
Desain Kegiatan Belajar Dan Sistem Pembelajaran

Muh. Nasir^{1*}, Muhammad Yaumi², Muhammad Khalifah Mustami³

¹Universitas Nggusuwaru (UNSWA)

^{2,3}UIN Alauddin Makassar

Email: perahubima@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi desain kegiatan belajar dan system pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, yaitu tindakan pemanfaatan sumber perpustakaan, baik cetak maupun daring, untuk mencari makna tentang desain kegiatan belajar dan sistem pembelajaran. Peneliti menjelajahi perpustakaan nasional dan universitas, beberapa mesin pencari berbasis web untuk mengumpulkan informasi digital yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman yang mendalam tentang desain kegiatan belajar dan sistem pembelajaran, para pendidik dapat mengembangkan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Desain kegiatan belajar yang interaktif dan sistem pembelajaran yang terintegrasi secara efektif dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi, memfasilitasi, dan mengoptimalkan proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Desain Kegiatan Belajar, Sistem Pembelajaran, Prinsip Pembelajaran

Abstract

This research aims to explore the design of learning activities and learning systems. This research is library research, namely the act of utilizing library resources, both print and online, to search for meaning about the design of learning activities and learning systems. Researchers scoured national and university libraries, several web-based search engines to collect relevant digital information. The research results show that with a deep understanding of the design of learning activities and learning systems, educators can develop innovative, interesting and effective learning to improve the quality of education. The design of interactive learning activities and an effectively integrated learning system can create a learning environment that motivates, facilitates and optimizes the teaching and learning process

Keywords: Design Of Learning Activities, Learning System, Learning Principles

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif menekankan pentingnya belajar sebagai suatu proses personal, di mana setiap peserta didik membangun pengetahuan dan pengalaman personalnya (Andayani, 2021). Pengetahuan dan pengalaman personal sendiri dibangun oleh setiap peserta didik melalui interaksi dengan lingkungannya, peserta didik sendirilah yang mengkonstruksi makna tentang hal yang dipelajarinya. Disamping itu, setiap peserta didik memiliki kemampuan yang terbaik bagi dirinya, dan kemampuan

tersebut akan berkembang secara optimal jika diberi kesempatan. Peran pendidik sebagai fasilitator dan motivator dalam proses pengembangan kemampuan peserta didik serta memperhatikan kemampuan masing-masing individu peserta didik yang memiliki kemampuan bervariasi. Dalam hal ini pembelajaran harus mampu mengorientasikan siswa untuk dapat memainkan peranannya dalam kehidupan yang akan datang dengan kemampuan, pengetahuan, sikap dan berbagai keterampilan yang telah

diberikan lebih bermakna (Muhammad Ramdhan Fhathulloh, Mahmud Yusup, 2017).

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal, diperlukan desain kegiatan belajar dan sistem pembelajaran yang efektif. Desain kegiatan belajar dan sistem pembelajaran memiliki peran yang sangat vital dalam memastikan proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Desain kegiatan belajar merujuk pada proses perencanaan dan pengorganisasian aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam desain kegiatan belajar, berbagai faktor seperti karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, metode pengajaran, dan evaluasi pembelajaran harus dipertimbangkan secara cermat untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Desain kegiatan belajar berpusat pada pembelajaran individual, memiliki tahap-tahap yang mempunyai rentang jauh dan dekat, sistematis dan menggunakan suatu pendekatan sistem terhadap pengetahuan serta pembelajaran manusia (Branch, 2010). Desain pembelajaran yang diciptakan dengan baik dapat meminimalisir masalah-masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran, baik itu dalam masalah kinerja pendidik, ketercapaian tujuan pembelajaran dan lain-lain (Artobatama et al., 2020).

Sementara itu, sistem pembelajaran mengacu pada kerangka atau struktur yang mengatur seluruh proses pembelajaran, termasuk interaksi antara guru dan siswa, penggunaan teknologi pendidikan, penilaian hasil belajar, dan pengembangan kurikulum. Sistem pembelajaran yang baik akan memberikan landasan yang kokoh bagi

terciptanya lingkungan pembelajaran yang kondusif dan efektif (Benny, 2009a). Dalam konteks pendidikan modern yang terus berkembang, penting bagi para pendidik dan pengelola pendidikan untuk memahami betapa pentingnya desain kegiatan belajar dan sistem pembelajaran yang tepat. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain kegiatan belajar yang inovatif dan sistem pembelajaran yang responsif, diharapkan proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal bagi peserta didik.

