu metode.
6. Implementasi metode didalam kelas dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik pembelajaran.

Selanjutnya adalah teknik pembelajaran. Brown mengemukakan bahwa *techniques is any of wide variety of exercise, activities, or task used in the classroom for realizing lesson objectives.*³⁸ Senada dengan Brown, Richards dan

³⁷ *Ibid.*, h. 33.

³⁸ Brown, *op cit.*, h. 16.

Rogers menyatakan *A technique is implementational-that which actually take places in a classroom. It is particular trick, stratagem, or contrivance used to accomplish an immediate objective. Techniques must be consistent with method and therefore in harmony with an approach as well.*³⁹

Dari dua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa teknik adalah berbagai cara yang secara langsung diterapkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswanya selama proses pembelajaran di kelas. Cara ini mencakup kegiatan kelas, tugas, dan pengujian dalam kelas yang dilakukan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, teknik pembelajaran berkenaan langsung dengan implementasi kegiatan belajar mengajar. Teknik ini mengacu cara guru melaksanakan belajar mengajar baik di dalam maupun diluar kelas. Dalam satu kali proses pembelajaran guru diharuskan menggunakan bermacam-macam teknik pembelajaran agar siswa mampu, mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, teknik bersifat implementasional, individual, dan situasional.

Penggunaan teknik sangat tergantung pada kebutuhan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai. Dalam satu kali proses pembelajaran guru dapat menggunakan beragam teknik pembelajaran. Yang perlu diperhatikan adalah tidak ada satu pun teknik yang paling baik. Oleh sebab itu, pendidik harus cermat memilih dan menggunakan teknik tersebut.

³⁹ Richards and Roger, *op cit.*, h. 15.

Selanjutnya adalah strategi pembelajaran. Orlich, et.al mengemukakan bahwa strategy adalah *the term strategy implies thoughtful planning to do something*.⁴⁰ Cohen mengemukakan bahwa strategi harus spesifik, kecil, dan kemungkinan besar dikombinasikan dengan strategi lain untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, dan bahwa strategi harus disimpan pada tingkat yang lebih global, fleksibel, dan umum.⁴¹ Strategi dalam pembelajaran bahasa berguna untuk meningkatkan kinerja dalam pembelajaran bahasa dan penggunaannya, baik secara umum dan pada tugas-tugas tertentu, dan untuk membantu membuat belajar bahasa lebih mudah, lebih cepat, dan lebih menyenangkan. Strategi tersebut telah diklasifikasikan dalam berbagai cara misalnya, strategi untuk belajar dan penggunaannya, strategi sesuai dengan bidang keahlian, dan strategi sesuai dengan fungsinya (yaitu, metakognitif, kognitif, afektif, dan sosial).⁴²

Berdasarkan pedapat tesebut dapat disimpulkan bahwa strategi adalah sebuah perencanaan yang dipikirkan dengan matang untuk melakukan sesuatu. Dalam konteks pembelajaran, strategi pembelajaran merupakan rencana matang yang digunakan untuk melaksanakan sebuah pembelajaran. Dengan kata lain, strategi pembelajaran

⁴⁰ Orlich, et.all., *Teaching Strategies: A Guide to Effective Instruction* (Boston: Wadsworth, 2010). h. 4.

⁴¹ Andrew D. Cohen di dalam Eli Hinkel. *Handbook of Research in Second Language Teaching and Learning Volume II* (New York dan London: Routledge, 2011), h.681.

⁴² *Ibid.*, h. 682.

merupakan usaha yang dilakukan guru untuk menciptakan kondisi kondusif bagi peserta didik untuk belajar.

Setelah menguraikan keempat istilah dalam pembelajaran di atas, pada bahasan ini diuraikan konsep tentang model pembelajaran sehingga kita mengetahui posisi model pembelajaran dalam suatu pembelajaran. Trianto memaknai model sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu.⁴³ Model juga dapat dipahami sebagai: (1) suatu tipe atau desain; (2) suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat diamati secara langsung; (3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data, dan inferensi-inferensi yang dipakai untuk menggambarkan secara matematis suatu objek atau peristiwa; (4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan; (5) suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner; dan (6) penyajian yang diperkecil agar dapat dijelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya.⁴⁴ Selain itu, Abidin memberikan definisi model sebagai gambaran mental yang membantu mencerminkan dan menjelaskan pola pikir dan pola tindakan atas suatu hal.⁴⁵ Gustafson dan Branch mengemukakan bahwa (1) model membantu kita merepresentasi realitas; (2) Sebuah model adalah representasi sederhana dari bentuk yang

⁴³ Trianto Ibnu Badar AL-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014) h. 23.

⁴⁴ Komarudin, *op.cit.*, h.10

⁴⁵ Abidin, *op.cit.*, hh. 116—117.

lebih kompleks, proses dan fungsi dari fenomena fisik atau ide; (3) Model, kebutuhan, menyederhanakan realitas karena sering kenyataannya terlalu kompleks untuk menggambarkan karena banyak yang kompleksitas unik untuk situasi tertentu, model membantu dengan mengidentifikasi apa yang generik dan berlaku di beberapa konteks.⁴⁶

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model itu dapat didefinisikan sebagai suatu hal yang konseptual dan digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan yang didalamnya terdiri dari dari suatu desain, suatu sistem, dan suatu deskripsi yang merespresentasikan pola pikir dan pola tindakan atas suatu hal.

Selanjutnya adalah pembelajaran. Berdasarkan uraian sebelumnya pembelajaran didefinisikan sebagai Pembelajaran mengandung makna bahwa serangkaian kegiatan belajar itu dirancang lebih dahulu agar terarah pada tercapainya perubahan perilaku yang diharapkan. Pembelajaran yang baik itu dirancang dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis dan setiap langkah itu dilaksanakan atas dasar teori dari berbagai disiplin ilmu.

Gabungan dari kedua istilah itu kita kenal dengan nama model pembelajaran. Kalau kita padukan berdasarkan definisi-definisi di atas dapat didefinisikan bahwa model pembelajaran adalah suatu hal yang

⁴⁶ Kent L. Gustafson dan Robert Maribe Branch, *Survey of Instructional Development Model* (Newyork: ERIC, 2002), h.1.

konseptual dan digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdiri dari dari suatu desain, suatu sistem, dan suatu deskripsi yang merespresentasikan pola pikir dan pola tindakan atas suatu hal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dibuat oleh guru atau penyelenggara pendidik. Joyce, Weil, dan Calhoun mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah produk pendidik yang digunakan untuk membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan cara mengekspresikan diri dan mengajarkan mereka bagaimana cara untuk belajar.⁴⁷ Arrends pun mengemukakan bahwa istilah model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya.⁴⁸

Jadi, suatu model pembelajaran memang diperlukan agar suatu pembelajaran berhasil sesuatu dengan tujuan pembelajaran. Sebagai suatu hal yang konseptual dan digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran didalamnya memuat segala hal yang kompleks dalam arti berdasarkan proses pemikiran dan tindakan yang ilmiah, keberhasilan peserta didik dalam belajar, lingkungan pembelajaran, dan sistem pengelolaan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan kata lain, dalam sesuatu model pembelajaran terdapat pendekatan, metode dan teknik.

⁴⁷ Bruce Joyce, Marsha Weil, dan Eily Calhoun, *Model of Teaching* (Boston: Pearson, 2009), h. 6.

⁴⁸ Richard Arrend, *Classroom Instructional Management* (New York: The Mc Graw-Hill Company, 1997), h. 7.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran memiliki konsep terluas dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam istilah-istilah yang dibahas sebelumnya dapat dikatakan bahwa dalam suatu model pembelajaran termuat pendekatan, metode, teknik, dan strategi yang bertujuan agar pembelajaran berhasil dengan efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran.

BAB II

KONSEP PENGEMBANGAN MODEL



A. Definisi Model

Abidin memberikan definisi model sebagai gambaran mental yang membantu mencerminkan dan menjelaskan pola pikir dan pola tindakan atas suatu hal.⁴⁹ Gustafson dan Branch mengemukakan bahwa (1) model membantu kita merepresentasi realitas; (2) Sebuah model adalah representasi sederhana dari bentuk yang lebih kompleks dari proses dan fungsi dari fenomena fisik atau ide; (3) model merupakan penyederhanaan realitas karena sering kenyataannya terlalu kompleks untuk menggambarkan karena banyak yang kompleksitas unik untuk situasi tertentu; (4) model membantu mengidentifikasi apa yang generik dan berlaku di beberapa konteks.⁵⁰

Model juga dapat dipahami sebagai: (1) suatu tipe atau desain; (2) suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat diamati secara langsung; (3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data, dan inferensi-inferensi yang dipakai untuk menggambarkan secara matematis suatu objek atau peristiwa; (4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan; (5) suatu deskripsi dari suatu sistem yang

⁴⁹ Abidin, *op.cit.*,hh. 116—117.

⁵⁰ Gustafson dan Branch, *op.cit.*, h.1.

mungkin atau imajiner; dan (6) penyajian yang diperkecil agar dapat dijelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya.⁵¹

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model dapat didefinisikan sebagai suatu hal yang konseptual dan digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan yang didalamnya terdiri dari dari suatu desain, suatu sistem, dan suatu deskripsi yang merespresentasikan pola pikir dan pola tindakan atas suatu hal.

B. Pengembangan Model

Seels dan Richey mengemukakan bahwa pengembangan merupakan suatu *"the proses of translation the design specifications into physical form"*, artinya pengembangan sebagai suatu proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik atau prototipa.⁵² Sementara model berdasarkan kesimpulan dari para ahli didefinisikan sebagai suatu hal yang konseptual dan digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan yang didalamnya terdiri dari dari suatu desain, suatu sistem, dan suatu deskripsi yang merespresentasikan pola pikir dan pola tindakan atas suatu hal. Jadi, pengembangan model dapat didefinisikan sebagai proses merespresentasikan pola pikir dan pola tindakan atas suatu

⁵¹ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles)* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), h. 33.

⁵² Barbara B. Seels dan Rita C. Richey, *Instructional Technology The Defenition and Domain of the Field* terjemahan Dewi SP, R. Raharjo, Yusufhadi Miarso (Jakarta: IPTPI dan LPTK, 2000), h.35

hal yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan yang didalamnya terdiri dari dari suatu desain, suatu sistem, dan suatu deskripsi.

Dalam bidang pendidikan, pengembangan model berhubungan dengan dengan design instruksional. Seel dan Rechey⁵³ mendefinisikan desain intruksional merupakan ujud proses untuk menentukan kondisi belajar dan kegiatan cara menggunakan berbagai sumber belajar. Selanjutnya Gagne⁵⁴ menyatakan bahwa desain intruksional adalah suatu proses desain sistem pembelajaran yang menghasilkan rencana untuk mengarahkan pengembangan mendesain suatu produk.

Lebih khusus Gustafson mengemukakan bahwa desain instruksional adalah suatu proses yang kompleks yang menghasilkan intruksional yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar.⁵⁵ Atwi juga mengemukakan bahwa desain intruksional adalah suatu proses sistematis, efektif, dan efisien dalam menciptakan sistem intruksional untuk memecahkan masalah belajar atau peningkatan kinerja peserta didik melalui serangkaian pengidentifikasian masalah pengembangan dan pengevaluasian.⁵⁶

Dari definisi para pakar tentang desain intruksional pada intinya menunjukkan sebuah kesamaan yakni desain intruksional atau didefinisikan sebagai

⁵³ Ibid., h. 30

⁵⁴ Robert M. Gagne, *et.al.*, *Principles of Intructional Design* (New York: Thomson Learning. Inc., Publisher, 2005), h 26.

⁵⁵ Gustafson dan Branch, *op.cit.*, h. 2.

⁵⁶ Suparman, *op.cit.*, h. 86.

sebuah proses kegiatan yang memiliki sifat kompleksitas untuk memecahkan masalah belajar atau peningkatan kualitas peserta didik secara sistematis, efektif, dan efisien. Desain intruksional menekankan pada proses dan kondisi belajar yang berfungsi sebagai kerangka acuan untuk mengidentifikasi kemampuan atau kapabilitas yang merupakan hasil pembelajaran.

Menelaah lebih dalam, kita mengenal istilah pengembangan instruksional. Kedua istilah ini, baik desain instruksional maupun pengembangan instruksional pada dasarnya memiliki konsep yang sama. Morrison, Ross, dan Kemp juga mengemukakan kedua istilah ini dapat disamakan meski ada juga yang membedakannya.⁵⁷ Kedua istilah tersebut mengandung pengertian yang sama yaitu sebagai berikut.⁵⁸

1. Tujuan atau hasil akhir desain instruksional adalah satu set produk instruksional yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan instruksional. Satu set ini disebut pula sistem instruksional.
2. Proses instruksional dimulai dengan mengidentifikasi masalah dilanjutkan dengan mengembangkan strategi dan bahan instruksional, kemudian diakhiri dengan mengevaluasi efektivitas dan efisiennya. Proses revisi disini termasuk kegiatan revisi.

Suatu desain instruksional diharapkan dapat menjadi suatu desain yang efektif dan efisien. Oleh sebab itu, terdapat 7 premis yang dikemukakan oleh Morrison,

⁵⁷ Morrison, Ross, dan Kemp, *op.cit.*, h. 7.

⁵⁸ Suparman, *op.cit.*, h, 91

Ross, dan Kemp agar proses perancangan dan penerapan design instruksional dapat sukses yaitu sebagai berikut.⁵⁹

Premis 1 Proses desain instruksional memerlukan prosedur sistematis dan spesifisitas

Premis 2 Proses desain instruksional dimulai dengan mengidentifikasi masalah instruksional.

Premis 3: Rencana desain instruksional dikembangkan terutama untuk digunakan oleh tim desainer dan perencanaan instruksional.

Premis 4: Ketika merencanakan, setiap upaya harus dilakukan untuk menyediakan tingkat prestasi yang memuaskan daripada prestasi minimal untuk semua peserta didik.

Premis 5: Keberhasilan produk instruksional tergantung pada keakuratan informasi yang mengalir ke dalam proses desain instruksional.

Premis 6: Proses desain instruksional berfokus pada individu bukan pada konten.

Premis 7: Banyak cara untuk merancang instruksi.

Desain instruksional adalah proses yang kompleks ketika kreativitas tepat diterapkan selama pengembangan dan menghasilkan instruksional yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan model yang efektif dan efisien. Dalam hal ini dibutuhkan keprofesionalan dalam melakukan analisis, perancangan, pengembangan, pemanfaatan, dan evaluasi. Pengembangan Model desain instruksional pada dasarnya menyampaikan prinsip untuk menganalisis, memproduksi

⁵⁹ Morrison, Ross, dan Kemp, *op.cit.*, hh. 10—13

dan merevisi lingkungan belajar. Pengembangan model desain instruksional menyediakan alat-alat komunikasi untuk menentukan hasil yang tepat, mengumpulkan data, menganalisis data, menghasilkan strategi pembelajaran, memilih atau membangun media, melakukan penilaian, dan menerapkan dan merevisi hasil.⁶⁰

Menelaah mengenai pengembangan model desain instruksional, banyak para ahli menawarkan model-model desain instruksional. Berkaitan dengan itu Gustafson dan Branch membuat taksonomi model desain instruksional, yaitu model desain sistem pembelajaran yang berorientasi kelas, produk, dan sistem.⁶¹ Untuk lebih jelasnya berikut dijelaskan secara rinci.

(a) Model Desain Sistem Pembelajaran Yang Berorientasi Kelas

Model pertama merupakan model desain pembelajaran yang diimplementasikan di dalam kelas. Model desain ini ditujukan untuk memenuhi kebutuhan para guru dan siswa akan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Model-model desain pembelajaran yang termasuk klasifikasi ini dapat diaplikasikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Penggunaan model desain instruksional yang berorientasi kelas ini didasarkan pada asumsi adanya sejumlah kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan di dalam kelas

⁶⁰ Gustafson dan Branch, *op.cit.*, h. 2.

⁶¹ *Ibid.*, h.12

dengan waktu belajar yang telah ditetapkan sebelumnya.

(b) Model Desain Sistem Pembelajaran Yang Berorientasi Produk

Model desain ini merupakan model yang dapat diaplikasikan untuk menciptakan produk dan program pembelajaran. Model-model yang tergolong model desain pembelajaran yang berorientasi pada produk pada umumnya didasarkan pada asumsi adanya program pembelajaran yang dikembangkan dalam kurun waktu tertentu. Model-model desain ini merupakan proses analisis kebutuhan yang sangat ketat.

Para pengguna produk/program pembelajaran yang dihasilkan melalui penerapan desain pembelajaran pada model ini biasanya tidak memiliki kontak langsung dengan pengembang programnya. Kontak langsung antara pengguna program dan pengembang program hanya terjadi pada saat proses evaluasi terhadap prototipe program.

Model-model yang tergolong sebagai model yang berorientasi pada produk biasanya terkait dengan empat asumsi pokok, yaitu:

- a. Produk atau program pembelajaran memang sangat diperlukan.
- b. Produk atau program pembelajaran baru memang perlu diproduksi.
- c. Produk atau program pembelajaran memerlukan proses uji coba dan revisi, dan

d. Produk atau program pembelajaran dapat digunakan walaupun hanya dengan bimbingan dari fasilitator.

(c) Model Desain Intruksional Yang Berorientasi Sistem

Model desain ketiga adalah model desain sistem pembelajaran yang ditujukan untuk merancang program dan desain sistem pembelajaran dengan skala besar. Model desain ini dilakukan untuk mengembangkan sistem dalam skala besar seperti kurikulum. Implementasi model desain sistem pembelajaran yang berorientasi pada sistem memerlukan dukungan sumber daya besar dan tenaga ahli yang berpengalaman.

Model ini didasarkan pada asumsi penggunaan perangkat teknologi untuk mewujudkan sasaran. Oleh sebab itu, langkah analisis kebutuhan dan *fronted analysis*, proses evaluasi formatif, dan proses uji coba secara intensif perlu dilakukan.

