

**KORELASI PEMILIHAN MODEL PEMBELAJARAN DALAM MENCIPTAKAN  
GAIRAH BELAJAR PESERTA DIDIK**

Ina Magdalena<sup>1</sup>, Serawati<sup>2</sup>, Radiva Samsa Azzahra<sup>3</sup>, Intan Safitri<sup>4</sup>.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah  
Tangerang

Email: [inapgsd@gmail.com](mailto:inapgsd@gmail.com), [serawt29@gmail.com](mailto:serawt29@gmail.com), [2004radiva@gmail.com](mailto:2004radiva@gmail.com), dan  
[intansafitri2103@gmail.com](mailto:intansafitri2103@gmail.com).

**ABSTRAK**

Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman belajar yang dirancang dan dipersiapkan oleh guru. Belajar juga merupakan melihat, mengamati, dan memahami suatu yang ada di sekitar siswa. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah membelajarkan dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku pembelajaran tersebut terkait dengan mendesain dan penerapan model-model pembelajaran. (Pribadi, Benny A, 2010) menyatakan bahwa "Penerapan desain sistem pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang sukses, yaitu pembelajaran yang mampu membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkan". Dengan latar belakang memilih judul ini, bermaksud karena yang utama yaitu memenuhi tugas ujian akhir semester 3 mata kuliah Desain Pembelajaran, dan tentunya sebagai acuan peneliti sebagai calon pendidik bagaimana cara menciptakan model desain pembelajaran untuk peserta didiknya. Metode yang digunakan dalam penelitian artikel yaitu metode Pustaka dan Wawancara. Dari hasil yang telah ditelaah yaitu ternyata benar keterpengaruhannya model desain pembelajaran sangat mempengaruhi semangat sang pembelajar. Cara menentukan model desain pembelajaran untuk peserta didik yaitu dapat menerapkan model desain ADDIE.

**Kata Kunci:** Model, Desain, Pembelajaran, Semangat Belajar.

**ABSTRACT**

*Learning can be viewed as a process that is directed towards goals and is carried out through various learning experiences designed and prepared by the teacher. Learning is also seeing, observing, and understanding things around students. Learning activities are carried out by two actors, namely the teacher and students. Teacher behavior is teaching and student behavior is learning. This learning behavior is related to designing and implementing learning models. (Pribadi, Benny A, 2010) states that "The application of learning system design aims to create successful learning, namely learning that is able to help students achieve the desired competencies." The background for choosing this title is that the main thing is to fulfill the final exam assignment for the 3rd semester of the Learning Design course, and of course as a reference for researchers as prospective educators on how to create learning design models for their students. The method used in the research article is the library method and (...). From the*

*results that have been studied, it turns out that the influence of the learning design model really influences the enthusiasm of the learner. The way to determine the learning design model for students is to apply the ADDIE design model.*

**Keywords:** Model, Design, Learning, Passion for Learning

## **PENDAHULUAN**

Desain pembelajaran merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar. Proses desain pembelajaran menghasilkan suatu rencana atau *blueprint* untuk mengarahkan pengembangan pembelajaran. *Blueprint* disebut pula *prototype*. Hal yang sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran, lebih-lebih manakala dikembangkan yang tujuannya tiada lain hanya dalam rangka untuk kepentingan tercapainya proses pembelajaran yang kondusif, berkualitas dan bertanggung jawab (bersifat kemandirian) sesuai dengan cita-cita negara.

Terjadinya proses pembelajaran yang tidak mencerminkan desain pembelajaran yang dapat memberikan terjaminnya keberlangsungan proses pembelajaran yang kondusif sangat memungkinkan sekali pembelajaran seperti itu untuk memberikan ruang yang berimplikasi terjadinya permasalahan yang perlu dicarikan solusinya. Sementara menurut Abidan Harahap, M.A.:

“Untuk setiap pembelajaran, sangat penting untuk selalu diperbaharui oleh seorang guru guna untuk mencapai standar lulusan yang diharapkan sekolah dan cita-cita pendidikan nasional. Salah satu bukti kongkrit adalah apabila guru itu mampu untuk melakukan perubahan pada siswa terutama menyangkut pada kepribadian siswa (akhlakul karimah), peningkatan intelektual siswa, dan memiliki sifat emosional yang sangat tinggi terhadap sesama, tentu sangat memerlukan sarana yang bisa menjembatani yaitu melalui desain pembelajaran yang setiap guru dituntut untuk selalu berusaha mengikuti perkembangan zaman.”