Melalui makalah ini, akan dibahas lebih lanjut mengenai konsep dan prinsip terkait dengan desain kegiatan belajar dan sistem pembelajaran dalam konteks pendidikan. Dengan pemahaman yang mendalam tentang kedua aspek ini, diharapkan para pendidik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif bagi peserta didik. Dengan demikian, pemahaman yang mendalam tentang desain kegiatan belajar dan sistem pembelajaran akan memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dan menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan.

METODE

Penelitian ini menggunakan *library research* atau studi kepustakaan. Penelitian kepustakaan adalah *the act of using the resources of a library, either in print or online, to find information which satisfies a need or answers a question* (Kowalsky, 2019). Metode dan teknik pengumpulan data menggunakan perpustakaan Online baik berupa buku dan artikel yang terindeks SINTA, Garuda, dan Google Scholar, Analisis data kualitatif menggunakan model interaktif yaitu (1) Data Condensation

(kondensasi data), (2) Data Display (tampilan atau penyajian data), dan (3) Menggambar dan Memverifikasi Kesimpulan (deskripsikan dan verifikasi penarikan kesimpulan) (Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, 2014). Pengujian keabsahan data dengan teknik pemeriksaan data kualitatif dengan kriteria Derajat Kepercayaan (*credibility*), Keteralihan (*transferability*) Kebergantungan (*dependability*) Kepastian (*confirmability*)(Moleong, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep desain kegiatan belajar

Secara etimologi kata “desain” yaitu sketsa (Suharso, 2005), rancangan (Gunawan, 2013) atau pola (Sanjaya, 2011). Desain adalah upaya kreatif dalam perencanaan dan pembuatan sesuatu yang memiliki kegunaan dengan mengutamakan prinsip kenyamanan dan pencapaian suatu kepentingan tertentu. Desain kegiatan belajar dapat didefinisikan dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai proses (Basri, 2017). Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain kegiatan belajar merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya

termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Desain pembelajaran sebagai proses merupakan pengembangan sistematis tentang spesifikasi pembelajaran dengan menggunakan teori pembelajaran dan teori belajar untuk menjamin mutu pembelajaran (Muqit & Djuwairiyah, 2017).

Desain pembelajaran sebagai suatu proses sistematis, dan efektif, dalam mengidentifikasi masalah, mengembangkan strategi, bahan instruksional, evaluasi efektifitas, dan efisien dalam mencapai tujuan instruksional (M Atwi, 2012). Desain pembelajaran lebih dari sekedar penciptaan pembelajaran tetapi juga dihubungkan dengan konsep yang lebih luas dari analisis masalah-masalah kinerja manusia secara sistematis, mengidentifikasi akar penyebab masalah tersebut, mempertimbangkan solusi beragam untuk menentukan akar penyebab dan mengimplementasikan solusi tersebut melalui cara-cara yang didesain untuk meminimalisir konsekuensi yang tidak diharapkan dari tindakan korektif (Rothwell & Kazanas, 2011).

Selain itu dalam mengembangkan desain kegiatan belajar diharapkan dapat memahami karakteristik-karakteristik individual, sehingga desain yang diciptakan dapat dipahami oleh setiap individual (Suryadi Didi, 2018). Desain pembelajaran adalah suatu upaya yang disengaja untuk mengelola proses mengajar dan belajar yang meliputi proses, disiplin, ilmu pengetahuan dan realitas/kenyataan (Christian & Mawikere, 2023). Selain itu, desain pembelajaran juga sebagai rumusan yang didalamnya terdapat proses berdasarkan

tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Lubis & Azizan, 2019).