BAB III

MODEL-MODEL DESAIN PEMBELAJARAN



Banyak pakar mengemukakan model-model desain pembelajaran. Setiap pakar mengemukakan model desain pembelajaran dengan karakteristik tersendiri. Berikut diuraikan secara rinci model-model tersebut.

A. Model Assure

Sharon E. Smaldino, James D. Russel, Robert Heinich, dan Michael Molenda mengemukakan sebuah model desain sistem pembelajaran yang diberi nama ASSURE.⁶² Model pembelajaran ini dikembangkan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi.

Model ASSURE lebih difokuskan pada perencanaan pembelajaran untuk digunakan dalam situasi pembelajaran dalam situasi pembelajaran di dalam kelas secara aktual. Pengembangan model sistem pembelajaran ASSURE didasari oleh pemikiran Robert M. Gagne tentang peristiwa pembelajaran. Menurut Gagne, desain pembelajaran yang efektif harus dimulai dari upaya yang dapat memicu atau memotivasi seseorang untuk belajar. Langkah ini perlu diikuti dengan proses pembelajaran umpan balik tentang pencapaian hasil belajar.

Penilaian hasil belajar perlu didesain agar dapat mengukur siswa terhadap pengetahuan, keterampilan, dan

⁶² Heinich, *op.cit.* , hh. 52—83.

2

sikap yang telah dipelajari. Setelah menempuh proses penilaian hasil belajar, siswa perlu memperoleh umpan balik. Umpan balik berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan memotivasi siswa untuk melakukan proses belajar secara lebih efektif dan efisien.

Langkah-langkah penting perlu dilakukan dalam model desain sistem pembelajaran ASSURE meliputi beberapa kegiatan, yaitu.

1) Melakukan Analisis Karakteristik Siswa

Langkah awal perlu dilakukan dalam menerapkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik model ini adalah mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan melakukan proses belajar. Pemahaman yang baik tentang karakteristik siswa sangat membantu siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Analisis terhadap karakteristik siswa meliputi beberapa aspek penting, yaitu karakteristik umum, kompetensi spesifik yang telah dimiliki sebelumnya, dan gaya belajar siswa.

2) Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Langkah selanjutnya dari model desain sistem pembelajaran ASSURE adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks atau dirumuskan sendiri oleh perancang atau instruktur. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh

siswa setelah menempuh proses pembelajaran. Selain menggambarkan kompetensi yang perlu dikuasai oleh siswa, rumusan tujuan pembelajaran juga mendeskripsikan kondisi yang diperlukan oleh siswa untuk menunjukkan hasil belajar yang telah dicapai dan tingkat penguasaan siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.

3) Memilih Media, Metode Pembelajaran dan Bahan Ajar

Langkah berikutnya adalah memilih metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan. Ketiga komponen ini berperan penting dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah digariskan. Pemilihan metode, media, dan bahan ajar yang tepat akan mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa dan membantu siswa mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Dalam memilih metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan, ada beberapa pilihan yang dapat dilakukan, yaitu memilih media dan bahan ajar yang ada, memodifikasi bahan ajar yang telah tersedia, dan memproduksi bahan ajar baru.

4) Memanfaatkan Bahan Ajar

Setelah memilih metode, media, dan bahan ajar, langkah selanjutnya adalah menggunakan ketiganya dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum menggunakan metode, media, dan bahan ajar, instruktur atau perancang terlebih dahulu perlu melakukan uji coba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut

dapat berfungsi efektif untuk digunakan dalam situasi yang sebenarnya. Langkah berikutnya adalah menyiapkan kelas dan sarana pendukung yang diperlukan untuk dapat menggunakan metode, media, dan bahan ajar yang dipilih. Setelah semuanya siap, ketiga komponen tersebut dapat digunakan.

5) Melibatkan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran

Proses pembelajaran memerlukan keterlibatan mental siswa secara aktif dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari. Pemberian latihan merupakan contoh cara melibatkan kegiatan mental siswa dengan materi yang sedang dipelajari. Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran. Setelah aktif melakukan proses pembelajaran, pemberian umpan balik berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi.

6) Mengevaluasi dan Merevisi Program Pembelajaran

Tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi dan revisi. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pembelajaran dan juga hasil belajar siswa. Proses evaluasi terhadap semua komponen pembelajaran perlu dilakukan agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah program pembelajaran. Adapun pertanyaan evaluasi yang perlu dilakukan untuk menilai efektifitas proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- (a) Apakah siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan?
- (b) Apakah metode, media, dan strategi pembelajaran yang digunakan dapat membantu berlangsungnya proses belajar siswa?
- (c) Apakah siswa terlibat aktif dengan materi pembelajaran yang dipelajari?

Tahap revisi perlu dilakukan apabila hasil evaluasi terhadap program pembelajaran menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Model ASSURE merupakan model desain sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk mendesain kegiatan pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun klasikal. Langkah analisis karakteristik siswa akan memudahkan memilih metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Demikian pula halnya dengan langkah evaluasi dan revisi yang dapat dimanfaatkan untuk menjamin kualitas proses pembelajaran yang diciptakan.

- A** = *Analyze Learners*
- S** = *State Objectives*
- S** = *Select Methods, Media, and Materials*
- U** = *Utilize Materials*
- R** = *Requaires Learners Participation*
- E** = *Evaluate and Revise*

Gambar 2. Model ASSURE

Model ASSURE mempunyai kelebihan bahwa desain pembelajaran menekankan pada kondisi pembelajaran dalam bentuk kelas yang aktual dan menggunakan proses desain yang sistematis dengan memadukan penggunaan teknologi dan media. Kelemahan model ini lebih sederhana dari model desain pembelajaran yang lain seperti model Dick, Carey, dan Carey sehingga tidak bisa diimplementasikan pada sistem pembelajaran dengan skala yang lebih besar.

B. Model Garry R. Morrison, Steven M. Ross, dan Jerrold E. Kemp

Model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Garry R. Morrison, Steven M. Ross, dan Jerrold E. Kemp berbentuk lingkaran atau *cyle*.⁶³ Model yang berbentuk lingkaran ini menunjukkan adanya proses keberlanjutan dalam menerapkan desain sistem pembelajaran. Model yang dikemukakan ini terdiri dari beberapa komponen sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi masalah dan menetapkan tujuan pembelajaran.
- 2) Menentukan dan menganalisis karakteristik siswa.
- 3) Mengidentifikasi materi dan menganalisis komponen-komponen tugas belajar yang terkait dengan pencapaian tujuan pembelajaran.
- 4) Menetapkan tujuan pembelajaran khusus bagi siswa.
- 5) Membuat sistematika penyampaian materi pelajaran secara sistematis dan logis.

⁶³ Morrison, Ross, dan Kemp, *op.cit.*, hh. 15—17.

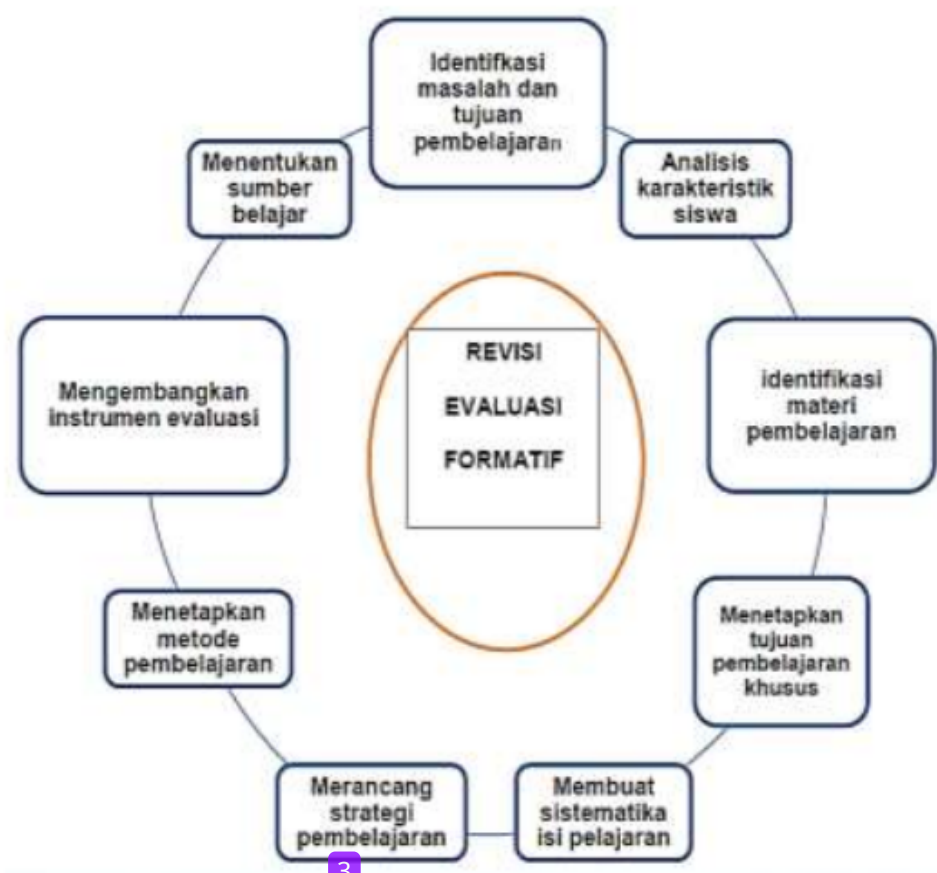
2

- 6) Merancang strategi pembelajaran.
- 7) Menetapkan metode untuk menyampaikan materi pelajaran.
- 8) Mengembangkan instrumen evaluasi.
- 9) Memilih sumber-sumber yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran.

Model desain sistem pembelajaran memungkinkan penggunaannya untuk memulai kegiatan desain dari komponen yang mana saja. 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 pembelajaran ini merupakan sebuah model yang berfokus pada perencanaan kurikulum. Model dengan pendekatan tradisional ini memprioritaskan langkah dan perspektif siswa yang akan menempuh proses pembelajaran. Ada beberapa faktor penting yang mendasari penggunaan model ini, yaitu

- 1) Kesiapan siswa dalam mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran,
- 2) Strategi pembelajaran dan karakteristik siswa,
- 3) Media dan sumber belajar yang tepat,
- 4) Dukungan terhadap keberhasilan belajar siswa,
- 5) Menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran,
- 6) Revisi untuk membuat program pembelajaran yang efektif dan efisien.



Gambar 2 . Model Garry R. Morrison, Steven M. Ross, dan Jerrold E. Kemp

Model Garry R. Morrison, Steven M. Ross, dan Jerrold E. Kemp mempunyai kelebihan 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. Kelemahan model ini adalah model desain pembelajaran ini merupakan sebuah model yang hanya berfokus pada perencanaan kurikulum.

2

C. **Model Smith dan Ragan**

Patrcia L.Smith dan Tilman J.Ragan mengemukakan sebuah model desain sistem pembelajaran yang populer di kalangan mahasiswa dan professional yang memiliki kecenderungan terhadap implementasi teori belajar kognitif. Model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Smith dan Ragan terdiri dari beberapa langkah dan prosedur sebagai berikut.

1) Analisis Lingkungan Belajar

Analisis lingkungan belajar meliputi prosedur menetapkan kebutuhan akan adanya proses pembelajaran dan lingkungan tempat program pembelajaran akan diimplementasikan. Tahap analisis dalam model ini digunakan untuk mengetahui dan mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran.

2) Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa meliputi kegiatan atau prosedur untuk mengidentifikasi dan menentukan karakteristik siswa yang akan menempuh program pembelajaran yang didesain. Karakteristik siswa yang akan menempu program pembelajaran meliputi kondisi social ekonomi, penguasaan isi atau materi pelajaran, dan gaya belajar. Gaya belajar siswa dapat dikelompokkan menjadi gaya belajar auditori, gaya belajar visual, dan gaya belajar kinestetik.

Gaya belajar adalah kesukaan atau preferensi yang menjadi karakteristik individu dalam melakukan kegiatan atau proses belajar. Siswa dengan gaya belajar visual akan mudah menyerap pengetahuan dan

keterampilan melalui indera penglihatan. Dengan kata lain, siswa yang memiliki gaya belajar visual akan mudah belajar melalui kegiatan membaca atau melihat sendiri. Sementara siswa dengan gaya belajar auditori akan mudah menyerap isi atau materi pelajaran melalui indera pendengaran. Salah satu karakteristik gaya belajar auditori yaitu saat melakukan proses belajar, siswa lebih suka membaca keras dan belajar berkelompok atau berdiskusi. Siswa dengan gaya belajar kinestetik biasanya menggunakan alat peraga dalam melakukan proses belajar. Mereka cenderung belajar sambil melakukan suatu kegiatan.

3) Analisis Tugas Pembelajaran

Analisis tugas pembelajaran atau disebut juga dengan istilah *task analysis* merupakan langkah yang dilakukan untuk membuat deskripsi tugas-tugas dan prosedur yang perlu dilakukan oleh individu untuk mencapai tingkat kompetensi dalam melakukan suatu jenis pekerjaan. Analisis tugas perlu dilakukan untuk menetapkan tujuan-tujuan pembelajaran spesifik yang perlu dimiliki oleh pembelajar untuk mencapai tingkat kompetensi dalam melakukan pekerjaan. Tujuan-tujuan pembelajaran spesifik ini biasanya disusun secara berjenjang atau hierarkis.

4) Menulis Butir Tes

Menulis butir-butir tes dilakukan untuk menilai apakah program pembelajaran yang dirancang dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Butir-butir

tes yang ditulis harus bersifat valid dan reliabel agar dapat digunakan untuk menilai kemampuan atau kompetensi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

5) Menentukan Strategi Pembelajaran

Menentukan strategi pembelajaran dilakukan untuk mengelolah program pembelajaran yang didesain agar dapat membantu siswa dalam melakukan proses pembelajaran yang bermakna. Strategi pembelajaran dalam konteks ini dapat diartikan sebagai siasat yang perlu dilakukan instruktur agar dapat membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Contoh penggunaan strategi pembelajaran adalah menentukan urutan penyampaian materi pelajaran. Dalam menyajikan materi pelajaran kepada siswa, guru dapat menggunakan pendekatan deduktif atau induktif. Pendekatan induktif biasanya dimulai dari contoh-contoh yang akan membantu siswa untuk membangun pengetahuan yang dipelajari.

6) Memproduksi di Program Pembelajaran

Memproduksi program pembelajaran mempunyai makna adanya proses atau kegiatan dalam menerjemahkan desain sistem pembelajaran yang telah dibuat ke dalam bahan ajar atau program pembelajaran. Program pembelajaran merupakan output dari desain sistem pembelajaran yang mencakup deskripsi tentang kompetensi atau tujuan

metode, media, strategi dan isi atau materi pembelajaran serta evaluasi hasil belajar.

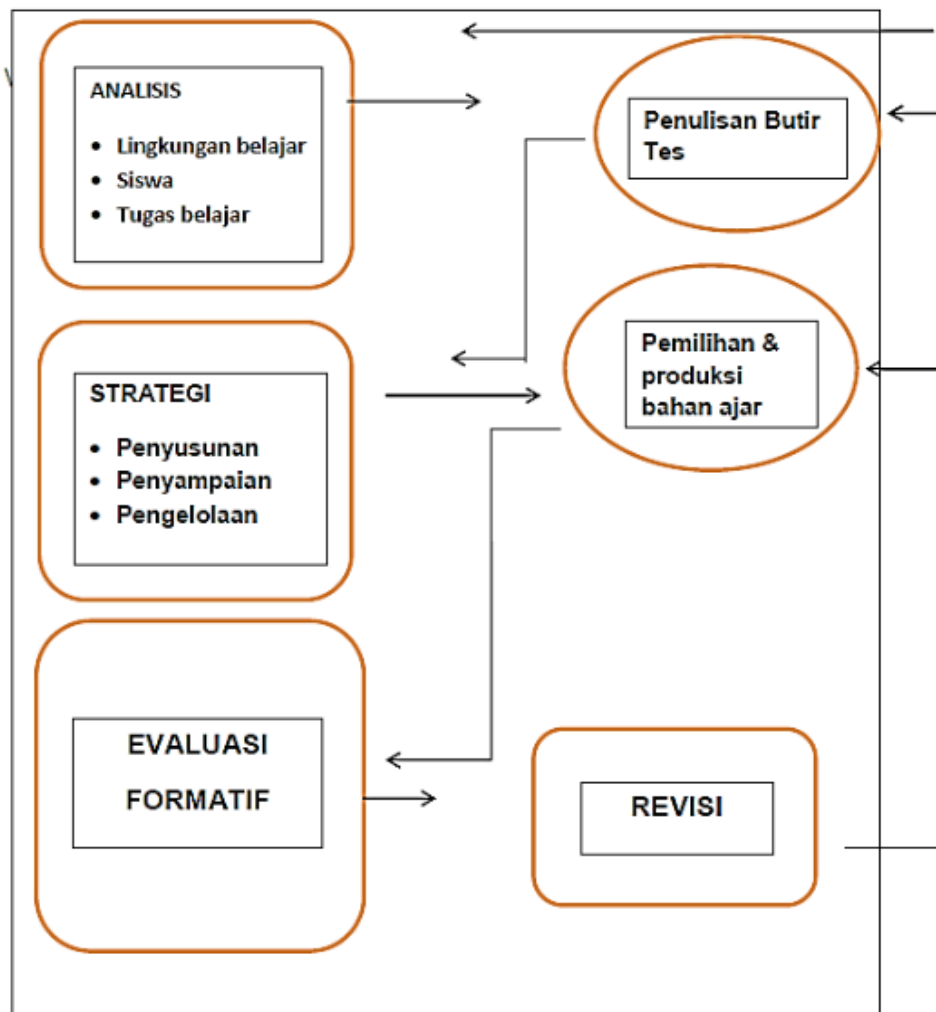
7) Melaksanakan Evaluasi Formatif

Melakukan evaluasi formatif untuk menemukan kelemahan-kelemahan dari draf bahan ajar yang telah dibuat untuk segera direvisi agar menjadi program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Evaluasi formatif pada umumnya dilakukan terhadap protipe program pembelajaran yang sedang dikembangkan.