Oleh karena itu pengembangan desain pembelajaran sangat penting untuk dilakukan sekaligus ditingkatkan agar senantiasa guru menciptakan pembelajaran yang disukai oleh siswa sehingga pengembangan desain pembelajaran tersebut semakin hari, minggu, bulan, dan tahun menjalani sebuah perubahan yang signifikan di samping itu juga pengembangan desain tersebut sebagai bentuk penunjang tercapainya pembelajaran yang terbaik bila dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. karena adanya perubahan desain pembelajaran yang dilakukan dengan cara dikembangkan merupakan suatu keharusan bagi seorang pendidik (guru), bagaimanapun hebatnya seorang guru dalam melakukan tugasnya sebagai seorang guru kiranya sangat tidak memperoleh keefektifan pembelajaran yang pada hakikatnya untuk menjadikan siswa-siswi yang berkualitas manakala tidak dilakukan perubahan dengan metode pengembangan. Menurut bapak Abidan Harahap M.A.:

“Berbicara pengembangan untuk saat ini bahkan kedepan nantinya memang sangat memungkinkan untuk dijadikan modal bagi guru, dimana seorang guru sangat dituntut untuk bisa kreatif dalam melakukan banyak hal, walaupun masih dalam tahapan pembelajaran, karna bagaimanapun pekerjaan yang dilakukan itu sudah barang tentu ada nilai positif dan negatifnya, namun untuk guru-guru disini masih

belum ada yang melakukan pengembangan desain pembelajaran sebagaimana peneliti lakukan. Dan ini mungkin sebagai bahan pembelajaran bagi saya pribadi selaku guru disini, kalau nantinya pengembangan desain pembelajaran sangat layak dijadikan sarana pembelajaran yang bermanfaat. Saya pikir juga di perlukan model-model pembelajaran sesuai dengan pengalaman, pengalaman yang paling banyak membuat kita tidak terpaku terhadap konsep-konsep pendidikan atau model-model desain yang telah diberikan oleh para pakar sebab zamannya berbeda. Tidak harus terpaku pada satu saja harus sangat luas sudut pandangnya sehingga guru harus sangat bebas untuk mendesain materi tersebut bagaimana siswa memahami dengan cepat apa yang telah diberikan oleh guru dengan materi tersebut”

Dengan demikian pengembangan desain pembelajaran dan model-model desain pembelajaran sangat *urgent* bagi pendidik selaku guru yang ada disekolah lebih-lebih dia mampu membuat suasana pembelajaran menjadi sangat terasa kondusif bagi siswa. Sementara menurut para ahli, iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh para pendidik mempunyai pengaruh yang sangat besar untuk menunjang keberhasilan sebuah pembelajaran. Kualitas dan keberhasilan sangat tergantung oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih serta menggunakan metode pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan analisis konseptual terhadap realitas pembelajaran pendidikan, ternyata proses pembelajaran berlangsung kurang kondusif, hal ini tentu berdampak terhadap kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran. Kemauan siswa untuk pembelajaran nampaknya tidak begitu kelihatan, sehingga siswa seakan-akan nampak sangat terpaksa dalam pembelajaran.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan pada jurnal ini adalah metode Pustaka dan Wawancara. Metode Pustaka atau yang disebut dengan *Library Research*, merupakan pengumpulan data dengan cara mencari sumber dan merekonstruksi dari berbagai sumber. Seperti dari ebook, website, ataupun jurnal lain yang digunakan sebagai referensi. Kami menggunakan 15 sumber referensinya. Sedangkan wawancaranya yaitu melakukan kegiatan tanya-jawab secara lisan untuk mendapatkan informasi dari salah satu tetangga yang berprofesi sebagai guru Sekolah Dasar.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah diperjelas dengan pernyataan pada pendahuluan, ternyata benar, salah satu hal yang menciptakan tumbuhnya minat belajar siswa yaitu ditemukan dari bagaimana sang anak mendapatkan atau keberlangsungan pembelajaran tersebut. Terbentuknya artikel ini, kami melakukan survey berupa melakukan wawancara kepada salah satu guru sekolah dasar terkait model pembelajaran yang biasa digunakan sebagai penunjang pembelajaran di kelas. Narasumber tersebut bernama Ibu Eka Pratiwi Septiana, S.Pd., pendidik di SD Negeri Kutabumi 1. Menurutnya, model yang biasa ia gunakan yaitu model ADDIE.

Pembelajaran merupakan sesuatu yang sudah tidak asing lagi dalam dunia pendidikan. Karena kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam dunia

pendidikan. Kita berupaya mengembangkan berbagai model pembelajaran, strategi pembelajaran dengan harapan komunikasi kita dalam kelas akan menghasilkan seperti yang diharapkan. Guru harus memutar otak berpikir keras untuk mengembangkan model pembelajaran yang tetap dan dapat dikembangkan secara tentu saja dapat mencapai harapan. Untuk itu guru harus menoleh kembali, membuka kembali pustaka untuk mencari dan mengembangkan model pembelajaran yang sesuai. Banyak model pembelajaran yang dapat dicoba dikembangkan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah model ADDIE. Model pembelajaran ini muncul pada tahun 1967 dikembangkan oleh Reiser dan Mollanda. Salah satu fungsi ADDIE adalah menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kerja pelatihan itu sendiri. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum, sehingga sangat tepat dikembangkan dalam pembelajaran di kelas. Ketika digunakan dalam pembelajaran, proses ini berurutan tetapi interaktif, dimana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran pada tahap sebelumnya. Hasil akhir suatu tahap merupakan produk dari tahap sebelumnya.