Tujuan desain pembelajaran adalah mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi. Terdapat empat komponen dasar dalam perencanaan desain pembelajaran yaitu (Morrison, 2007): a) Untuk siapa program ini dibuat dan dikembangkan? (karakteristik peserta belajar); b) Anda ingin siswa atau peserta ajar mempelajari apa? (tujuan); c) Isi pembelajaran seperti apa yang paling baik dipelajari? (strategi pembelajaran); d) Bagaimanakah cara anda mengukur hasil pembelajaran yang telah dicapai? (prosedur evaluasi).

Tujuan utama dari tahap implementasi, yang merupakan langkah realisasi desain dan pengembangan adalah sebagai berikut: a) Membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi; b) Menjamin terjadinya pemecahan masalah/solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh peserta didik; c). Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran siswa perlu memiliki kompetensi, pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang diperlukan (Muhammad Ramdhan Fhathulloh, Mahmud Yusup, 2017).

Prinsip-prinsip desain kegiatan belajar

Prinsip-prinsip yang akan digunakan dalam kegiatan desain pembelajaran pada dasarnya merupakan kaidah-kaidah atau hukum yang akan menjiwai suatu kurikulum pembelajaran. Desain pembelajaran dapat menggunakan prinsip-prinsip yang telah berkembang dalam kehidupan sehari-hari atau justru menciptakan sendiri prinsip-prinsip baru. Oleh karena itu,

dalam implementasi kurikulum di suatu unit pembelajaran sangat mungkin terjadi penggunaan prinsip-prinsip yang berbeda dengan kurikulum pembelajaran yang digunakan di unit pembelajaran lainnya, sehingga akan ditemukan banyak sekali prinsip-prinsip yang digunakan dalam suatu desain pembelajaran.

Prinsip-prinsip desain pembelajaran merupakan pedoman atau panduan yang digunakan dalam merancang dan mengembangkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Terdapat beberapa prinsip desain pembelajaran yang dapat menjadi landasan bagi para pendidik dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Berikut penjelasan panjang mengenai prinsip-prinsip desain pembelajaran:

1. Relevansi: Materi pembelajaran harus relevan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajar. Hal ini memastikan bahwa siswa melihat nilai dalam apa yang mereka pelajari dan dapat menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari atau karier mereka
2. Prinsip Pembelajaran Aktif: Prinsip ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan terlibat secara aktif, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam dan mempertajam keterampilan berpikir kritis serta analitis.
3. Prinsip Pembelajaran Berpusat pada Siswa: Prinsip ini menekankan peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami materi, mengembangkan keterampilan, dan mencapai tujuan pembelajaran. Dengan pendekatan

ini, siswa diarahkan untuk menjadi pembelajar mandiri yang mampu mengelola dan mengatur proses pembelajarannya sendiri.

4. Prinsip Pembelajaran Kolaboratif: Prinsip ini menekankan pentingnya kerja sama antar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui kerja sama dan kolaborasi, siswa dapat saling mendukung, berbagi ide, dan memperluas pemahaman mereka.
5. Prinsip Pembelajaran Terpadu: Prinsip ini menekankan integrasi berbagai mata pelajaran atau konsep dalam satu pembelajaran. Dengan mengaitkan berbagai bidang studi, siswa dapat melihat hubungan antar konsep, memahami konteks yang lebih luas, dan mengembangkan pemahaman yang holistik. Pembelajaran terpadu juga dapat membantu siswa melihat relevansi dan aplikasi dari pengetahuan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari.
6. Prinsip Pembelajaran Berbasis Teknologi: Prinsip ini menekankan pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran. Teknologi dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan bagi siswa

Dengan menerapkan prinsip-prinsip desain pembelajaran ini, diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, bermakna, dan efektif bagi siswa. Guru sebagai perancang pembelajaran memiliki peran penting dalam mengintegrasikan prinsip-prinsip ini ke dalam desain kurikulum, pengajaran, dan evaluasi pembelajaran

guna menciptakan pengalaman belajar yang memadai dan relevan bagi perkembangan siswa.