8) Merevisi Program Pembelajaran

Merevisi program pembelajaran dilakukan terhadap kelemahan-kelemahan yang masih terlihat pada rancangan atau draf program pembelajaran. Dengan melakukan revisi terhadap draf program pembelajaran maka program tersebut diharapkan dapat menjadi program pembelajaran berkualitas, yaitu pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan Smith dan Ragan mencerminkan adanya keyakinan filosofis mereka bahwa penerapan solusi untuk memecahkan masalah pembelajaran secara sistematis akan menghasilkan program pembelajaran yang efektif dan efisien. Smith dan Ragan juga berpendapat bahwa model desain sistem pembelajaran yang diciptakannya merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Smith dan Ragan dapat diilustrasikan dalam diagram dibawah ini.



Gambar 3 . Model Smith dan Ragan

Model Smith dan Ragan mempunyai kelebihan bahwa model ini bersifat komprehensif dalam implementasi langkah pengembangan strategi pembelajaran. Kelemahan Model Smith dan Ragan adalah hampir semua langkah dan prosedur dalam model desain pembelajaran difokuskan pada rancangan tentang strategi pembelajaran.

D. Model ADDIE

Salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah Model ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu (A) nalysis, (D) esain, (D) evelopment, (I) mplementation, dan (E) valuation.⁶⁴ Berikut akan diuraikan secara rinci

1) Analisis

Langkah analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja atau performance analysis dan analisis kebutuhan. Tahap pertama, yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen.

Pada tahap kedua adalah analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkat kinerja atau prestasi belajar. Hal ini dapat dilakukan apabila program pembelajaran dianggap sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang sedang dihadapi.

Jika hasil analisis data yang telaj dikumpulkan mengarah kepada pembelajaran sebagai solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran yang sedang

⁶⁴ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (London: Spinger, 2009), h. 12.

dihadapi, perancang atau desainer program pembelajaran perlu melakukan analisis kebutuhan dengan menjawab beberapa pertanyaan lagi sebagai berikut.

- a) Bagaimana karakteristik siswa yang akan menguuti program pembelajaran?
- b) Pengetahuan dan keterampilan seperti apa yang telah dimiliki oleh siswa?
- c) Kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dimiliki oleh siswa.
- d) Apa indikator atau kinerja yang dapat digunakan untuk menentukan bahwa siswa telah mencapai kompetensi yang telah ditentukan setelah melakukan proses pembelajaran?
- e) Kondisi seperti apa yang diperlukan oleh siswa agar dapat memperlihatkan kompetensi yang telah dipelajari?

2) **Desain**

Desain merupakan langkah kedua dari model sistem pembelajaran ADDIE. Pada langkah ini diperlukan adanya klarifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Pada langkah desain, pusat perhatian perlu difokuskan pada upaya untuk menyelidiki masalah pembelajaran yang sedang dihadapi. Hal ini merupakan inti dari langkah analisis yang mempelajari masalah dan menemukan alternatif solusi yang akan ditempuh untuk dapat mengatasi masalah

pembelajaran yang berhasil diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan.

Langkah penting yang perlu dilakukan dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Langkah desain harus mampu menjawab pertanyaan apakah program pembelajaran yang didesain dapat digunakan untuk mengatasi masalah kesenjangan performa yang terjadi pada diri siswa.

Kesenjangan kemampuan yang dimaksud dalam hal ini adalah perbedaan yang dapat diamati antara kemampuan yang telah dimiliki dengan kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh siswa. Dengan kata lain, kesenjangan menggambarkan perbedaan antara kemampuan yang dimiliki dengan kemampuan ideal.

Pertanyaan-pertanyaan kunci yang harus dicari jawabannya oleh seorang perancang program pembelajaran pada saat melakukan tahap atau langkah desain sebagai berikut.

- a) Kemampuan dan kompetensi khusus seperti apa yang harus dimiliki oleh siswa setelah menyelesaikan program pembelajaran?
- b) Indikator apa yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mengikuti program pembelajaran?
- c) Pealatan atau kondisi bagaimana yang diperlukan oleh siswa agar dapat melakukan unjuk

kompetensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah mengikuti program pembelajaran?

- d) Bahan ajar dan kegiatan seperti apa yang dapat digunakan dalam untuk mendukung program pembelajaran?

3) Pengembangan

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Pengadaan bahan ajar perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran spesifik yang telah dirumuskan oleh perancang program pembelajaran dalam langkah desain. Langkah pengembangan dengan kata lain mencakup kegiatan memilih dan menentukan metode, media, serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program pembelajaran.

Ada dua tujuan penting yang perlu dicapai dalam melakukan langkah pengembangan, yaitu :

- a) Memproduksi, membeli, atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya, dan
- b) Memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pertanyaan-pertanyaan kunci yang harus dicari jawabannya oleh seorang perancang program pembelajaran pada saat melakukan langkah pengembangan, yaitu sebagai berikut.

1. Bahan ajar seperti apa yang harus dibeli untuk dapat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran?
2. Bahan ajar seperti apa yang harus disiapkan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang unik dan spesifik?
3. Bagaimana kombinasi media yang diperlukan dalam menyelenggarakan program pembelajaran? (kombinasi media yang dipilih tentunya harus dapat memenuhi efektifitas pada sekolah tempat kegiatan pembelajaran berlangsung).

4) Implementasi

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah implementasi sering diasosiasikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran itu sendiri. Langkah ini memang mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru atau instruktur kepada siswa.

Tujuan utama dari tahap implementasi yang merupakan langkah realisasi desain dan pengembangan adalah sebagai berikut.

- a) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi.
- b) Menjamin terjadinya pemecahan masalah/solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa.
- c) Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran siswa perlu memiliki kompetensi-pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan.

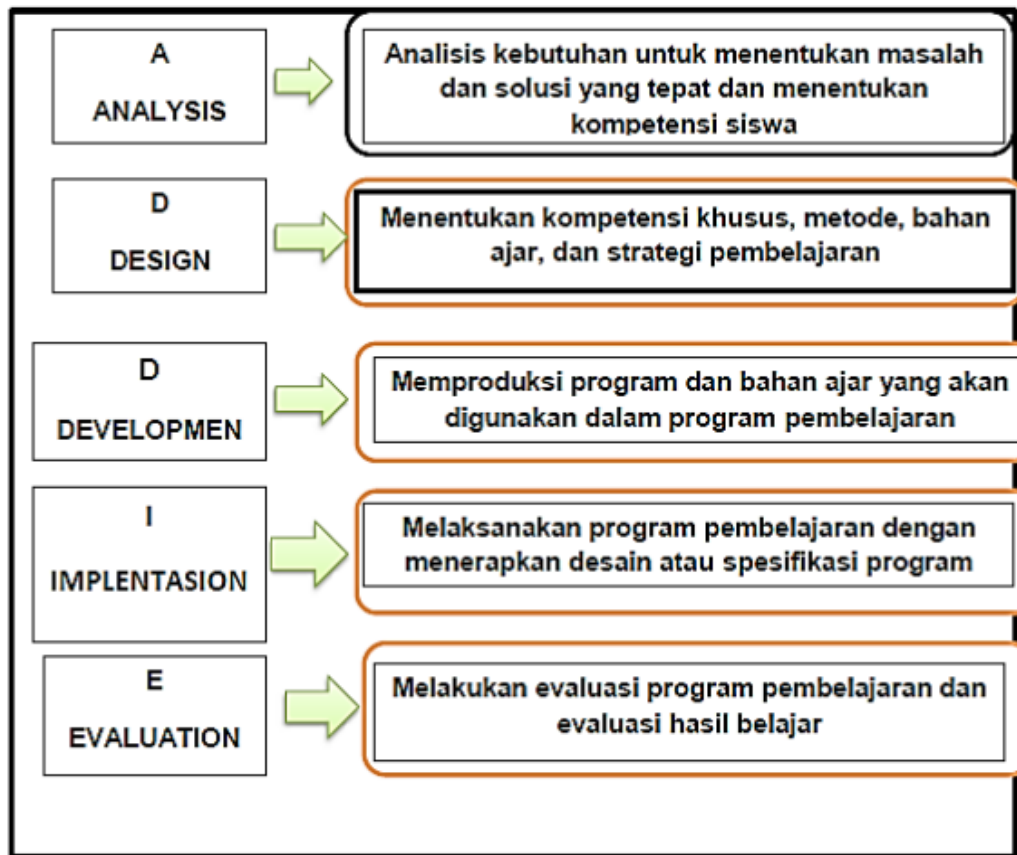
5) Evaluasi

Langkah terakhir atau kelima dari model desain sistem pembelajaran ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Pada dasarnya, evaluasi dapat dilakukan sepanjang pelaksanaan kelima langkah dalam model ADDIE. Pada langkah analisis misalnya proses evaluasi dilaksanakan dengan cara melakukan klarifikasi terhadap kompetensi-pengetahuan, keterampilan, dan sikap-yang harus dimiliki oleh siswa setelah mengikuti program pembelajaran. Evaluasi seperti ini dikenal dengan istilah evaluasi formatif. Disamping itu, evaluasi juga dapat dilakukan dengan cara membandingkan antara hasil pembelajaran yang dicapai oleh siswa dengan tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal sebagai berikut.

- a) Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan
- b) Peningkatan kompetensi dalam diri siswa merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.
- c) Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti program pembelajaran.

Implementasi model desain sistem pembelajaran ADDIE yang dilakukan secara sistematis dan sistemik diharapkan dapat membantu seorang perancang program, guru, dan instruktur dalam menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.



Gambar 4. Model ADDIE

Model ADDIE mempunyai kelebihan langkah desainnya yang sederhana dan mempunyai desain pembelajaran yang umum, serta memberikan petunjuk proses penyusunan bahan belajar untuk kebutuhan dalam bentuk kelas dan pembelajaran *online*, kelemahan model ini setiap komponen model tidak diperlukan adanya perbaikan atau revisi.

E. Model Dick, Carey, dan Carey

Model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick, Carey, dan Carey telah lama digunakan untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Model ini dikembangkan didasarkan pada penggunaan pendekatan sistem terhadap komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, Desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model desain sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick, Carey, dan Carey ini terdiri atas beberapa komponen dan subkomponen yang perlu dilakukan untuk membuat rancangan kegiatan pembelajaran yang lebih besar.

Pengembangan model desain sistem pembelajaran ini tidak hanya diperoleh dari teori dan hasil penelitian, tetapi juga dari pengalaman praktis yang diperoleh di lapangan. Implementasi model desain sistem pembelajaran ini memerlukan proses yang sistematis dan menyeluruh. Hal ini diperlukan untuk dapat menciptakan desain sistem pembelajaran yang mampu digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah-masalah pembelajaran.

Komponen sekaligus merupakan langkah-langkah utama dari model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick, Carey, dan Carey sebagai berikut.⁶⁵

1) Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Langkah pertama yang perlu dilakukan dalam menerapkan model desain pembelajaran ini adalah menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu

⁶⁵ Dick, Carey, dan Carey.*op.cit.*, hh. 6—7.

dimiliki oleh siswa setelah menempuh program pembelajaran. Hal ini disebut dengan istilah *instructional goal*.

Rumusan tujuan pembelajaran dapat dikembangkan baik dari rumusan tujuan pembelajaran yang sudah ada pada silabus maupun dari hasil analisis kinerja. Rumusan tujuan pembelajaran dapat juga dihasilkan melalui proses analisis kebutuhan dan pengalaman-pengalaman tentang kesulitan-kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa. Selain itu, tujuan pembelajaran dapat juga dirumuskan dengan menggunakan analisis tentang cara seseorang melakukan tugas atau pekerjaan yang spesifik dan persyaratam-persyaratan yang diperlukan untuk melakukan tugas dan pekerjaan tersebut. Cara ini dikenal dengan istilah analisis tugas.

2) Analisis Instruksional

Setelah melakukan identifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis instruksional, yaitu sebuah prosedur yang digunakan untuk menentukan keterampilan dan pengetahuan relevan dan diperlukan oleh siswa untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Dalam melakukan analisis intruksional, beberapa langkah diperlukan mengidentifikasi kompetensi, berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Proses analisis intruksional akan mudah dilakukan dengan menggunakan “peta” yang menggambarkan keterkaitan dan hubungan seluruh keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran.

3) Analisis Siswa dan Konteks

Selain melakukan analisis tujuan pembelajaran, hal penting yang perlu dilakukan dalam menerapkan model ini adalah analisis terhadap karakteristik siswa yang akan belajar dan konteks pembelajaran. Kedua langkah ini dapat dilakukan secara bersamaan atau parallel.

Analisis konteks meliputi kondisi-kondisi terkait dengan keterampilan yang dipelajari oleh siswa dan situasi yang terkait dengan tugas yang dihadapi oleh siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. Analisis terhadap karakteristik siswa meliputi kemampuan aktual yang dimiliki oleh siswa, gaya atau preferensi cara belajar, dan sikap terhadap kegiatan belajar. Identifikasi yang akurat tentang karakteristik siswa yang akan belajar dapat membantu perancang program pembelajaran dalam memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang digunakan.

4) Merumuskan Tujuan Pembelajaran Khusus

Berdasarkan hasil analisis instruksional, seorang perancang desain sistem pembelajaran perlu mengembangkan kompetensi atau tujuan pembelajaran spesifik yang perlu dikuasai oleh siswa

untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat umum. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik, ada beberapa hal yang perlu mendapatkan perhatian, yaitu

- a) Menentukan pengetahuan dan keterampilan yang perlu dimiliki oleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran
- b) Kondisi yang diperlukan agar siswa dapat melakukan ujuk kemampuan dari pengetahuan yang telah dipelajari, dan
- c) Indikator atau kreteria yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam menempuh proses pembelajaran.

5) Mengembangkan Alat atau Instrumen Penilaian

Berdasarkan tujuan atau kompetensi khusus yang telah dirumuskan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan alat atau intrumen penilaian yang mampu mengukur pencapain hasil belajar siswa. Hal ini dikenal juga dengan istilah evaluasi hasil belajar. Hal penting yang perlu mendapatkan perhatian dalam menentukan instrumen evaluasi yang akan digunakan adalah instrumen harus dapat mengukur performa siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

6) Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya, perancang program pembelajaran dapat menentukan strategi yang akan digunakan agar

program pembelajaran yang dirancang dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Strategi yang digunakan disebut dengan istilah strategi pembelajaran. Bentuk-bentuk strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengimplementasikan kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan prapembelajaran, penyajian materi, dan kegiatan tindak lanjut dari kegiatan pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang dipilih untuk digunakan perlu didasarkan pada faktor-faktor sebagai berikut.

- a) Teori baru tentang kegiatan pembelajaran,
- b) Penelitian tentang hasil belajar
- c) Karakteristik media pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.
- d) Materi atau substansi yang perlu dipelajari oleh siswa, dan
- e) Karakteristik siswa yang akan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat perlu dilakukan dalam mendesain berbagai kegiatan pembelajaran seperti halnya interaksi pembelajaran yang berlangsung di kelas, pembelajaran dengan menggunakan media dan sistem pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan jaringan komputer atau internet, dan web.

7) Penggunaan Bahan Ajar

Pada tahap ini, perancang program pembelajaran dapat menerapkan strategi pembelajaran yang telah dirancang dalam tahap sebelumnya ke dalam bahan ajar yang akan digunakan. Istilah bahan ajar sama dengan media pembelajaran, yaitu sesuatu yang dapat membawa informasi dan pesan dari sumber belajar kepada siswa. Contoh jenis bahan ajar yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu buku teks, buku panduan, modul, program audio video, bahan ajar berbasis komputer, program multimedia, dan bahan ajar yang digunakan pada sistem pendidikan jarak jauh. Pengadaan bahan ajar yang akan digunakan dapat dilakukan melalui beberapa cara yaitu sebagai berikut.

- a) Membeli produk komersial
- b) Memodifikasi bahan ajar yang telah tersedia
- c) Memproduksi sendiri bahan ajar sesuai tujuan.

8) Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif

Setelah draf atau rancangan program pembelajaran selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah merancang dan melaksanakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan kekuatan dan kelemahan program pembelajaran. Hasil dari proses evaluasi formatif dapat digunakan sebagai masukan atau input untuk memperbaiki draf program.

Tiga jenis evaluasi formatif dapat diaplikasikan untuk mengembangkan produk atau program pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- a) Evaluasi perseorangan/*on to one evaluation*
- b) Evaluasi kelompok sedang/ *small group evaluation*
- c) Evaluasi lapangan/*field trial*,

Evaluasi perorangan merupakan tahap yang perlu dilakukan dalam menerapkan evaluasi formatif. Evaluasi ini dilakukan melalui kontak langsung dengan satu atau tiga calon pengguna program untuk memperoleh masukan tentang ketercernaan dan daya tarik program. Evaluasi kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap sekelompok kecil calon penggunaan yang terdiri dari 10-15 orang siswa. Evaluasi ini dilakukan untuk memperoleh masukan yang dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas program. Evaluasi lapangan adalah uji coba program terhadap sekelompok besar calon pengguna program sebelum program tersebut digunakan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya.