Model ini menggunakan lima tahap pengembangan yakni: a) *Analysis* (analisa), b) *Design* (desain atau perancangan), c) *Development* (pengembangan), d) *Implementation* (implementasi atau eksekusi), e) *Evaluation* (evaluasi atau umpan balik).



### Langkah 1: Analisis

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Oleh karena itu, output yang akan dihasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta didik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

Pada analisis ini, guru melakukan observasi terhadap model seperti apa dan bagaimana untuk peserta didiknya. Pada tahap ini juga guru memastikan apakah pembelajaran yang sebelumnya sudah tercapai atau belum sehingga bisa melanjutkan ke tahap pembelajara selanjutnya.

### Langkah 2: Desain

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (*blueprint*). Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (*blueprint*) diatas kertas harus ada terlebih dahulu. Pada tahap desain ini diperlukan: pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (*specific, measurable, applicable, realistic, dan times*). Selanjutnya menyusun tes yang didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah

dirumuskan tadi. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat dipilih dan tentukan yang paling relevan. Di samping itu, perlu dipertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam suatu dokumen bernama *blue-print* yang jelas dan rinci.

### **Langkah 3: Pengembangan**

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* atau desain yang dibuat menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu *software* berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan, misal diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan.

### **Langkah 4: Implementasi**

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dipersiapkan sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Misal, jika memerlukan *software* tertentu maka *software* tersebut harus sudah diinstall. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan atau setting tertentu tersebut juga harus ditata. Barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal.

### **Langkah 5: Evaluasi**

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misal, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya *review* ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang dibuat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang dikembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil dan lain-lain.

Dengan demikian model ADDIE paling tepat digunakan dalam Menyusun model pembelajaran pada peserta didik, karena rangkaian yang terstruktur dengan baik sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan optimal.

### **KESIMPULAN**

Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Dalam artian, Model Pembelajaran memiliki langkah-langkah dan harus dilakukan dengan cara berurutan.

Desain Pembelajaran merupakan salah satu kajian dalam bidang Teknologi Pendidikan yang dimanfaatkan untuk menciptakan program-program pembelajaran yang mampu membuat peserta didik menjadi lebih kompeten dalam bidang yang dipelajari, lebih memiliki motivasi untuk melakukan proses belajar, dan mampu mengingat isi atau materi yang dipelajari lebih lama, serta mampu menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Implementasi Desain Pembelajaran untuk menciptakan program pembelajaran yang berkualitas didasari oleh teori-teori ilmiah dalam aktivitas belajar dan pembelajaran yang meliputi teori belajar dan pembelajaran yang meliputi teori belajar dan pembelajaran, teori dan pendekatan sistem, serta teknologi komunikasi dan informasi.

Model Pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru dalam merancang dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Maka dari itu, guru harus memilih Model Pembelajaran yang tepat untuk materi yang tepat pula. Pemahaman guru dalam menentukan model desain pembelajaran akan mempengaruhi keterlaksanaan proses pembelajaran di lapangan.

#### **SARAN**

Saran terkait materi Model-Model Desain Pembelajaran yaitu teori-teori yang sudah dijelaskan diatas, haruslah menjadi acuan kita sebagai calon pendidik untuk mengenali dan mempraktikkan model-model desain pembelajaran kepada peserta didik yang cocok untuk diciptakan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsisari, Ayen., dan Putri Cahyani Agustine. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Domain Kognitif dengan Pendekatan Kontekstual Bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal LEMMA* 07, no. 2: 53-71.
- Basri. (2013). Signifikansi Desain Pembelajaran Menunjang Kesuksesan Mengajar. *Jurnal Studi Keislaman* 01, no. 2: 7-8.
- F, Muhammad Reza Al. (2023). Desain Pembelajaran (Pengertian, Kriteria, Model-Model Desain Pembelajaran). *mandandi.com*.
- Magdalena, Ina., Amalita Aziah Septiarini., dan Siti Nurhaliza. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 02, no. 2: 241-265.
- Magdalena, Ina., Herlina Efendi., dan Ismiatun Nazifah. (2021). Model-Model Desain Pembelajaran pada Kurikulum 2013 SD Rawa Bokor. *Jurnal Halaqah* 03, no. 1: 26-36.
- Muthmainnah., dkk. (2022). *Sistem Model dan Desain Pembelajaran*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Pribadi, R. Benny A. (2009). *Model-Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

- Putrawangsa, Susilahudin. (2018). Desain Pembelajaran Design Research Sebagai Pendekatan. Mataram: CV. Reka Karya Amerta (Rekarta).
- Simposium Regional PTP 2021. Model-Model Desain Pembelajaran. Jabfung, 17.03.
- Suparman, M. Atiwi. (2014). Desain Instruksional Modern. Jakarta: Erlangga.
- Utami, Dian., dan Rahma Kurnia Sri Utami. (2020). Model Desain Pembelajaran. Bandarlampung: Pusaka Media.
- Wahid, Arif Mu'ammam. (2021). Desain Pembelajaran. LP3M UAP.
- (2023). Desain Pembelajaran Model Dick and Carey. [educhannel.id](https://www.educhannel.id).