Konsep sistem pembelajaran

Istilah sistem dapat dimaknai sebagai suatu entity atau keseluruhan yang memiliki komponen-komponen saling berinterfungsi untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Sistem pembelajaran merupakan satu kesatuan dari beberapa komponen pembelajaran yang saling berinteraksi, interelasi dan interdependensi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Komponen pembelajaran meliputi; peserta didik, pendidik, kurikulum, bahan ajar, media pembelajaran, sumber belajar, proses pembelajaran, fasilitas, lingkungan dan tujuan. Rencana tindakan yang terintegrasi meliputi komponen tujuan, metode dan penilaian untuk memecahkan masalah atau memenuhi kebutuhan (Andayani, 2021).

Komponen-komponen yang terdapat dalam sebuah sistem saling bersinergi untuk mencapai sebuah tujuan. Empat karakteristik penting yang dapat mencerminkan eksistensi sebuah system (Nasution Sri Ilham, Muhammad Yahya, 2022):

1. *Interdependent*: mempunyai makna bahwa setiap komponen yang terdapat dalam sebuah sistem memiliki ketergantungan untuk mencapai tujuan dan kinerja secara keseluruhan. Hasil atau output dari sebuah komponen yang terdapat dalam sebuah sistem akan menjadi input atau masukan bagi komponen-komponen sistem yang lain.
2. *Synergistic*: berarti kinerja dari keseluruhan komponen yang terdapat dalam sebuah sistem akan

berperan lebih optimal jika dibandingkan dengan kinerja setiap komponen yang bekerja secara masing-masing. Untuk mendapatkan kinerja optimal dari sebuah sistem maka kinerja semua komponen yang terdapat di dalamnya harus dilakukan secara maksimal.

3. *Dynamic*: berarti sebuah sistem memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan adanya perubahan-perubahan yang terjadi di lingkungannya. Sebuah sistem menerima masukan atau input, melakukan proses, dan menghasilkan produk atau output bagi lingkungannya. Sebuah sistem senantiasa berubah secara dinamis mengikuti perubahan yang terjadi di lingkungannya.

4. *Cybernetic*: mempunyai makna bahwa setiap elemen yang terdapat dalam sebuah sistem akan berkomunikasi secara efisien. Komunikasi ini mengarah pada upaya untuk pencapaian tujuan. Setiap komponen dalam sebuah sistem akan memberikan informasi kepada komponen-komponen sistem yang lain

Dua keuntungan yang akan diperoleh perancang dalam mendesain sebuah aktivitas pembelajaran dengan menggunakan pendekatan sistem. Pertama, melalui pendekatan sistem, perancang akan berfokus atau memusatkan perhatian pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Setiap langkah yang dilakukan dalam sebuah sistem akan diarahkan pada upaya untuk mencapai tujuan. Kedua, dengan menerapkan pendekatan sistem, perancang sistem pembelajaran akan mampu melihat keterkaitan antarsub-

sistem atau komponen dalam sebuah sistem. Melalui mekanisme umpan balik, perancang desain sistem pembelajaran dapat melakukan revisi yang diperlukan untuk meningkatkan kinerja (Dick et al., 2005). Desain sistem pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses yang sistematis dan sistemik. Proses untuk mendesain sebuah sistem pembelajaran dilakukan tahap demi tahap dan menyeluruh.

Model-model desain dalam pembelajaran

Model secara istilah berarti bentuk mode, bentuk rupa, bentuk contoh (Partanto & Al Barry, 1994). Sementara model pembelajaran menurut Dewey dikutip Joyce dan Weil, mendefinisikan desain pembelajaran sebagai “*a plan or pattern that we can use to design face to face teaching in classroom or tutorial setting and to shape instructional material.* (suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menyusun materi pembelajaran) (Anwar, 2018).” Merujuk pada pengertian tersebut, artinya model desain pembelajaran merupakan contoh bentuk atau pola yang dibuat untuk dipergunakan dalam pembelajaran sebagai upaya pemenuhan tujuan belajar. Desain pembelajaran menekankan pada proses merancang proses pembelajaran untuk membantu proses belajar siswa (Samsudin & Junaidin, 2022). Beberapa model desain pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli diantaranya (Sanjaya, 2015):

a. Model Kemp

Model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Jerold E. Kemp dkk berbentuk lingkaran menunjukkan

adanya proses kontinyu dalam menerapkan desain system pembelajaran, yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya: a) Mengidentifikasi masalah dan menetapkan tujuan pembelajaran b) Menentukan dan menganalisis karakter siswa c) Mengidentifikasi materi dan menganalisis komponen tugas belajar yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran d) Menetapkan tujuan pembelajaran khusus bagi siswa e) Membuat sistematika panyampaian materi pembelajaran secara sistematis dan logis f) Merancang strategi pembelajaran g) Menetapkan metode untuk menyampaikan materi pelajaran h) Mengembangkan instrumen evaluasi i) Memilih sumber-sumber yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran. Model ini tergolong dalam taksonomi model yang berorientasi pada kegiatan pembelajaran individual atau klasikal. Model ini dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas secara efektif, efisien, dan menarik.