9) Melakukan Revisi Terhadap Draf Program Pembelajaran

Langkah akhir dari proses desain dan pengembangan adalah melakukan revisi terhadap draf program pembelajaran. Data yang diperoleh dari prosedur evaluasi formatif dirangkum dan ditafsirkan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang dimiliki

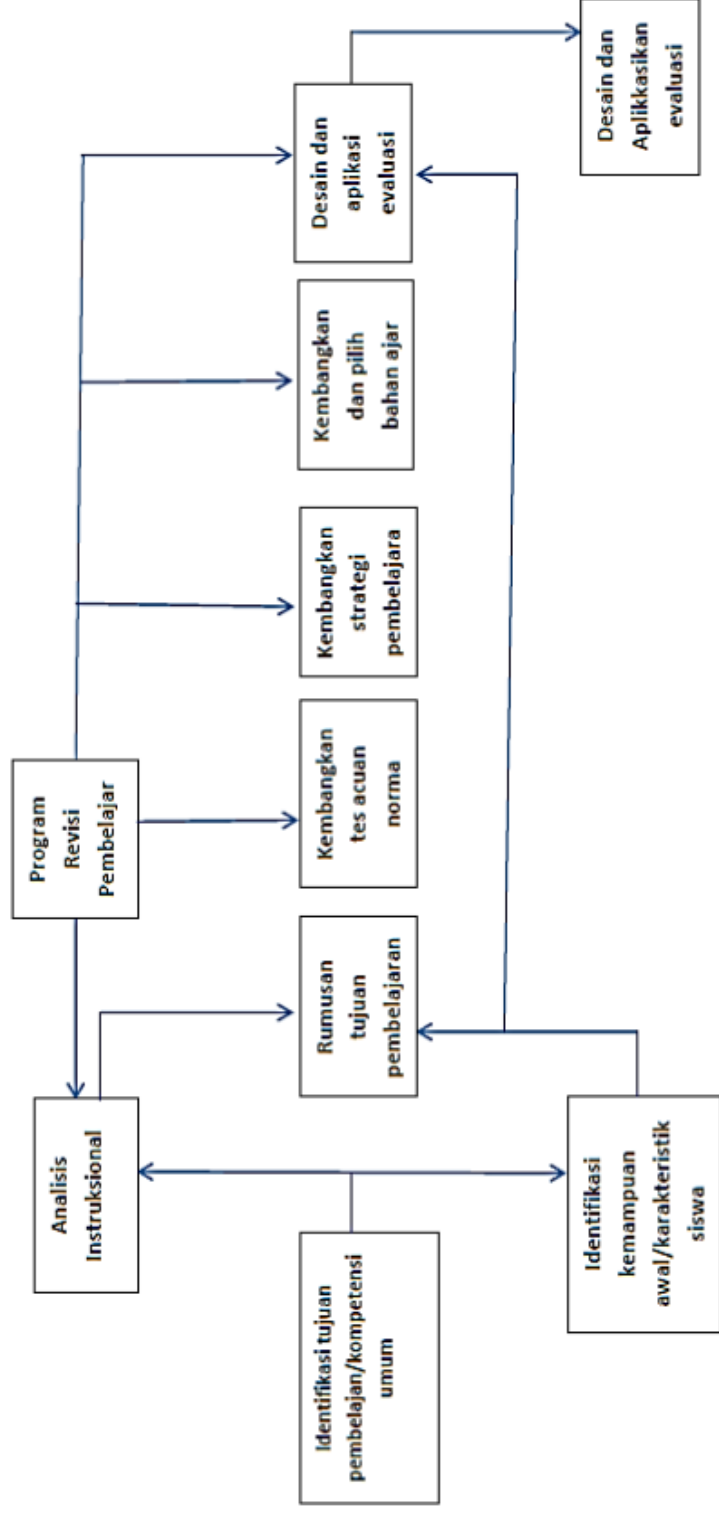
oleh program pembelajaran. Evaluasi formatif tidak hanya dilakukan pada draf pembelajaran saja, tetapi juga terhadap aspek-aspek desain sistem pembelajaran yang digunakan dalam program, seperti analisis instruksional, *entry behavior*, dan karakteristik siswa. Prosedur evaluasi formatif dengan kata lain perlu dilakukan pada semua aspek program pembelajaran dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas program tersebut.

10) Merancang dan Mengembangkan Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif merupakan jenis evaluasi yang berbeda dengan evaluasi formatif. Jenis evaluasi ini dianggap sebagai puncak dalam kegiatan model desain pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick dan Carey. Evaluasi sumatif dilakukan setelah program selesai dievaluasi secara formatif dan revisi sesuai dengan sekita yang digunakan oleh perancang. Evaluasi sumatif tidak melibatkan perancang program, tetapi melibatkan penilai independen. Hal ini merupakan satu alasan untuk menyatakan bahwa evaluasi sumatif tidak tergolong ke dalam proses desain sistem pembelajaran.

Kesepuluh langkah desain yang dikemukakan di atas merupakan sebuah prosedur yang menggunakan pendekatan sistem dalam mendesain sebuah program pembelajaran ini memiliki keterkaitan satu sama lain. Keluaran yang dihasilkan dari suatu langkah akan digunakan sebagai masukan bagi langkah yang lain.

Model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick dan Carey mencerminkan proses desain yang fundamental. Model ini dapat digunakan dalam dunia bisnis, industry, pemerintahan, dan pelatihan. Model desain ini juga telah banyak digunakan untuk menghasilkan program pembelajaran berbasis komputer. Oleh karena model desain sistem pembelajaran yang diciptakan oleh Dick, Carey, dan Carey ini bersifat sangat rinci dan komprehensif pada langkah analisis dan juga langkah evaluasi.



Gambar 5. Model Desain Sistem Pembelajaran Dick, Carey, dan Carey

Pijakan pengembangan model pembelajaran yang digunakan didasarkan pada teori belajar dan pembelajaran yang mengemukakan bahwa secara umum tidak ada teori yang unggul untuk semua kondisi belajar dan pembelajaran. Setiap model adalah baik, dalam artian tidak ada model yang lebih baik dari model lainnya. Adapun model yang dipilih untuk dipakai daripada model lainnya adalah lebih kepada kesesuaian model tersebut dengan kondisi permasalahannya. Kondisi yang dimaksud adalah ruang lingkup, kompleksitas, dan kemampuan pengelola. Setiap model yang dikembangkan dimaksudkan untuk menghasilkan suatu sistem instruksional, meski terlihat mirip akan, tetapi penjelasan urutan dan istilah yang dipergunakan setiap model tersebut berbeda²

Model Dick dan Carey kelebihan model desain sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick dan Carey ini terdiri atas beberapa komponen dan subkomponen yang perlu dilakukan untuk membuat rancangan aktivitas pembelajaran yang lebih besar. Implementasi model desain sistem pembelajaran ini memerlukan proses yang sistematis dan menyeluruh. Model desain ini juga telah banyak digunakan untuk menghasilkan program pembelajaran berbasis komputer seperti. Oleh karena model desain sistem pembelajaran yang diciptakan oleh Dick, Carey, dan Carey ini bersifat sangat rinci dan komprehensif pada langkah analisis dan juga langkah evaluasi. Kelemahan model pembelajaran ini adalah tidak efektif digunakan untuk desain pembelajaran skala kecil.

F. Model Borg dan Gall

Borg & Gall membagi tahapan pengembangan produk pembelajaran dalam sepuluh tahapan yang disebut *Research and Development* (R & D). Model pengembangan ini merumuskan tahapan dalam mengembangkan produk pembelajaran yang meliputi 6 langkah utama (1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi (*Research and Information Collecting*) (2) Perencanaan (*Planning*) (3) Pengembangan Bentuk Awal Produk (*Develop Preliminary Form of Product*) (4) Uji Lapangan dan Revisi Produk (*Field Testing and Product Revision*) (5) Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*) (6) Diseminasi dan Implementasi (*Disemination and Implementation*).

Langkah-langkah itu dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Borg dan Gall

Langkah Utama Borg dan Gall	10 Langkah Borg dan Gall
Penelitian dan pengumpulan informasi	1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi
Perencanaan	2. Perencanaan
Pengembangan bentuk awal produk	3. Pengembangan bentuk awal produk
Uji Lapangan dan Revisi Produk	4. Uji lapangan awal 5. Revisi Produk 6. Uji Lapangan Utama 7. Revisi Produk Operasional 8. Uji Lapangan Operasional
Revisi Produk Akhir	9. Revisi Produk Akhir
Diseminasi dan Implementasi	10. Diseminasi dan Implementasi

Berdasarkan uraian tentang berbagai model desain pengembangan, peneliti bisa memilih model desain pengembangan disesuaikan dengan penelitiannya. Namun, untuk pengembangan model pembelajaran disarankan menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall dan Dick, Carey, dan Carey atau kombinasi keduanya.

BAB IV

ANALISIS KEBUTUHAN DALAM PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN



Dalam konteks pengembangan desain pembelajaran, analisis kebutuhan adalah bagian yang sangat penting. Hal ini senada dengan pendapat Dick, Carey dan Carey mengemukakan bahwa analisis kebutuhan adalah komponen penting dari proses desain keseluruhan.¹ Ini adalah kegiatan pertama yang harus dilakukan penelitian sebelum mengembangkan suatu desain pembelajaran.

Menurut Morrison, Ross, dan Kemp, analisis kebutuhan dapat diartikan sebagai suatu kondisi yang menunjukkan adanya kesenjangan antara apa yang diterima oleh siswa dengan apa yang diharapkan diterima oleh siswa.² Selain itu, Richards mengemukakan analisis kebutuhan sebagai prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan siswa.³ Richards mendefinisikan kebutuhan (*needs*) di dalam belajar bahasa sebagai kekurangan bahasa (*language deficiency*), yaitu perbedaan antara apa yang dapat dilakukan siswa saat ini dengan apa yang seharusnya

¹ Dick, Carey, dan Carey, *op.cit.*, h.23.

² Morrison, Ross, dan Kemp, *op.cit.* hh. 36—39.

³ Jack C. Richards, *Curriculum Development in Language Teaching* (United State of America: Cambridge University Press, 2001), h. 52.

dapat ia lakukan. ⁴ Secara rinci, Brown dikutip Hutta, et.all mengemukakan analisis kebutuhan sebagai berikut.⁵

Needs analysis ... is ... the process of identifying the language forms that students ultimately will need to use in the target language. Needs analysis is the systematic collection and analysis of all subjective and objective information necessary to define and validate defensible curriculum purposes that satisfy the language learning requirements of students within the context of the particular institutions that influence the learning and teaching situation.

Dari pendapat Brown dapat diketahui bahwa analisis kebutuhan adalah suatu proses identifikasi bentuk-bentuk bahasa yang dibutuhkan siswa untuk digunakan dalam bahasa target. Analisis kebutuhan adalah pengumpulan dan analisis sistematis dari semua informasi subjektif dan objektif yang diperlukan untuk mendefinisikan dan memvalidasi tujuan kurikulum yang dapat dipertahankan untuk memenuhi persyaratan pembelajaran bahasa siswa dalam konteks lembaga-lembaga tertentu yang mempengaruhi situasi belajar dan mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan adalah suatu proses identifikasi dan pengumpulan informasi tentang kebutuhan siswa dalam pembelajaran bahasa. Informasi tersebut dapat

⁴ *Ibid.*, h.52.

⁵ Marjatta Huhta, et.al., *Need Analysis For Language Course Design* (United Kingdom: Cambridge University Press,2013), h. 12.

berupa kondisi antara apa yang diterima siswa, kondisi yang diharapkan siswa, dan kondisi seharusnya diterima siswa dalam belajar bahasa.

Menelaah mengenai kebutuhan, Hutchinson dan Waters membagi kebutuhan menjadi kebutuhan target (apa yang perlu dilakukan siswa dalam situasi target) dan kebutuhan belajar (apa yang harus dilakukan siswa untuk belajar).⁶ Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 6. Klasifikasi Kebutuhan Menurut Hutchinson dan Waters

Dari gambar di atas, Hutchinson dan Waters menelaah secara dalam kebutuhan target. Dalam hal ini, kebutuhan target dibagi menjadi tiga, yaitu keharusan, kekurangan, dan kebutuhan. Kekurangan diartikan sebagai

⁶ Tom Hutchinson dan Alan Waters. *English for Specific Purposes: A learning-Centered Approach* (Australia: Cambridge University Press), h. 54.

jenis kebutuhan yang ditentukan oleh situasi target pembelajar bahasa yang dilihat dari perspektif masyarakat, lembaga, dan pimpinan suatu lembaga atau institusi. Kekurangan didefinisikan sebagai kesenjangan yang ditutupi dalam pengajaran bahasa yang ditinjau dari perspektif guru atau dosen. Kebutuhan diartikan segala hal yang dirasakan oleh pembelajar sebagai suatu kekurangan dalam belajar bahasa yang ditinjau dari perspektif siswa atau mahasiswa.

Hampir sama dengan pendapat Hutchinson dan Waters, Nation dan Macalister juga membagi kebutuhan (*needs*) ke dalam tiga komponen, yaitu keharusan (*necessities*), kekurangan (*lacks*), dan harapan (*wants*)⁷. Ketiga komponen ini merupakan seperangkat alat yang diperlukan untuk dapat menganalisis kebutuhan mahasiswa dalam mempelajari sebuah bahasa target. Pertama adalah keharusan (*necessities*). Keharusan (*necessities*) adalah apa yang harus dikuasai siswa. Fokus dari keharusan (*necessities*) adalah pada kemahiran dan situasi penggunaan. Kedua adalah kekurangan (*lacks*). Kekurangan (*lacks*) merujuk pada posisi (pengetahuan) siswa saat ini. Ketiga adalah harapan (*wants*). siswa memiliki pendapatnya sendiri tentang apa-apa yang mereka rasa bermanfaat bagi mereka. Informasi tentang apa yang diharapkan siswa (*wants*) akan sangat berguna untuk menentukan apakah pandangan siswa dan pandangan analisis memiliki kesamaan atau tidak.

⁷ L.S.P Nation dan John Macalister. *Language Curriculum Design* (New York and London: Routledge, 2009), hh. 27—30.

Berbeda dengan kedua pendapat ahli di atas, Brindley dikutip Huhta, et.al. membagi kebutuhan menjadi dua jenis, yaitu kebutuhan subjektif dan kebutuhan objektif.⁸ Kebutuhan subjektif adalah kebutuhan yang melibatkan perspektif pribadi pembelajar sebagai individu. Sementara itu Kebutuhan objektif adalah kebutuhan yang cenderung didasarkan fakta dan mungkin berasal dari pandangan luar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli berkaitan dengan pembagian kebutuhan dalam pembelajaran bahasa, penelitian ini menggunakan pembagian kebutuhan menurut Nation dan Macalister, yaitu keharusan (*necessities*), kekurangan (*lacks*), dan harapan (*wants*). Dengan hal ini diharapkan peneliti dapat mengumpulkan informasi yang maksimal tentang kebutuhan mahasiswa tentang pembelajaran menulis akademik pada mata kuliah bahas Indonesia di Universitas Sriwijaya.

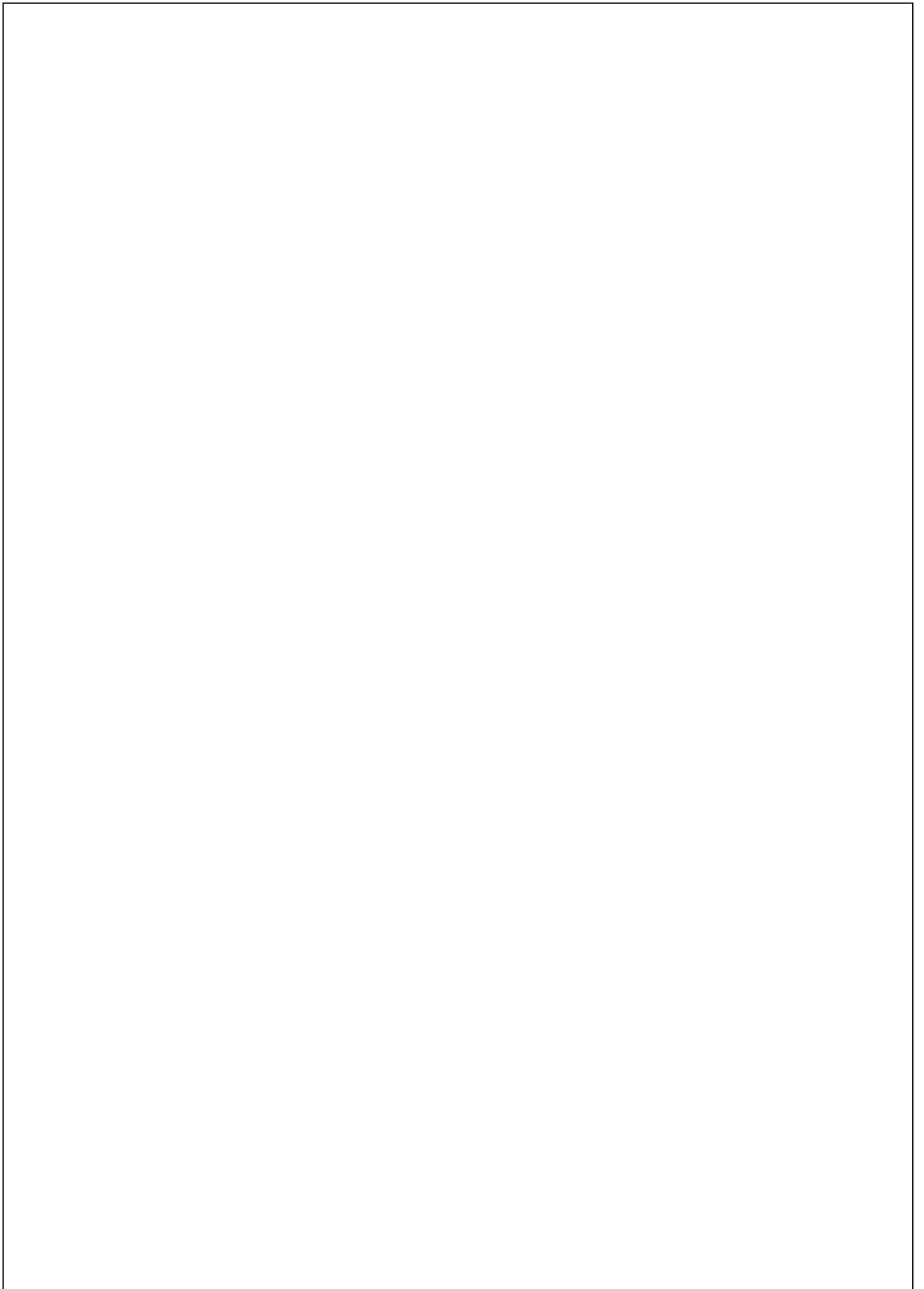
Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam analisis kebutuhan. Menurut Long, metode yang dapat digunakan dalam analisis kebutuhan adalah intuisi ahli dan non ahli, wawancara, survey dan kuesioner, audit bahasa, observasi partisipan dan nonpartisipan, metode etnografi, jurnal dan log, dan tes.⁹ Pertama intuisi ahli dan nonintuisi ahli adalah salah satu metode yang dapat digunakan mengumpulkan

⁸ Huhta *et.al.*, *op.cit.*, h. 12.