b. Model Bannaty:

Model desain sistem pembelajaran dari Banathy berbeda dengan model Kemp. Dalam mendesain suatu program pembelajaran terdapat 6 tahap yaitu (Banathy, 1991): a) Menganalisis dan merumuskan tujuan, baik tujuan pengembangan sistem maupun tujuan spesifik b) Merumuskan kriteria tes yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, item tes dalam tahap ini dirumuskan untuk menilai perumusan tujuan c) Merumuskan dan menganalisis kegiatan belajar, yakni kegiatan menginventarisasi seluruh kegiatan belajar mengajar, menilai kemampuan penerapannya sesuai dengan kondisi

yang ada serta menentukan kegiatan yang mungkin dapat diterapkan d) Merancang sistem, mendistribusikan dan mengatur penjadwalan e) Mengimplementasikan dan melakukan kontrol kualitas sistem, yakni melatih sekaligus menilaiefektifitas sistem, melakukan penempatan dan melakukan evaluasi f) Mengadakan perbaikan dan perubahan berdasarkan hasil evaluasi

c. Model Dick and Cery

Dalam desain model Dick and Cery harus dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran umum. Menurut model ini, sebelum desainer merumuskan tujuan khusus, perlu menganalisis pembelajaran serta menentukan kemampuan awal siswa terlebih dahulu. Manakala telah dirumuskan tujuan khusus yang harus dicapai selanjutnya dirumuskan tes dalam bentuk Criterion Reference Test, artinya tes yang mengukur kemampuan penguasaan khusus. Untuk mencapai tujuan khusus selanjutnya dikembangkan strategi pembelajaran yang diharapkan dapat mencapai tujuan secara optimal. Setelah itu dikembangkan bahan-bahan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Langkah akhir dari desain adalah melakukan evaluasi, yakni evaluasi formatif dan evaluasi summative.

d. Model ASSURE

Model pembelajaran ASSURE merupakan salah satu model yang dapat menuntun pembelajar secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif. Desain pembelajaran ASSURE merupakan salah satu desain pembelajaran sederhana, mudah dipelajari serta memanfaatkan media dan teknologi. Model ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan

efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Berikut adalah langkah-langkah dalam model desain pembelajaran ASSURE (Benny, 2009b):

- 1) *Analyze Learners* (Analisis Peserta Didik): Identifikasi karakteristik peserta didik, seperti tingkat pengetahuan, gaya belajar, dan kebutuhan individu, Tentukan tujuan pembelajaran yang spesifik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- 2) *State Objectives* (Menyatakan Tujuan): Tetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur berdasarkan analisis peserta didik, Pastikan tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat diukur.
- 3) *Select Methods, Media, and Materials* (Memilih Metode, Media, dan Materi): Pilih metode pembelajaran, media, dan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, Pertimbangkan penggunaan teknologi pendidikan dan sumber daya lain yang mendukung pembelajaran.
- 4) *Utilize Media and Materials* (Memanfaatkan Media dan Materi): Persiapkan dan gunakan media serta materi pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran, Pastikan media dan materi dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.
- 5) *Require Learner Participation* (Mengharuskan Partisipasi Peserta Didik): Libatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, Berikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi, berkolaborasi, dan berinteraksi dalam pembelajaran.
- 6) *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi): Evaluasi efektivitas pembelajaran berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan, Lakukan evaluasi formatif dan sumatif untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran, Revisi desain pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran
- 7) *Model PPSI* (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional). Model desain pembelajaran pada dasarnya merupakan pengelolaan dan pengembangan yang dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran. Model PPSI berfungsi untuk mengefektifkan perencanaan dan pelaksanaan program pengajaran secara sistematis, untuk dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, PPSI terdiri dari 5 tahap yakni:
 - a) Merumuskan tujuan, yakni kemampuan yang harus dicapai oleh siswa. Ada 4 syarat dalam merumuskan tujuan yakni tujuan harus operasional, artinya tujuan yang dirumuskan harus spesifik atau dapat diukur, berbentuk hasil belajar bukan proses belajar, berbentuk perubahan tingkah laku dan dalam setiap rumusan hanya satu bentuk tingkah laku.
 - b) Mengembangkan alat evaluasi, yakni menentukan jenis tes dan menyusun item soal untuk masing-masing tujuan.
 - c) Mengembangkan kegiatan mengajar-mengajar yakni merumuskan semua

kemungkinan kegiatan belajar dan menyeleksi kegiatan belajar perlu ditempatkan

- d) Mengembangkan program pembelajaran yakni merumuskan materi pelajaran, yakni menetapkan metode merumuskan materi pelajaran dan memilih alat dan sumber pelajaran
- e) Pelaksanaan program yaitu kegiatan mengadakan prates menyampaikan materi pelajaran, mengadakan psikoteks dan melakukan perbaikan

Peran teknologi pendidikan dalam mendukung implementasi desain kegiatan belajar dan sistem pembelajaran yang inovatif

Keberadaan teknologi harus dimaknai sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dan teknologi tidak dapat dipisahkan dari masalah, karena teknologi lahir dan dikembangkan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh manusia. Berkaitan dengan hal itu, maka teknologi pendidikan juga dipandang sebagai suatu produk dan proses. Dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan tidak hanya merupakan sebuah ilmu akan tetapi juga sebagai sumber informasi dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran (Andri & SP, 2017).

Teknologi pendidikan yaitu studi dan praktik secara beretika untuk memfasilitasi belajar dan peningkatan kinerja melalui penciptaan, pemanfaatan dan pengelolaan sumber teknologi secara tepat. Teknologi pendidikan adalah bidang yang berkepentingan dengan usaha memudahkan proses belajar dan

peningkatan kinerja melalui perancangan, dan pengelolaan sumber teknologi secara baik. Teknologi pendidikan merupakan bidang ilmu terapan yang menggabungkan secara sinergis beberapa disiplin ilmu dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar, meningkatkan mutu pembelajaran, dan meningkatkan kinerja (Surani, 2019). Peran teknologi pada pembelajaran adalah memfasilitasi terbentuknya hubungan secara kolaboratif dan membangun makna dalam konteks yang lebih mudah dipahami. Secara detail, teknologi dapat diarahkan untuk: 1) Membangun jaringan komunikasi kolaboratif antara guru, dosen, siswa dan sumber belajar. Beberapa aplikasi online yang bisa dipakai untuk telekomunikasi adalah skype, yahoo messenger, facebook, zoom, gopglemeet dan jaringan lain yang dipakai; 2) Menyediakan berbagai lingkungan penyelesaian masalah yang rumit, realistik, dan aman. Teknologi yang dapat digunakan untuk menyediakan lingkungan yang nyaman adalah hypermedia & software yang dapat digunakan untuk menciptakan projek; 3) Membangun dan membentuk makna secara aktif melalui internet untuk mencari riset mutakhir, foto, video. Hal ini bisa membantu siswa bukan hanya menikmati penelusuran, melainkan bisa belajar dan memahami serta tahu apa yang dipelajarinya (Yaumi, 2018).