⁹ Michael H. Long, *Second Language Need Analysis (United State of America: Cambridge University Press, 2005)*, hh. 35— 50.

informasi kebutuhan dalam pembelajaran bahasa berdasarkan informasi ahli atau nonahli yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa. Keuntungan utama dari kedua metode ini adalah biaya yang dikeluarkan rendah dan tidak memerlukan banyak waktu dan usaha. Namun demikian, kurangnya pengalaman ahli dapat membuat informasi yang ada tidak maksimal. Terlebih lagi untuk intuisi nonahli, ketidakmaksimal data yang ada terlihat jelas. Kedua adalah wawancara. Untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pembelajaran bahasa, metode wawancara dapat digunakan, baik wawancara terstruktur atau tidak terstruktur. Dengan wawancara kita mengetahui secara langsung apa yang dipikirkan ³ dan apa yang dilakukan orang secara langsung. Ketiga adalah metode survei dan kuesioner. Metode survei dan kuesioner dalam analisis kebutuhan memiliki banyak keuntungan. Peneliti tidak perlu secara fisik bertemu dengan informan. Selain itu, peneliti dapat menghasilkan data dalam jumlah besar dan dengan demikian dapat meningkatkan reabilitas dan validitas temuan. Namun demikian, semakin tinggi derajat standardisasi, semakin sedikit ruang yang ada bagi responden untuk memberi kita ide dan komentar mereka sendiri. Ini berarti bahwa informasi yang berpotensi penting dari jenis yang akan ditemukan dalam analisis kebutuhan yang lebih komprehensif dan menyeluruh cenderung tidak terungkap. Keempat adalah audit bahasa. Audit bahasa didefinisikan sebagai penyelidikan kebutuhan bahasa tertentu. Temuan audit menyediakan dasar laporan yang menguraikan tindakan apa yang perlu dilakukan oleh

organisasi untuk meningkatkan kompetensi bahasa. Kelima adalah observasi partisipan dan nonpartisipan. Pengamatan menyediakan peneliti sumber data yang kaya dalam konteks profesional dari peserta. Observasi partisipan dan nonpartisipan memiliki keuntungan, yaitu memungkinkan studi secara langsung, mendalam, dan kontekstual tentang apa yang sebenarnya dilakukan oleh para peserta dan kegiatan-kegiatan yang menarik di lingkungan secara alami. Keenam adalah metode etnografi. Metode ini digunakan dalam analisis kebutuhan untuk mencari pandangan orang dalam tentang budaya. Ketujuh adalah jurnal dan log. Penggunaan jurnal dan log pada dasarnya untuk mengumpulkan informasi secara rinci dari perspektif guru dan siswa. Kedelapan adalah tes. Metode tes dapat dijadikan pilihan dalam mengumpulkan informasi dalam analisis kebutuhan. Namun demikian, jenis tes yang digunakan harus bervariasi dan handal untuk mendapatkan informasi yang maksimal.



BAB V

CONTOH PENGEMBANGAN MODEL

PEMBELAJARAN



Salah satu produk pengembangan adalah model pembelajaran. Peneliti bisa mengembangkan ini dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Dalam mengembangkan model pembelajaran, terdapat komponen model yang harus dikembangkan. Joyce, Weil, dan Calhoun mengemukakan beberapa kata kunci yang perlu kita pahami sebagai komponen suatu model pembelajaran yakni sebagai berikut.¹⁰

a) Struktur Pembelajaran

Pengertian struktur pembelajaran merujuk pada penahapan model yang merinci fase-fase kegiatan model. Struktur pembelajaran pada dasarnya berisi sejumlah kegiatan yang harus ditempuh peserta didik selama proses pembelajaran.

b) Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi adalah hubungan yang harus terjalin antara guru dan siswa. Hubungan dimaksud adalah reaksi tepat yang diberikan guru atas kegiatan- kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan macam-macam norma (prinsip) yang harus dianut dan dikembangkan untuk kepentingan model pembelajaran.

¹⁰ Joyce, Weil, dan Calhoun, *op.cit.*, h. 89—101.

c) Sistem Sosial

Sistem sosial ini mencakup, tiga pengertian utama yaitu (1) deskripsi macam-macam peranan guru dan siswa; (2) deskripsi hubungan hierarkis/ otoritas guru dan siswa; (3) deskripsi macam-macam kaidah untuk mendorong siswa.

d) Sistem Pendukung

Sistem pendukung berarti unsur yang harus terkondisi tepat dan sesuai untuk menunjang pelaksanaan model mengajar. Sistem pendukung model bertolak dari pertanyaan-pertanyaan dukungan apa yang dibutuhkan oleh suatu model agar tercipta lingkungan khusus. Dalam hubungan ini, sistem pendukung itu berupa kemampuan/keterampilan, dan fasilitas-fasilitas teknis. Sistem pendukung diturunkan dari dua sumber yaitu kekhususan-kekhususan peranan guru dan tuntutan siswa.

e) Tujuan Pembelajaran dan Tujuan Penyerta

Sebuah model pembelajaran dikembangkan untuk mencapai dua tujuan yakni tujuan pembelajaran dan tujuan penyerta. Tujuan pembelajaran adalah tujuan langsung yang berhubungan dengan penguasaan materi pembelajaran. Tujuan penyerta merupakan tujuan di luar materi yang bisa saja berupa pembentukan sikap, karakter, dan pembiasaan lainnya.

Untuk lebih jelasnya, berikut contoh model pembelajaran yang telah dikembangkan dengan judul penelitian "Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Akademik Berbasis MOODLE untuk Mata Kuliah Bahasa Indonesia di Universitas Sriwijaya."

MODEL PEMBELAJARAN MENULIS AKADEMIK BERBASIS MOODLE PADA MATA KULIAH BAHASA INDONESIA DI UNIVERSITA SRIWIJAYA

A. ORIENTASI MODEL

Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan dewasa ini. Teknologi komputer dan internet, baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak memberikan banyak pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi, tetapi juga fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual, dan interaktif. Banyak kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Berbagai teknologi dan aplikasi tercipta dalam upaya mendukung kegiatan operasional kehidupan manusia maupun organisasi, termasuk kegiatan belajar dan mengajar.

Menelaah tentang pembelajaran berteknologi, hal ini mengarah pada *E-Learning (Electronic Learning)*.¹¹ *E-Learning* adalah penggunaan jalinan kerja teknologi untuk mendesain, mengirim, memilih, dan mengorganisir pembelajaran. *Elektronik Learning* juga dapat didefinisikan sebagai upaya menghubungkan pembelajar dengan sumber belajar (data base, pakar/guru, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan dan Interaktivitas

¹¹ Udin Syaefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2009), hh. 2--3.

dalam hubungan tersebut dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.¹²

Model pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE pada mata kuliah bahasa Indonesia di Universitas Sriwijaya adalah model pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran menulis akademik dengan menggunakan pembelajaran elektronik (*E-Learning*) MOODLE. MOODLE merupakan perangkat pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang digital, aman, terintegrasi, dan inovatif. Dengan menggunakan MOODLE, pembelajaran menulis akademik tidak hanya dilakukan dalam bentuk tatap muka saja, melainkan ditambah dengan kegiatan belajar terstruktur dan mandiri sehingga mahasiswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan MOODLE.

Adapun fitur-fitur MOODLE yang digunakan dalam model pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

a. Fasilitas mengisi materi

- 1) *file*
- 2) *folder*
- 3) *IMS Content Package*
- 4) *Label*
- 5) *page*
- 6) *URL*

¹² Ibid ., 184.

b. Fasilitas aktivitas

- 1) *Assignments*
- 2) Obrolan (*Chatting*)
- 3) Forum Diskusi
- 4) Workshop.

Fitur-fitur ini sebgaiian besar digunakan dalam kegiatan mandiri di luar kelas sebelum pembelajaran tatap muka berlangsung agar dapat melaksanakan pembelajaran menulis akademik yang maksimal.

Model pembelajaran ini digolongkan dalam sistem pembelajaran internet *Web Enhanced Course* merupakan pemanfaatan internet untuk pendidikan untuk menunjang peningkatan kualitas belajar-mengajar di kelas. Bentuk ini juga dikenal dengan nama *Web Lite Course* karena kegiatan pembelajaran utama adalah tatap muka di kelas. Dalam program pemetaan (*mapping*), model pembelajaran ini digolongkan sebagai *Supplemental E-Learning*, yaitu seluruh pertemuan berupa tatap muka (14 kali pertemuan tatap muka). Pembelajaran elektronik (*E-Learning*) digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Jenis ini digunakan bagi mahasiswa yang belum begitu mengenal dengan program pembelajaran elektronik (*E-Learning*).

Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran ini mengadaptasi model pembelajaran kreatif produktif yaitu salah satu model pembelajaran yang merupakan gabungan dari dari pemahaman terhadap konsep yang dikaji. Pembelajaran kreatif produktif merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dengan mengacu

berbagai pendekatan pembelajaran, yakni belajar aktif, kreatif, konstruktif, serta kolaboratif dan kooperatif.¹³ Dengan berbagai kegiatan ini dapat membuat mahasiswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang kreatif dan produktif dan mampu memotivasi mahasiswa dalam melaksanakan berbagai kegiatan sehingga mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Pembelajaran kreatif produktif memiliki empat fase, yaitu orientasi, eksplorasi, interpretasi, rekreasi, dan publikasi. Empat fase ini sudah memuat tahap prapenulisan, penulisan, dan pascapenulisan yang merupakan tiga elemen penting dalam pembelajaran menulis khususnya menulis akademik. Dalam model pembelajaran yang dikembangkan ini, peneliti mengadaptasi dengan memperhatikan karakteristik pembelajaran berbasis MOODLE, prinsip-prinsip pembelajaran menulis, dan karakteristik pembelajaran KKNi sehingga model ini terdiri dari delapan fase, yaitu fase orientasi 1, fase eksplorasi, fase interpretasi dan curah pendapat (*brainstorming*), fase orientasi 2, fase re-kreasi perencanaan karangan, fase orientasi 3, fase re-kreasi karangan, dan fase publikasi yang dilakukan di dalam kelas dan di luar kelas.

Perpaduan ini diharapkan menghasilkan model pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE yang maksimal. Ketiga hal ini sangat mempengaruhi terciptakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan

¹³ Ditnaga, Dikti, dan Diknas, *Pembelajaran Inovatif dan Partisipatif* (Jakarta: Ditnaga, Dikti, dan Diknas, 2007), h. 26

mahasiswa dan dosen. Adapun karakteristik pembelajaran berdasarkan KKNi adalah bersifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, dan kolaboratif.¹⁴ Dengan terpenuhinya karakteristik proses pembelajaran ini, suatu model pembelajaran dapat dikatakan memenuhi standar proses pembelajaran sesuai KKNi, yaitu kriteria minimal pelaksanaan pembelajaran untuk memperoleh capaian pembelajaran. Selain itu, model ini juga mempertimbangan prinsip-prinsip pembelajaran menulis, yaitu praktik menulis secara efisien, berhubungan dengan pendekatan pembelajaran menulis, berkaitan dengan latar belakang pembaca, berkaitan dengan keterpaduan keterampilan berbahasa, terkait dengan kegiatan menulis yang otentik, berhubungan dengan proses menulis, suasana pembelajaran berkaitan dengan pengelolaan kelas yang dapat mewujudkan suasana kelas yang menyenangkan dan dinamis, cara merespon dan mengoreksi tulisan mahasiswa, dan konvensi menulis formal.¹⁵ Karakteristik pembelajaran *E-Learning* juga hal yang diacu dalam mengembangkan model ini, yaitu interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan.¹⁶

¹⁴ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Pasal 11, ayat 1.

¹⁵ H.D. Brown, *Teaching Approach to Language Pedagogy* (New York: Longman, 2001), h. 346—356.

¹⁶ *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web* (Direktorat Ketenagaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, dan Kementerian Pendidikan Nasional, Jakarta, 2010).

B. KOMPONEN MODEL PEMBELAJARAN

Suatu model pembelajaran terdiri dari lima komponen, yaitu struktur model pembelajaran (sintaks), sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional dan pengiring. Komponen-komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang saling terkait. Berikut adalah komponen model pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE pada mata kuliah bahasa Indonesia di Universitas Sriwijaya yang dikembangkan.

1. STRUKTUR MODEL PEMBELAJARAN (SINTAKS),

Struktur model pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE pada mata kuliah bahasa Indonesia di Universitas Sriwijaya ini terdiri dari delapan fase, yaitu fase orientasi 1, fase eksplorasi, fase interprestasi dan curah pendapat (*brainstorming*), fase orientasi 2, fase rekreasi perencanaan karangan, fase orientasi 3, fase re-kreasi karangan, dan fase publikasi. Fase-fase itu secara terperinci diuraikan sebagai berikut dengan contoh topik menulis esai.

a. Fase 1 Orientasi 1

Pada tahap ini pembelajaran diawali dengan orientasi untuk mengkomunikasikan dan menyepakati tugas dan langkah pembelajaran untuk fase eksplorasi dan interprestasi. Dalam hal ini dosen mengkomunikasikan tujuan, materi, waktu, langkah-langkah pembelajaran hasil akhir yang diharapkan dari mahasiswa, serta penilaian yang diterapkan. Fase ini dilakukan di dalam kelas. Mahasiswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan

pendapatnya tentang tugas dan langkah pembelajaran. Dosen dan mahasiswa berdiskusi Pada pertemuan pertama, tahap orientasi akan lebih lama karena ditahap ini juga mahasiswa diperkenalkan dengan model pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE. Pada topik berikutnya, tahap orientasi dilakukan di akhir pertemuan.

Adapun langkah-langkah pada orientasi 1 adalah dosen memberikan **orientasi 1** yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran berbasis web MOODLE (tugas mandiri di luar kelas sebelum tatap muka) dan aktivitas tatap muka untuk fase eksplorasi dan pertemuan minggu depan pada fase interpretasi. Berikut adalah contoh orientasi untuk topik menulis esai.

Aktivitas Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Berbasis MOODLE

- 1) Mahasiswa dibagi menjadi empat kelompok.
- 2) Setiap kelompok mengeksplorasi teori menulis esai dari materi yang sudah dikirim di MOODLE dan referensi lainnya.
- 3) Satu kelompok ditugaskan menyiapkan presentasi dalam bentuk *power poin* untuk didiskusikan minggu depan pada tahap interpretasi tentang topik esai sebagai wujud hasil eksplorasi.
- 4) Hasil eksplorasi yang akan dipresentasikan minggu depan di-*posting* di MOODLE dalam bentuk *assignments (advanced uploading)* sebelum jadwal tatap muka.
- 5) Kelompok lain menyiapkan satu topik tulisan dan membawa referensi yang dibutuhkan untuk kegiatan

- curah pendapat (*brainstorming*) di kelas.
- 6) Mahasiswa dan dosen mengadakan diskusi kelas di fasilitas *forum* MOODLE materi pembelajaran minggu depan.
 - 7) Mahasiswa dapat menggunakan aktivitas obrolan (*chat*) untuk berkomunikasi langsung dengan teman atau dosen.

Aktivitas Tatap Muka Minggu Depan

- 1) Kelompok yang ditunjuk mempresentasikan tugas kelompok mereka dalam bentuk *power poin* untuk didiskusikan minggu depan pada tahap interpretasi.
- 2) Setelah kegiatan interpretasi berupa diskusi kelas dilanjutkan dengan kegiatan curah pendapat (*brainstorming*) dalam kelompok menggunakan lembar kerja mahasiswa.
- 3) Setiap kelompok mempresentasikan hasil kegiatan curah pendapat (*brainstorming*) di depan kelas.

b. Fase 2 Eksplorasi

Pada tahap ini mahasiswa melakukan eksplorasi terhadap materi esai yang disediakan di MOODLE atau referensi lainnya. Kegiatan ini bisa dilakukan secara individu atau kelompok. Berdasarkan hasil eksplorasi, mereka membuat tugas berdasarkan kesepakatan yang dibuat saat fase orientasi. Di tahap ini juga, mahasiswa dapat berkomunikasi dengan dosen atau teman sekelas dengan menggunakan fitur *forum diskusi* dan obrolan (*chat*) yang ada di MOODLE.

c. Fase 3 Interpretasi dan Curah Pendapat (*Brainstorming*)

1. Interpretasi

Pada tahap ini, hasil eksplorasi diinterpretasikan melalui kegiatan presentasi dan diskusi. Kelompok yang diberi tugas menyajikan hasil pemahamannya tersebut di depan kelas dan diikuti oleh tanggapan dari mahasiswa lain. Pada tahap ini diharapkan semua mahasiswa sudah memahami konsep/topik/masalah yang dikaji. Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut.

- 1) Setiap mahasiswa membentuk tempat duduk berkelompok untuk mempermudah diskusi kelompok dalam tahap *interpretasi*.
- 2) Mahasiswa masuk dalam laman pembelajaran elektronik (*E-learning*) MOODLE Universitas Sriwijaya.
- 3) Kelompok yang ditugaskan mempresentasikan hasil eksplorasi materi esai di depan kelas.
- 4) Mahasiswa mengadakan tanya jawab yang dipimpin moderator.
- 5) Setiap pertanyaan dijawab oleh wakil kelompok atau anggota kelompok.
- 6) Mahasiswa dan dosen melakukan diskusi kelas.

Setelah kegiatan interpretasi, kegiatan selanjutnya adalah curah pendapat (*brainstorming*).

2. Curah Pendapat (*Brainstorming*)

- a. Setiap kelompok melakukan curah pendapat (*brainstorming*) berdasarkan topik esai yang dipilih.
- b. Ide-ide yang dihasilkan dituangkan dalam lembar kerja mahasiswa yang dapat diunduh di MOODLE.
- c. Wakil setiap kelompok mempresentasikan hasil curah pendapat (*brainstorming*) di depan kelas.
- d. Dosen dan mahasiswa mengadakan diskusi kelas.

d. Fase 4 orientasi 2

Tahap orientasi 2 dilakukan di akhir pertemuan fase interpretasi dan curah pendapat (*brainstorming*). Pada tahap ini pembelajaran diawali dengan orientasi untuk mengkomunikasikan dan menyepakati tugas dan langkah pembelajaran untuk fase rekreasi perencanaan tulisan. Dalam hal ini guru mengkomunikasikan tujuan, materi, waktu, langkah-langkah pembelajaran hasil akhir yang diharapkan dari mahasiswa, serta penilaian yang diterapkan. Fase ini dilakukan di dalam kelas. Mahasiswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya tentang tugas dan langkah pembelajaran. Dosen dan mahasiswa berdiskusi. Adapun langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut.

Dosen melakukan orientasi untuk tahap **rekreasi perencanaan tulisan** yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran elektronik (*E-Learning*) berbasis web

MOODLE (tugas mandiri di luar kelas sebelum tatap muka) dan aktivitas tatap muka untuk pertemuan minggu depan yaitu, sebagai berikut.

Aktivitas Pembelajaran Eketronik (E-Learning) Berbasis Web MOODLE

- 1) Mahasiswa mempelajari materi pemetaan pikiran di MOODLE.
- 2) Mahasiswa mengikuti aktivitas workshop di MOODLE dengan langkah langkah berikut.
 - a) Mahasiswa mengirimkan tugas individu dalam fitur workshop MOODLE.
 - b) Mahasiswa melakukan penilaian teman sejawat dalam fitur workshop MOODLE.
 - c) Mahasiswa melakukan penilaian sendiri dalam fitur workshop MOODLE.
 - d) Mahasiswa memperbaiki tugas berdasarkan penilaian sendiri, teman sejawat, dan dari dosen
 - e) Mahasiswa dan dosen mengadakan diskusi kelas di fasilitas *forum* MOODLE materi pembelajaran minggu depan.
 - f) Mahasiswa dapat menggunakan aktivitas *chat* untuk berkomunikasi langsung dengan teman atau dosen secara individu.

Aktivitas Tatap Muka Minggu Depan

- 1) Mahasiswa mempersiapkan bahan diskusi untuk pertemuan tatap muka berupa berikut.
 - a) Tugas pemetaan pikiran awal sebelum dinilai
 - b) Komentar dari diri sendiri, teman sejawat, dan dosen.
 - c) Perbaikan tugas pemetaan pikiran

e. Fase 5 Rekreasi Perencanaan Tulisan

Pada tahap ini, mahasiswa ditugaskan untuk menghasilkan sesuatu yang mencerminkan pemahamannya terhadap konsep, topik, dan masalah yang akan dikaji. Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut.

- 1) Mahasiswa dan dosen masuk dalam pembelajaran elektronik (*E-learning*) MOODLE Universitas Sriwijaya.
- 2) Dosen meminta mahasiswa untuk duduk berpasangan sebagai tutor sebaya.
- 3) Dosen berdiskusi dengan mahasiswa tentang perencanaan menulis dengan menggunakan pemetaan pikiran.
- 4) Tiga orang mahasiswa yang terpilih mempresentasikan pemetaan pikiran di depan kelas. Bahan yang harus dipresentasikan adalah penilaian dan komentar dari diri sendiri, satu orang teman sejawat, dan dosen serta pemetaan pikiran perbaikan.
- 5) Masing-masing mahasiswa dikomentari oleh dua orang mahasiswa.
- 6) Mahasiswa dan dosen mengadakan diskusi kelas.
- 7) Mahasiswa menukarkan pemetaan pikirannya pada

tutor sebaya untuk mengecek apakah saran dari teman sejawat dan dosen diperbaiki.

- 8) Dosen dan mahasiswa mengadakan diskusi kelas berkaitan dengan hal-hal yang tidak dipahami mahasiswa mengenai tugas tersebut.

f. Fase 6 Orientasi 3

Tahap orientasi 3 dilakukan di akhir pertemuan fase lima. Pada tahap ini pembelajaran diawali dengan orientasi untuk mengkomunikasikan dan menyepakati tugas dan langkah pembelajaran untuk fase rekreasi tulisan. Dalam hal ini guru mengkomunikasikan tujuan, materi, waktu, langkah-langkah pembelajaran hasil akhir yang diharapkan dari mahasiswa, serta penilaian yang diterapkan. Fase ini dilakukan di dalam kelas. Mahasiswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya tentang tugas dan langkah pembelajaran. Dosen dan mahasiswa berdiskusi. Adapun langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut.

Dosen melakukan tindak lanjut untuk tahap *rekreasi 2* yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran elektronik (*E-Learning*) berbasis web MOODLE (tugas mandiri di luar kelas sebelum tatap muka) dan aktivitas tatap muka untuk pertemuan minggu depan yaitu, sebagai berikut.

Aktivitas Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*)

MOODLE

- 1) Mahasiswa mengirimkan tugas pemetaan pikiran yang sudah direvisi di aktivitas *assignment* MOODLE (*advance upload of file*).
- 2) Mahasiswa mengikuti aktivitas workshop di MOODLE dengan langkah langkah berikut.
 - a) Mahasiswa mengirimkan tugas individu karangan ilmiah berdasarkan pemetaan pikiran yang dibuat dalam fitur workshop MOODLE.
 - b) Mahasiswa melakukan penilaian teman sejawat dalam fitur workshop MOODLE.
 - c) Mahasiswa melakukan penilaian sendiri. dalam fitur workshop MOODLE.
 - d) Dosen melakukan penilaian karangan ilmiah semua mahasiswa
 - e) Mahasiswa memperbaiki tugas berdasarkan penilaian sendiri, teman sejawat, dan dosen
 - f) Mahasiswa dan dosen mengadakan diskusi kelas di fasilitas *forum* MOODLE materi pembelajaran minggu depan.

Aktivitas Tatap Muka Minggu Depan

Mahasiswa mempersiapkan bahan diskusi untuk pertemuan tatap muka berupa berikut.

- 1) Esai awal sebelum dinilai
- 2) Komentar dari diri sendiri, teman sejawat, dan dosen.
- 3) Perbaiki esai.

g. Fase 7 Rekreasi Tulisan

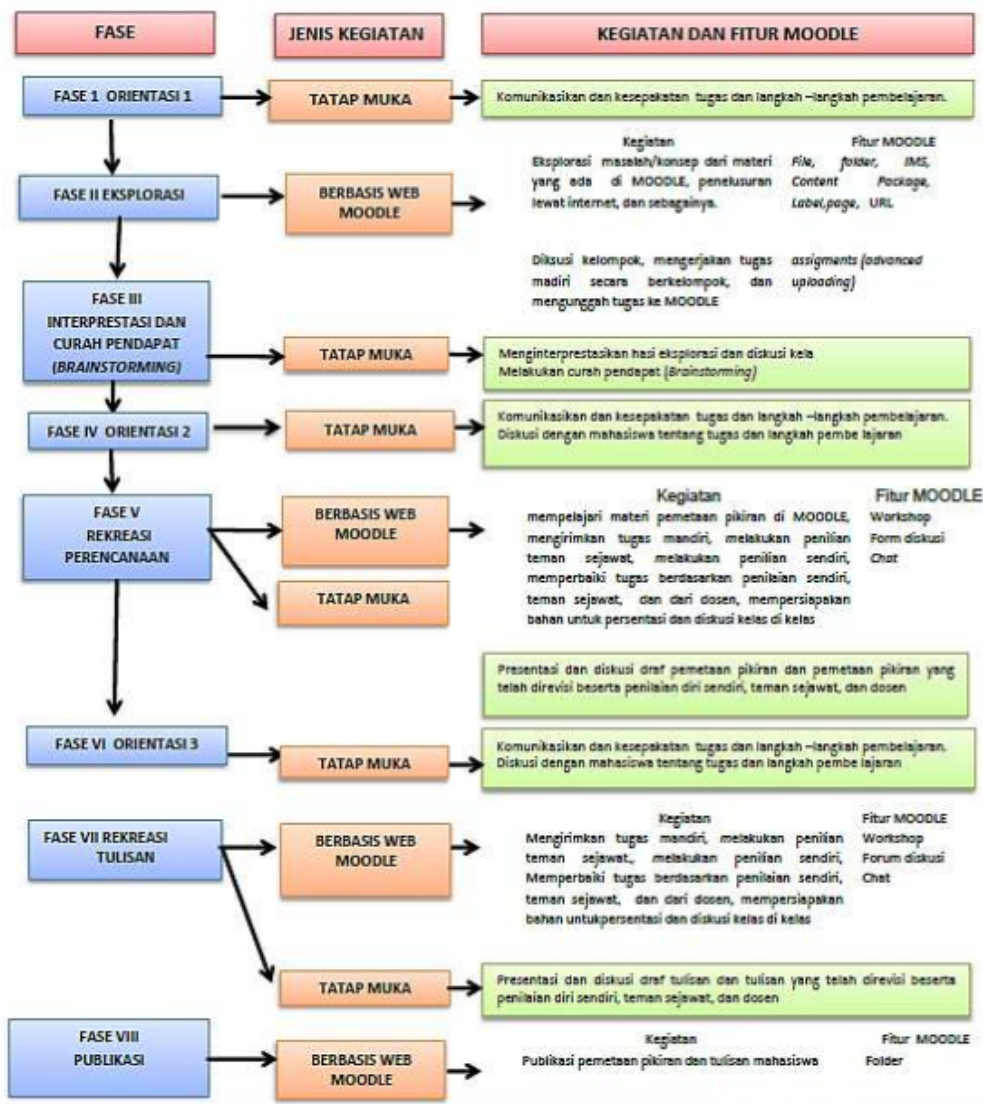
Pada tahap ini, mahasiswa ditugaskan untuk menghasilkan sesuatu yang mencerminkan pemahamannya terhadap konsep, topik, dan masalah yang akan dikaji. Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut.

- 1) Mahasiswa dan dosen masuk dalam pembelajaran elektronik (*E-Learning*) MOODLE Universitas Sriwijaya.
- 2) Dosen meminta mahasiswa untuk duduk berpasangan sebagai tutor sebaya
- 3) Dosen berdiskusi dengan mahasiswa tentang esai
- 4) Tiga orang mahasiswa yang terpilih mempresentasikan esai mereka di depan kelas. Bahan yang harus dipresentasikan adalah penilaian dan komentar diri sendiri, satu orang teman sejawat, dan dosen serta esai yang telah diperbaiki.
- 5) Masing-masing esai mahasiswa dikomentari oleh dua orang mahasiswa.
- 6) Mahasiswa dan dosen mengadakan diskusi kelas.
- 7) Mahasiswa menukarkan karangannya dengan tutor sebaya untuk mengecek apakah saran dari teman sejawat dan dosen diperbaiki.
- 8) Dosen dan mahasiswa mengadakan diskusi kelas berkaitan dengan hal-hal yang tidak dipahami mahasiswa mengenai tugas tersebut.
- 9) Mahasiswa memperbaiki esai di rumah dan mengirimkannya ke MOODLE dalam bentuk *assignment* MOODLE (*advance upload of file*)

b. Fase 8 Publikasi

Dalam fase ini dosen mempublikasikan semua pemetaan pikiran dan esai mahasiswa dalam fitur *Folder*. Semua mahasiswa dapat melihat semua pekerjaan teman-temannya.

Untuk lebih jelasnya struktur pembelajaran model pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE dapat terlihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Struktur Pembelajaran

2. Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi adalah hubungan yang harus terjalin antara dosen dan mahasiswa. Hubungan dimaksud adalah reaksi tepat yang diberikan dosen atas kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa dan macam-macam

norma (prinsip) yang harus dianut dan dikembangkan untuk kepentingan model pembelajaran.

Adapun prinsip reaksi dalam model pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE dengan contoh topik esai adalah sebagai berikut.

- a. Pada fase orientasi 1, dosen berperan sebagai fasilitator dalam menggunakan pembelajaran elektronik (*E-Learning*) MOODLE dan memandu mahasiswa untuk melaksanakan langkah-langkah pembelajaran untuk fase eksplorasi dan interpretasi saat di dalam kelas.
- b. Dalam fase eksplorasi, dosen memandu mahasiswa mengeksplorasi materi dan tugas untuk fase interpretasi serta membantu mahasiswa jika ada masalah dalam proses kerja kelompok melalui aktivitas *forum diskusi* dan *chat* yang merupakan fitur-fitur yang ada di MOODLE. Dosen juga mengingatkan setiap kelompok batas akhir pengiriman tugas di MOODLE. Secara aktif, dosen juga sebagai motivator bagi mahasiswa agar belajar aktif dan kreatif serta memantau secara aktif aktivitas mahasiswa di MOODLE
- c. Di fase ketiga yaitu interpretasi dan curah pendapat (*brainstorming*), dosen sebagai motivator bagi mahasiswa dalam melaksanakan presentasi dan diskusi kelompok dan diskusi kelas. Motivasi diberikan dosen di awal pembelajaran. Dosen juga memfasilitasi jalannya presentasi dan diskusi agar berlangsung dengan baik dan lancar. Selama

- presentasi dan diskusi berlangsung dosen mengamati, memberi arahan, serta membantu mahasiswa dalam kelompok memecahkan permasalahan yang terjadi dalam diskusi kelompok.
- d. Pada fase keempat yaitu orientasi 2, dosen berperan sebagai fasilitator dalam menggunakan aktivitas *workshop* di MOODLE dan memandu mahasiswa untuk melaksanakan langkah-langkah pembelajaran untuk fase rekreasi perencanaan esai (pemetaan pikiran) saat di dalam kelas.
 - e. Fase yang kelima adalah fase rekreasi perencanaan esai. Fase ini dilaksanakan di luar kelas (di rumah melalui MOODLE) dan di kelas dalam bentuk presentasi pemetaan pikiran dan diskusi kelas. Saat di luar kelas melalui MOODLE, dosen membantu mahasiswa jika ada masalah dalam melaksanakan tugas di *workshop* MOODLE melalui aktivitas *forum diskusi* dan obrolan (*chat*) yang merupakan fitur-fitur yang ada di MOODLE secara daring. Dosen juga memberi penilaian di dalam aktivitas *workshop* MOODLE setelah mahasiswa di nilai oleh teman sejawat.
 - f. Pada fase keenam yaitu orientasi 3, dosen berperan sebagai fasilitator dalam menggunakan aktivitas *workshop* di MOODLE dan memandu mahasiswa untuk melaksanakan langkah-langkah pembelajaran untuk fase rekreasi karangan saat di dalam kelas.
 - g. Fase yang ketujuh adalah fase rekreasi karangan. Fase ini dilaksanakan di luar kelas (di rumah melalui

MOODLE) dan di kelas dalam bentuk presentasi esai mahasiswa dan diskusi kelas. Saat di luar kelas melalui MOODLE, dosen membantu mahasiswa jika ada masalah dalam melaksanakan tugas di *workshop* MOODLE melalui aktivitas *forum diskusi* dan obrolan (*chat*) yang merupakan fitur-fitur yang ada di MOODLE secara daring. Dosen juga memberi penilaian di dalam aktivitas *workshop* MOODLE setelah mahasiswa di nilai oleh teman sejawat.

- h. Pada fase kedelapan adalah fase publikasi. Pada fase ini dosen mempublikasikan semua tugas mahasiswa, baik pemetaan pikiran dan esai yang telah direvisi dalam fitur *folder* yang ada di MOODLE.

3. SISTEM SOSIAL

Dalam kegiatan belajar mengajar tentu ada interaksi sosial atau interaksi antara manusia. Interaksi tersebut bisa terjadi antara dosen dan mahasiswa, antara mahasiswa dan mahasiswa, antara kelompok, yakni mahasiswa dengan kelompok mahasiswa yang lain. Bentuk interaksi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain jumlah mahasiswa atau mahasiswa (besar atau kecil), latar belakang, kemampuan, dan kematangan mahasiswa atau mahasiswa, atau bahkan masalah jenis kelamin dan etnis. Setiap model pembelajaran mensyaratkan situasi atau suasana dan norma tertentu. Situasi atau suasana dan norma yang berlaku dalam suatu model pembelajaran disebut **sistem sosial**.

Model pembelajaran menulis akademik berbasis ini menggunakan pembelajaran elektronik (*E-Learning*) MOODLE. Bentuk pembelajarannya adalah tatap muka di dalam kelas dan di luar kelas (laman web *MOODLE E-Learning for Sriwijaya Student* (MoDELss)). Kedua bentuk pembelajaran ini berpusat pada mahasiswa. Dalam hal ini capaian pembelajaran diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas kepribadian, kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan. Mahasiswa harus didorong untuk memiliki motivasi dalam diri mereka sendiri, kemudian berupaya keras mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Dosen berperan hanya sebagai fasilitator dan motivator.

Dalam implementasi model ini, pola interaksi yang dikembangkan adalah pola interaksi banyak arah. Interaksi yang terbangun dalam model pembelajaran ini, yaitu interaksi antara dosen dan mahasiswa, antara mahasiswa dan mahasiswa, antara mahasiswa dan kelompok mahasiswa, dan antara kelompok mahasiswa dan kelompok mahasiswa, baik dalam bentuk tatap muka atau berbasis web di setiap fase model pembelajaran ini.

Pada fase pertama yaitu orientasi 1, pola interaksi yang terjadi antara dosen dan mahasiswa di dalam kelas. Dalam hal ini dosen menyepakati tugas, langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan untuk fase eksplorasi dan interpretasi. Di fase ini dosen menghidupkan suasana pembelajaran yang terbuka dan demokratis dengan mengajak mahasiswa berdiskusi tentang tugas, langkah-

langkah pembelajaran, dan penilaian yang mahasiswa lakukan. Mahasiswa dipersilahkan mengemukakan pendapatnya ataupun saran. Suasana pembelajaran juga lebih interaktif dengan banyaknya pertanyaan dan komentar.