Teknolog pendidikan sangat berperan pada revolusi pendidikan yang terjadi, terutama dalam revolusi pendidikan abad-21 dan khususnya dalam revolusi keempat yang dinamakan dengan pendidikan 4.0 (*four poin zero*). Pada tahap ini fungsi guru bukan sebagai

sentral dalam proses pembelajaran, namun berubah menjadi student-centered dimana guru hanya menjadi fasilitator bagi penyediaan kebutuhan belajar peserta didik dalam upaya menyiapkan sumber dan media pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari penjelasan pada pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain pembelajaran merujuk pada proses merancang pengalaman belajar yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Desain kegiatan belajar yang baik merupakan kunci dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik. Dengan merancang kegiatan belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran, pendidik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Sistem pembelajaran merujuk pada kerangka kerja yang lebih luas yang mencakup seluruh komponen yang terlibat dalam proses pembelajaran, termasuk guru, siswa, kurikulum, metode pembelajaran, dan evaluasi.
3. Prinsip-prinsip yang mendasari desain kegiatan belajar dan sistem pembelajaran harus memperhatikan perkembangan peserta didik dan konteks pembelajaran
4. Terdapat berbagai model desain pembelajaran yang dapat digunakan, seperti model Kemp, model Bannaty, model Dick and Cery, model ASSURE, model PPSI, dan lainnya. Setiap model memiliki langkah-langkah yang sistematis untuk merancang pembelajaran yang efektif.
5. Penggunaan teknologi dalam desain kegiatan belajar dapat meningkatkan

efektivitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, S. (2021). Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman Vol. 7, No. 1 Januari-Juni 2021. Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, 7(1), 1–10.
- Andri, R. M., & SP, M. P. (2017). Peran dan fungsi teknologi dalam peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3(1), 122–129.
- Anwar, M. (2018). Menjadi guru profesional. Prenada Media.
- Artobatama, I., Hamdu, G., & Giyartini, R. (2020). Analisis Desain Pembelajaran STEM berdasarkan Kemampuan 4C di SD. In *Indonesian Journal of Primary Education* (Vol. 4, Issue 1). <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.24530>
- Banathy, B. H. (1991). *Systems design of education: A journey to create the future*. Educational Technology.
- Basri. (2017). Signifikansi Desain Pembelajaran dalam Menunjang Kesuksesan Mengajar. *Nizham:Jurnal Studi Keislaman*, 1(2), 190–203.
- Benny, A. P. (2009a). *Model-model Desain Sistem Pembelajaran* (E. Risa Praptono, Hayyu Alynda (ed.); Pertama). PT. Dian Rakyat.
- Benny, A. P. (2009b). *Model desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach*. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Christian, M., & Mawikere, S. (2023). *Book Review: Prinsip-Prinsip*

- Desain Pembelajaran. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 4(2), 208–215.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction*.
- Gunawan, H. (2013). *Kurikulum dan pembelajaran pendidikan Agama Islam*. In Bandung: Alfabeta.
- Kowalsky, M. (2019). *Envisioning Change and Extending Library Reach for Impact in Underserved School Communities*. In *Handbook of Research on Social Inequality and Education* (pp. 202–219). IGI Global.
- Lubis, M. A., & Azizan, N. (2019). *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Samudra Biru.
- M Atwi, S. (2012). *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga, 88, 48.
- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis a methods sourcebook*.
- Moleong, L. J. (2013). *Qualitative research methodology revised edition*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset Publisher.
- Morrison, R. K. (2007). *Designing effective instruction*.
- Muhammad Ramdhan Fhathulloh, Mahmud Yusup, N. (2017). *Implementasi Guru Dalam Mendesain Proses Pembelajaran PAI*. *Atthulab*, 2(2), 133–140.
- Muqit, A., & Djuwairiyah, D. (2017). *Desain Strategi Pembelajaran Menuju Capaian Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 1(2), 205–223.
- Nasution Sri Ilham, Muhammad Yahya, T. W. (2022). *Desain Pembelajaran Aktif* (Vol. 4, Issue 1). Hamjah Diha Foundation.
- Rothwell, W. J., & Kazanas, H. C. (2011). *Mastering the instructional design process: A systematic approach*. John Wiley & Sons.
- Samsudin, S., & Junaidin, J. (2022). *Prinsip-Prinsip Dan Model Desain Dalam Pembelajaran*. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 65–74.
- Sanjaya, W. (2011). *Kurikulum dan pembelajaran: Teori dan praktik pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Suharso. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Cet. I)*. Widya Karya.
- Surani, D. (2019). *Studi Literatur : Peran Teknolog Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469.
- Suryadi Didi. (2018). *Prosiding Seminar Nasional Matematik dan Pendidikan Matematika*. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Vol. 27, Issue 3).
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.