Fase eksplorasi adalah fase kedua dari model pembelajaran ini. Pola interaksi dalam fase ini adalah interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa dalam kelompok dan antara mahasiswa dan dosen. Fase ini dilakukan di luar kelas (diskusi kelompok mahasiswa) dan melalui MOODLE. Mereka berkerja sama dalam membuat tugas yang telah diberikan. Setiap mahasiswa dituntut untuk aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan dosen. Mereka harus mengeksplorasi materi-materi yang disediakan di MOODLE dan juga mengeksplorasi dari sumber-sumber belajar lainnya. Suasana belajar koperatif antarmahasiswa dibangun dalam fase ini dalam mengerjakan tugas kelompok. Selain itu, suasana interaktif dibangun antara dosen dan mahasiswa atau mahasiswa dan mahasiswa dalam fitur MOODLE *forum diskusi* dan obrolan (*chat*). Dalam aktivitas *forum diskusi* dan obrolan (*chat*), dosen dapat berinteraksi dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan mahasiswa tanpa terbatas waktu dan tempat. Namun demikian, dosen memegang kontrol dalam aktivitas ini.

Fase selanjutnya adalah fase interpretasi dan curah pendapat (*brainstorming*). Fase ini dilaksanakan di dalam kelas. Agar suasana kelas menjadi nyaman, dosen dan mahasiswa mengkondisikan ruangan kelas terlebih dahulu.

Penataan kursi dan meja, pendingin ruangan, pencahayaan, dan peralatan yang dipakai harus dipersiapkan dengan baik. Pola interaksi pada fase ini adalah antara dosen dan mahasiswa, dosen dan kelompok, serta kelompok dan kelompok. Suasana kondusif, interaktif, dan koperatif harus terbangun dalam fase ini. Semua mahasiswa harus menciptakan suasana kondusif agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik. Mahasiswa juga dituntut untuk aktif dalam diskusi kelas karena pembelajaran berpusat pada mahasiswa sehingga suasana diskusi kelompok dan diskusi kelas menjadi interaktif. Suasana koperatif juga harus dibangun dalam kelompok khususnya dalam diskusi kelompok. Pada fase ini juga dosen harus sangat aktif agar diskusi kelas dapat berjalan dengan baik. Dosen menenangkan jika terjadi permasalahan antar kelompok.

Fase keempat adalah fase orientasi 2. Fase ini hampir sama dengan fase orientasi 1. Dosen dan mahasiswa menyepakati tugas, langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan untuk rekreasi perencanaan tulisan. Di fase ini dosen menghidupkan suasana pembelajaran yang terbuka dan demokratis dengan mengajak mahasiswa berdiskusi tentang tugas, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian yang mahasiswa lakukan. Mahasiswa dipersilahkan mengemukakan pendapatnya ataupun saran. Suasana pembelajaran juga lebih interaktif dengan banyaknya pertanyaan dan komentar.

Fase kelima adalah rekreasi perencanaan tulisan. Tahap ini dilaksanakan di MOODLE dan di dalam kelas.

Dosen memandu mahasiswa dalam melaksanakan tugas, baik di MOODLE maupun di kelas. Tugas yang diberikan dalam fase ini adalah tugas individu membuat perencanaan tulisan dengan menggunakan pemetaan pikiran. Pola interaksi yang terjadi pada fase ini adalah antara dosen dan mahasiswa dan mahasiswa dan mahasiswa. Sebelum tatap muka, rekreasi perencanaan tulisan dibuat dirumah secara individu. Mahasiswa berinteraksi dengan contoh-contoh yang diberikan dosen di fasilitas materi di MOODLE. Selama pembuatan pemetaan pikiran, dosen dan mahasiswa dapat berinteraksi dalam fitur forum diskusi yang ada di MOODLE. Pada aktivitas ini, dibangun suasana terbuka dan kritis untuk bertanya mengenai tugas yang sedang dikerjakan. Mahasiswa bisa belajar dari pertanyaan dan jawabannya diberikan karena di forum diskusi semua mahasiswa dapat terlibat didalamnya. Suasana keakraban dan berbagi pengetahuan antara mahasiswa dan dosen serta antara mahasiswa dan mahasiswa terjalin. Interaksi ini juga bisa dilakukan dengan aktivitas obrolan (*chat*) secara individu dengan individu. Pada fase rekreasi perencanaan tulisan (berbasis web MOODLE), belajar secara kolaboratif dilakukan dengan melakukan penilaian teman sejawat di aktivitas workshop. Suasana terbuka dan kritis dalam menilai tulisan teman dibangun dengan kegiatan ini. Selanjutnya, pada kegiatan rekreasi di dalam kelas dilakukan kegiatan presentasi dan diskusi mengenai pemetaan pikiran yang dibuat. Semua mahasiswa dan dosen harus membangun suasana kondusif agar diskusi dapat berjalan dengan baik. Selain itu, suasana terbuka,

demokratis, dan interaktif harus terjadi agar mahasiswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang maksimal berkaitan dengan tugas yang telah mereka kerjakan sehingga revisi pemetaan pikiran yang dilakukan maksimal.

Fase keenam adalah fase orientasi 3. Fase ini hampir sama dengan fase orientasi 1 dan 2. Dosen dan mahasiswa menyepakati tugas, langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan untuk rekreasi tulisan. Di fase ini dosen menghidupkan suasana pembelajaran yang terbuka dan demokratis dengan mengajak mahasiswa berdiskusi tentang tugas, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian yang mahasiswa lakukan. Mahasiswa dipersilahkan mengemukakan pendapatnya ataupun saran. Suasana pembelajaran juga lebih interaktif dengan banyaknya pertanyaan dan komentar.

Fase ketujuh adalah rekreasi karangan. Tahap ini dilaksanakan di MOODLE dan di dalam kelas. Dosen memandu mahasiswa dalam melaksanakan tugas, baik di MOODLE maupun di kelas. Tugas yang diberikan dalam fase ini adalah tugas individu membuat tulisan. Pola interaksi yang terjadi pada fase ini adalah antara dosen dan mahasiswa dan mahasiswa dan mahasiswa. Sebelum tatap muka, rekreasi karangan dibuat dirumah secara individu. Mahasiswa berinteraksi dengan contoh-contoh yang diberikan dosen di fasilitas materi di MOODLE. Selama pembuatan karangan, dosen dan mahasiswa dapat berinteraksi dalam fitur forum diskusi yang ada di MOODLE. Pada aktivitas ini, dibangun suasana terbuka dan

kritis untuk bertanya mengenai tugas yang sedang dikerjakan. Mahasiswa bisa belajar dari pertanyaan dan jawabannya diberikan karena di forum diskusi semua mahasiswa dapat terlibat didalamnya. Suasana keakraban dan berbagi pengetahuan antara mahasiswa dan dosen serta antara mahasiswa dan mahasiswa terjalin. Interaksi ini juga bisa dilakukan dengan aktivitas obrolan (*chat*) secara individu dengan individu. Pada fase rekreasi perencanaan tulisan (berbasis web MOODLE), belajar secara kolaboratif dilakukan dengan melakukan penilaian teman sejawat di aktivitas workshop. Suasana terbuka dan kritis dalam menilai tulisan teman dibangun dengan kegiatan ini. Selanjutnya, pada kegiatan rekreasi di dalam kelas dilakukan kegiatan presentasi dan diskusi mengenai karangan yang dibuat. Semua mahasiswa dan dosen harus membangun suasana kondusif agar diskusi dapat berjalan dengan baik. Selain itu, suasana terbuka, demokratis, dan interaktif harus terjadi agar mahasiswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang maksimal berkaitan dengan tugas yang telah mereka kerjakan sehingga revisi karangan yang dilakukan maksimal.

Fase kedelapan adalah fase publikasi. Pada fase ini, dosen mempubikasi semua pemetaan pikiran dan karangan yang sudah direvisi oleh mahasiswa di fitur *folder* sebagai portofolio daring di MOODLE. Semua mahasiswa dapat melihat hasil karya mereka yang sudah diperbaiki.

4. Sistem Pendukung

Sistem pendukung berarti unsur yang harus terkondisi tepat dan sesuai untuk menunjang pelaksanaan model pembelajaran. Sistem pendukung model pembelajaran bertolak dari pertanyaan-pertanyaan dukungan apa yang dibutuhkan oleh suatu model agar tercipta lingkungan khusus. Sistem pendukung itu bisa berupa sarana, alat, dan bahan yang diperlukan dalam pelaksanaan model pembelajaran.

Adapun sistem pendukung dalam model pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE adalah rencana pembelajaran semester (RPS), satuan acara perkuliahan (SAP), panduan pelaksanaan model pembelajaran menulis akademik bagi dosen dan mahasiswa, materi ajar, MOODLE, dan peralatan pembelajaran (LCD proyektor, speaker, dan jaringan internet). Untuk lebih jelasnya disajikan dan diuraikan sebagai berikut.

a. Rencana Pembelajaran Semester

Rencana pembelajaran Semester (RPS) adalah perencanaan pembelajaran yang dikembangkan oleh dosen secara mandiri atau bersama kelompok keahlian bidang ilmu dalam program studi. Dalam penelitian ini, peneliti membuat RPS untuk pembelajaran menulis akademik pada mata kuliah bahasa Indonesia di Universitas Sriwijaya dengan mengacu format Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Dalam proses pembelajarannya, RPS ini mengacu pada karakteristik proses pembelajaran berdasarkan KKNI, yaitu interaktif, holistik, integrative,

saintifik, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa. Rencana pembelajaran dirancang untuk 16 kali pertemuan.

b. Satuan Acara Perkuliahan

Satuan acara perkuliahan atau disingkat dengan SAP dalam mata kuliah bahasa Indonesia di Universitas Sriwijaya dengan menerapkan model pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE dirancang sebanyak 16 kali pertemuan. Pada pelaksanaannya, perkuliahan ini terdiri dari 14 kali tatap muka dan berbasis web MOODLE dan 2 kali untuk pelaksanaan ujian tengah semester dan akhir semester yang dilaksanakan melalui MOODLE.

c. Materi Ajar

Materi ajar adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu dosen dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE, materi ajar yang digunakan adalah materi ajar dalam bentuk materi ajar berbasis web. Dengan materi ajar ini mahasiswa dapat mengakses materi ajar dimana saja asalkan mereka terhubung dengan jaringan internet. Ini sangat memudahkan mahasiswa dalam belajar. Selain itu, dengan ada materi dalam berbasis web MOODLE, mahasiswa sudah bisa mendapatkan materi dan mempelajarinya terlebih dahulu sebelum perkuliahan dimulai.

Materi ajar yang dimaksud adalah semua materi ajar yang dimasukkan dalam MOODLEss (*MOODLE E-Learning for Sriwijaya Student*). Materi ajar yang digunakan disesuaikan dengan fasilitas materi atau sumber yang ada

di MOODLE. Fasilitas materi yang ada di MOODLE adalah *file, folder, IMS content package, label, page recordings*BN, dan *URL*.

Adapun materi ajar yang digunakan dalam model pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE adalah sebagai berikut. Pertama adalah **File**. Pada model pembelajaran ini, materi ajar yang ditambahkan ke MOODLE adalah berbentuk file. Materi yang diunggah ke MOODLE dalam bentuk power point (*ppt*), *pdf*, dan *doc (word)*. Kedua adalah **IMS Content Package**. Model pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE menggunakan materi ajar dalam bentuk *IMS Content Package*. Jenis materi ini berbentuk konten multimedia seperti powerpoint dalam bentuk swf atau flash yang diunduh dalam bentuk SCROM. Program yang digunakan untuk menghasilkan bentuk SCROM dalam model ini adalah camtasia studio. Ketiga adalah **Page**. Materi ajar dalam bentuk *page* digunakan dalam model pembelajaran ini. Page yang digunakan dalam bentuk *hyperlink* ke *youtube*. Mahasiswa dapat menyimpan *youtube* terlebih dahulu agar tidak menghabiskan banyak kuota internet. Keempat adalah **URL**.

Materi ajar dalam bentuk URL digunakan dalam model pembelajaran ini. Materi ajar ini mengarah pada tautan situs web tertentu. Mahasiswa dapat membuka situs web yang diada dengan mengklik alamat situs web tersebut.

Untuk lebih jelasnya berikut diuraikan materi dalam model pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE.

1) Menulis Kutipan dan daftar pustaka dalam Karangan Akademik

Pada topik menulis kutipan dan daftar pustaka dalam karangan akademik, jenis materi ajar yang diakses mahasiswa berbentuk adalah *File* (ppt dan pdf), *Page* (*you tube*), URL, *IMS Content Package* (*scrom camtasia*), dan buku teks.

2) Menulis Esai

Pada topik menulis esai, jenis materi ajar yang digunakan adalah *File* (ppt dan pdf), *Page* (*you tube*), URL, *IMS Content Package* (*scrom camtasia*), dan buku teks.

3) Menulis Artikel Ilmiah

Pada topik yang ketiga, jenis materi yang digunakan adalah berbentuk *File* (ppt dan pdf), *Page* (*you tube*), URL, *IMS Content Package* (*scrom camtasia*), dan buku teks.

4) Menulis Makalah ilmiah

Pada topik menulis makalah ilmiah, mahasiswa diberikan materi dalam bentuk *File* (ppt dan pdf) , *Page* (*you tube*), URL, *IMS Content Package* (*scrom camtasia*), dan buku teks

Semua materi ajar yang diuraikan di atas bisa dilihat pada lampiran 3 dan dalam bentuk CD. Lampiran 3 untuk materi dalam bentuk file (*ppt, pdf, doc word*), dan URL sedangkan materi ajar dalam bentuk CD berupa materi ajar dalam bentuk *IMS Content Package* (*scrom camtasia*) dan *page*.


d. Panduan dosen dan Mahasiswa


Model pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE ini dilengkapi dengan panduan dosen dan panduan mahasiswa. Tujuannya adalah memudahkan dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan model pembelajaran ini. Kedua panduan ini berisikan panduan menggunakan MOODLE dan panduan melaksanakan model pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE.

e. Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) MOODLE

Dalam model pembelajaran ini, menggunakan *MOODLE* Universitas Sriwijaya. Fitur-fitur MOODLE yang digunakan adalah fasilitas materi (*file, folder, IMS content package, label, page, URL*) dan fasilitas aktivitas mahasiswa (*assignments, chat, forum, kuis, dan workshop*). Kursus bahasa Indonesia dalam *MOODLE* Universitas Sriwijaya dapat dilihat <http://elearning.unsri.ac.id>. dan berikut *screenshot*-nya.

Model Pembelajaran Menulis Akademik Berbasis Moodle pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi di Universitas Sriwijaya

 **Pendahuluan**

 Panduan Mahasiswa Pembelajaran E Learning Moodle untuk Mata Kuliah Bahasa Indonesia

Peremuan 1 □


Topik Kedudukan dan Fungsi Bahasa Indonesia


Pendahuluan


Assalamualaikum Wr Wb.


Mahasiswaku, di pertemuan pertama ini kita akan membahas Kedudukan dan Fungsi Bahasa Indonesia. Silahkan kalian mengeksplorasi materi-materi yang tersedia. Selain itu, kalian bisa berdiskusi dengan Ibu dan teman-teman melalui fitur forum diskusi dan chat. Selamat Belajar.


Wassalam Wr. Wb.


 Video Pembelajaran Kedudukan dan Fungsi Bahasa Indonesia


 Kedudukan dan Fungsi Bahasa Indonesia


 Undang-Undang Bahasa Tahun 2009


 Bangga Berbahasa Indonesia


 Bahasa sebagai pendidikan karakter


 Kedudukan dan fungsi bahasa

 Bahasa sebagai jati diri bangsa

 Bahasa Indonesia Menghadapi MEA

 Badan Bahasa Kemendikbud

 Forum Diskusi : Kedudukan dan Fungsi Bahasa Indonesia

 Chatting : Kedudukan dan Fungsi Bahasa Indonesia

Pengumuman

Mahasiswaku diharapkan segera mengumpulkan tugas untuk Topik kedudukan dan Fungsi Bahasa Indonesia. Terima kasih.

Gambar 2. Pertemuan 1

Pertemuan 2

Menulis Kutipan dan Daftar Pustaka dalam Karangan Akademik

Pendahuluan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Mahasiswaku, ini adalah kegiatan web based kita adalah fase eksplorasi. Kegiatan yang dilakukan adalah mengeksplorasi materi menulis kutipan dan daftar pustaka dalam karangan akademik yang dilakukan secara individu atau kelompok untuk membuat tugas kelompok yang telah disepakati. Ketua kelompok segera mengumpulkan ke mood/less dengan fitur pengumpulan tugas. Selain itu, kalian bisa berdiskusi dengan dosen pengampuh dan teman-teman dalam fitur forum diskusi dan chat.Selamat Belajar

Wasalam Wr. Wb.

📺 Video Pembelajaran Kutipan dan Daftar Pustaka

- 📄 Kutipan
- 📄 Cara Membuat Daftar Pustaka
- 📄 Contoh Kutipan dan Daftar Pustaka dalam Karangan Akademik, Rubrik Penilaian Mind Mapping, dan Rubrik Penilaian Karangan Akademik
- 📄 Buku Elektronik Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi
- 📄 Kaidah Penulisan Ilmiah
- 📄 Pedoman Penulisan Karya Ilmiah 2
- 📄 Pedoman Penulisan Karya Ilmiah 1
- 📄 Cara Membuat Daftar Pustaka
- 📄 Website Jurnal-Jurnal Ilmiah (DOAJ)
- 📄 Website Buku-Buku Ilmiah (Library Genesis)
- 📄 Website Jurnal-Jurnal Ilmiah (Google Cendekia)
- 📄 Website Buku-Buku Ilmiah (B-OK)
- 📄 Website Ebook Gratis
- 📄 Website Jurnal-Jurnal Ilmiah (Portal Garuda)
- 🗣️ Forum Diskusi Topik Kutipan dan Daftar Pustaka
- 💬 Chatting dengan Topik Kutipan dan Daftar Pustaka
- 📁 Pengumpulan Tugas Kelompok Materi Menulis Kutipan dan Daftar Pustaka dalam Karangan Akademik

Gambar 3 . Pertemuan 2



Gambar 4 . Pertemuan 3



Gambar 5 . Pertemuan 4

Pertemuan 5

Menulis Esai

Pendahuluan

Assalamuikum Wt. Wb.

Assalamuikum Wt. Wb.

Mahasiswaku, ini adalah kegiatan web based kita adalah fase eksplorasi. Kegiatan yang dilakukan adalah mengeksplorasi materi menulis esai yang dilakukan secara individu atau kelompok untuk membuat tugas kelompok yang telah disepakati. Ketua kelompok segera mengumpulkan ke moodless dengan fitur pengumpulan tugas. Selain itu, kalian bisa berdiskusi dengan dosen pengampun dan teman-teman dalam fitur forum diskusi dan chat.Selamat Belajar.

Wasalam Wt. Wb.

- PPT ESAI
- Teori Esai, Contoh Esai, Penilaian Esai, dan Penilaian Mind Mapping
- Chatting : Menulis Esai
- Website Jurnal-Jurnal Ilmiah (DOAJ)
- Website Ebook Gratis
- Ebook Writing Academic English
- Website Jurnal-Jurnal Ilmiah (Portal Garuda)
- Website Jurnal-Jurnal Ilmiah (Google Cendikia)
- Website Buku-Buku Ilmiah (Library Genesis)
- Website Buku-Buku Ilmiah (B-CK)
- Forum Diskusi : Menulis Esai

- LKS
- Pengumpulan Tugas Kelompok

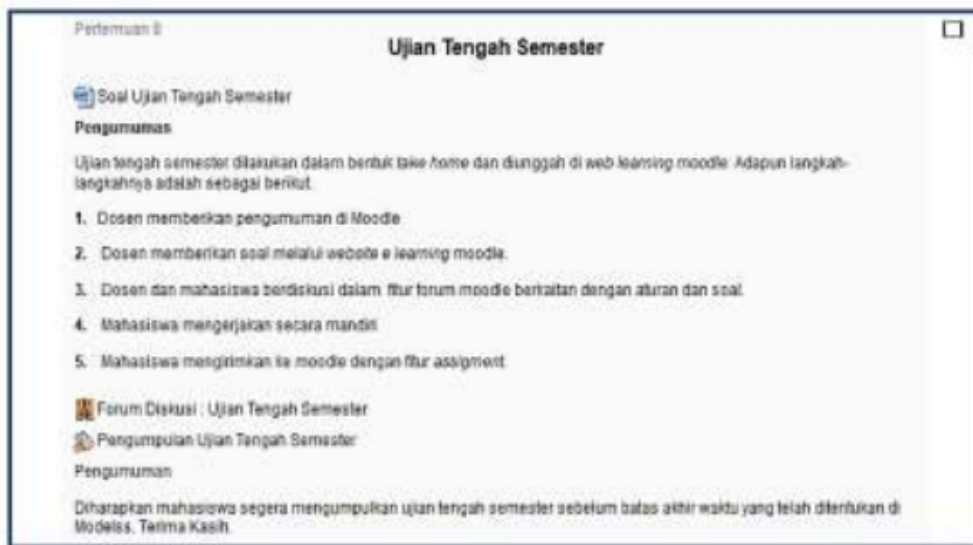
Gambar 6 . Pertemuan 5



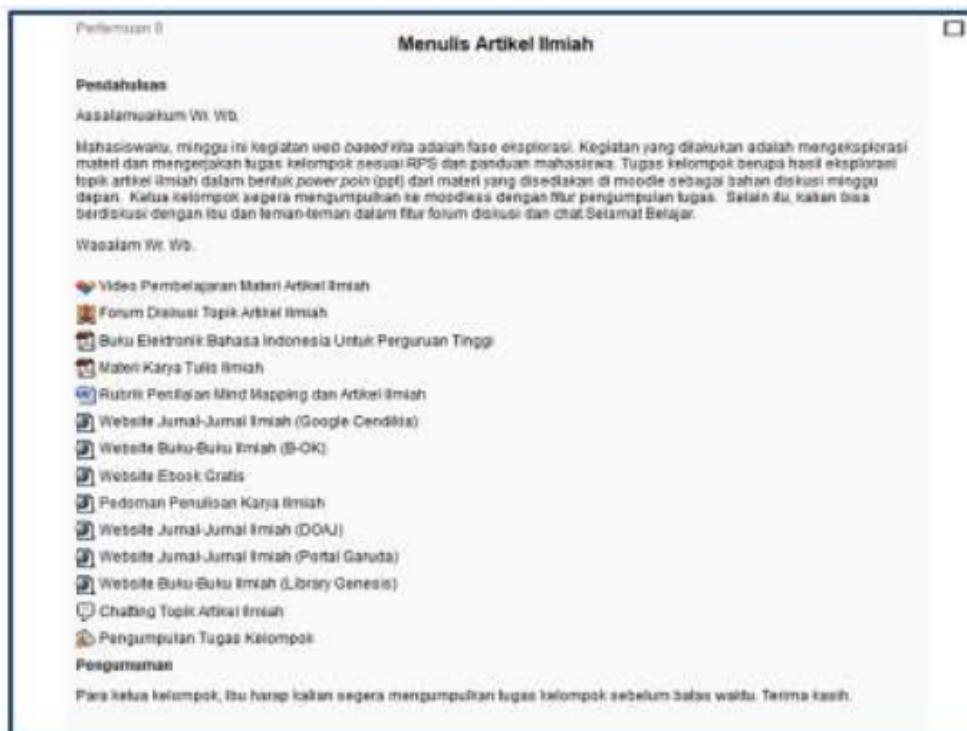
Gambar 7. Pertemuan 6



Gambar 8. Pertemuan 7



Gambar 9. Pertemuan 8



Gambar 10. Pertemuan 9



Gambar 11. Pertemuan 10



Gambar 12. Pertemuan 11



Gambar 13 . Pertemuan 12



Gambar 14. Pertemuan 13



Gambar 15 . Pertemuan 14



Gambar 16. Pertemuan 15



Gambar 17. Pertemuan 16

e. Sumber dan Peralatan

Sistem pendukung selanjutnya yang digunakan dalam model pembelajaran ini adalah sumber, media, dan peralatan. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah sumber referensi yang digunakan dalam mata kuliah ini. Sumber belajar ini bisa dilihat di bagian daftar pustaka di RPS. Sementara itu, peralatan yang digunakan adalah LCD proyektor dan pengeras suara.

5. Efek Instruksional dan Efek Pengasuhan

Sebuah model pembelajaran dikembangkan untuk mencapai dua tujuan yakni efek intruksional dan efek pengasuhan. Efek instruksional adalah tujuan langsung yang berhubungan dengan penguasaan materi pembelajaran. Efek pengasuhan merupakan tujuan di luar

materi yang bisa saja berupa pembentukan sikap, karakter, dan pembiasaan lainnya.

Dalam model pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE, efek instruksional yang timbul sebagai efek dari model pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

a. Pengetahuan:

- 1) Mempunyai pengetahuan yang baik tentang kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia sehingga dapat menumbuhkan sifat nasionalisme yang tinggi.
- 2) Menguasai teori penulisan kutipan dan daftar pustaka sehingga mampu membuat tulisan akademik dalam berbagai genre dengan baik.
- 3) Menguasai teori esai berdasarkan pola pengorganisasiannya sehingga mampu menulis esai dengan baik.
- 4) Menguasai teori penulisan artikel ilmiah sehingga mampu menulis artikel ilmiah dengan baik.
- 5) Menguasai teori penulisan makalah ilmiah sehingga mampu menulis makalah ilmiah dengan baik.
- 6) Menguasai cara menilai tulisan akademik sehingga bisa menyuting berbagai tulisan akademik dalam berbagai genre.

b. Keterampilan

- 1) Mampu menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia dengan baik dan benar.
- 2) Mampu menulis kutipan dan daftar pustaka dalam sebuah karangan ilmiah dengan baik.
- 3) Mampu menulis esai sesuai pola perorganisasian

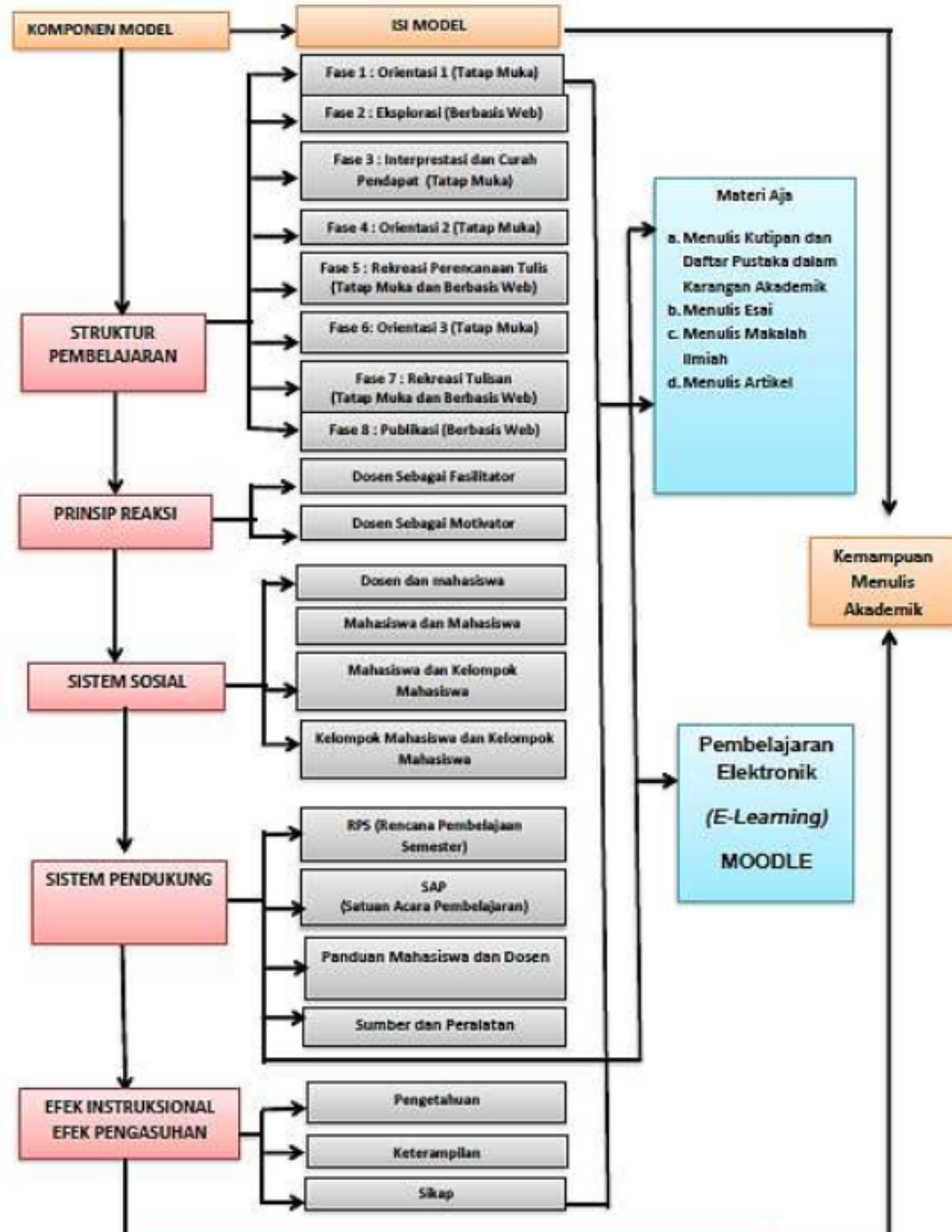
dengan baik.

- 4) Mampu menulis artikel ilmiah dengan baik.
- 5) Mampu menulis makalah ilmiah dengan baik.
- 6) Mampu mengkomunikasikan secara lisan dan tulisan ilmu dan pengetahuan sesuai dengan bidang ilmu dalam bentuk tulisan akademik dalam berbagai genre.
- 7) Mampu menggunakan teknologi pendidikan dalam pembelajaran sehingga mampu memotivasi dalam belajar bahasa Indonesia

Sementara itu, efek pengasuhan yang timbul dari model pembelajaran menulis akademik berbasis MOODLE pada mata kuliah bahasa Indonesia di Universitas Sriwijaya adalah sebagai berikut.

- 1) Memiliki sikap bahasa yang positif terhadap bahasa Indonesia yang diwujudkan dengan kesetiaan bahasa
- 2) Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan moral dan etika;
- 3) Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
- 4) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
- 5) Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
- 6) Mampu menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
- 7) Mampu menginternalisasi semangat kemandirian dan kejuangan.

Untuk lebih jelasnya berikut digambarkan model pembelajaran tersebut.



Gambar 18. Model Pembelajaran Menulis Akademik Berbasis MOODLE

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama, 2014.
- AL-Tabany, Trianto Ibnu Badar. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Arrends, Richard. *Classroom Instructional Management*. New York: The Mc Graw-Hill Company, 1997.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer, 2009.
- Brown, H. D. *Teaching Approach to Language Pedagogy*. New York: Longman, 2001.
- Dick, Walter, Lao Carey, dan James O. Carey. *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: Pearson Education, 2009.
- Gagne, R. M. dan Briggs. *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart and Wiston, 1979.
- Gagne, Robert M., et.al, *Principles of Instructional Design*. New York: Thomson Learning. Inc., Publisher, 2005
- Gustafson, Kent L. dan Robert Maribe Branch. *Survey of Instructional Development Model*. Newyork: ERIC, 2002.
- Heinich, Robert. *Intructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey : Pearson Education, 2002.
- Hinkel, Eli. *Handbook of Research in Second Language Teaching and Learning Volume II* (New York dan London: Routledge, 2011), h.681.
- Huhta, Marjatta., et.al., *Need Analysis For Languag Course Design*. United Kingdom: Cambridge University Press, 2013.

- Hutchinson, Tom dan Alan Waters. *English for Specific Purposes: A learning-Centered Approach*, Australia: Cambridge University Press, 1987.
- Joyce, Bruce, Marsha Weil, dan Eily Calhoun. *Model of Teaching*. Boston: Pearson, 2009.
- Long, Michael H. *Secomd Language Need Analysis* . United State of America: Cambridge University Press, 2005.
- Orlich, et.all. *Teaching Strategies: A Guide to Effective Intruction*. Boston: Wadsworth, 2010.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. *Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Morrison, Garry R., Steven M. Ross, dan Jerrold E. Kemp. *Designing Effective Instruction*. United State of America: Jonh Wiley & Sons,Inc, 2007.
- Nation, L.S.P dan John Macalister. *Language Curriculum Design*. New York and London: Routledge, 2009.
- Richard , J.C. dan Roger, *Approach, Method, and Technique Teaching Language*. New York: Cambridge University Press, 2001.
- Richard, Jack C. *Curruculum Development in Language Teaching*. United State of America: Cambridge University Press, 2001.
- Suparman, M. Atwi. *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar&Inovator Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2012.
- Seels, Barbara B. dan Rita C. Richey, *Instructional Technology The Defenition and Domain of the Field*

terjemahan Dewi SP, R. Raharjo, Yusufhadi Miarso.
Jakarta: IPTPI dan LPTK, 2000

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003
tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta:
Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2003), h. 7.

BIOGRAFI PENULIS

Santi Oktarina, anak kedua dari pasangan Alm. Ferry Isnen dan Alm,. Noniyati, lahir pada tanggal 1 Oktober 1980 di Palembang, Sumatera Selatan. Istri dari Amry Zaman, S.Sos. menyelesaikan pendidikan dasar pada tahun 1992 di SD Negeri 456 Palembang, pendidikan menengah pertama pada tahun 1992 di SMP Negeri 17 Palembang, dan pendidikan menengah atas pada tahun 1998 di SMA Sriwijaya Negara.

Pada tahun 1998, Ibu dari Adrian Adhiwinata ini melanjutkan ke jenjang S1 Prodi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan lulus dengan yudisium *Cum Laude* dan memperoleh indeks prestasi kumulatif tertinggi pada wisuda tahun 2002. Pada tahun 2004 melanjutkan ke Program Magister Pendidikan Bahasa Bahasa Indonesia Universitas Sriwijaya dan lulus tahun 2006 dengan predikat yudisium *Cum Laude* dan memperoleh indeks prestasi kumulatif tertinggi pada wisuda 2006. Pada tahun 2014 melanjutkan pendidikan pada jenjang S3 Program Studi Linguistik Terapan di Universitas Negeri Jakarta dengan predikat yudisium *Cum Laude* dan lulusan terbaik di Program Doktor Universitas Negeri Jakarta dengan indeks prestasi kumulatif tertinggi pada wisuda 2018.

Sejak tahun 2003 menjadi dosen tetap di Prodi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya. mengikuti berbagai seminar, baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Selain itu, berbagai pelatihan diikuti dalam rangka meningkatkan kompetensi. Penulis juga melakukan berbagai penelitian, baik yang didanai

Universitas Sriwijaya maupun Dikti. Hasil penelitian ini diseminarkan di dalam dan luar negeri seperti di Pertemuan Linguistik utara di Medan (2006, 2008), Kongres Bahasa, Seminar BKS PTN di Riau (2008), Seminar Pendidikan (2009), Persidangan Kebangsaan Alam dalam Kesusastraan 2010 di Malaysia, Seminar Bulan Bahasa 2010 di UNJ, Seminar di Johann Wolfgang Goethe-Universität (University of Frankfurt) 2011, Seminar di Universitas Brunei Darussalam 2011 dan 2012, Seminar di Katholische Akademie der Erzdiozese Freiburg, Germany 2013, Seminar Internasional SULE-IC tahun 2018, dan Seminar BKS PTN tahun 2019, serta berbagai kegiatan ilmiah lainnya.

Buku Pengembangan Model Pembelajaran dalam Research dan Develoment (R N D)

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

gustianarози.wordpress.com

Internet Source

2%

2

eprints.umsida.ac.id

Internet Source

2%

3

ejournal.fkip.unsri.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On