

## MODEL-MODEL PERENCANAAN PEMBELAJARAN-1

### A. Pengertian model pembelajaran

Secara umum istilah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda sesungguhnya, misalnya globe merupakan bentuk dari bumi. Selanjutnya istilah model digunakan untuk menunjukkan pengertian pertama sebagai kerangka proses pemikiran. [[1]]

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. [[2]]

Jadi Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

### B. Macam-macam model perencanaan pembelajaran

Ada banyak model perencanaan pembelajaran, diantaranya yaitu:

#### 1. Model ASSURE

Model desain pembelajaran Assure ini adalah suatu model desain pembelajaran yang merupakan sebuah formulasi untuk kegiatan belajar mengajar (KBM) yang berorientasi kelas. Heinich mengungkapkan bahwa model desain pembelajaran ini terdiri atas enam tahap kegiatan sebagai berikut: [[3]]

- Ø Analyze learners
- Ø States objectivies
- Ø Select methods, media, and material
- Ø Utilize media and materials
- Ø Require learners participation
- Ø Evaluate and revise

*Analyze Learners*, perlu diketahui bagaimana kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa. Ada tiga hal penting dapat dilakukan untuk mengenal

mereka, yaitu berdasarkan ciri-ciri umum, keterampilan awal khusus dan gaya belajar.

*States Objectives* , menyatakan tujuan pembelajaran harus difokuskan kepada pengetahuan, kemahiran, dan sikap yang baru untuk dipelajari.

*Select Methods, Media, and Material*, ada tiga hal penting dalam pemilihan metode, bahan dan media yaitu menentukan metode yang sesuai dengan tugas pembelajaran, dilanjutkan dengan memilih media yang sesuai untuk melaksanakan media yang dipilih, dan langkah terakhir adalah memilih dan atau mendesain media yang telah ditentukan.

*Utilize Media and materials* , ada lima langkah bagi penggunaan media yang baik yaitu, preview bahan, sediakan bahan, sediakan persekitaran, pelajar dan pengalaman pembelajaran.

*Require Learner Participation*, sebelum pelajar dinilai secara formal, pelajar perlu dilibatkan dalam aktivitas pembelajaran seperti memecahkan masalah, simulasi, kuis atau presentasi.

*Evaluate and Revise*, penilaian yang dimaksud melibatkan beberapa aspek diantaranya menilai pencapaian pelajar, pembelajaran yang dihasilkan, memilih metode dan media, kualitas media, penggunaan guru dan penggunaan pelajar.

## 2. Model ADDIE

Salah satu model desain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih generik adalah model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADIDE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. [[4]]

Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni :

- 1) Analysis
- 2) Design
- 3) Development
- 4) Implementation
- 5) Evaluation

Analysis (analisa), yaitu melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (task analysis).

Design (desain/perancangan), yang kita lakukan dalam tahap desain ini, pertama, merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (spesifik, *measurable*, *applicable*, dan *realistic*). Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian tentukanlah strategi pembelajaran media yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu, 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.

Development (pengembangan), pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. 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.

Implementation (implementasi/eksekusi) , implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

Evaluation (evaluasi/ umpan balik), yaitu 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 di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

### 3. Model Kemp

Model desain system interuksional yang dikembangkan oleh Kemp merupakan model yang membentuk siklus. Menurut Kemp pengembangan desain sistem pembelajaran terdiri atas komponen-komponen, yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, tujuan dan berbagai kendala yang timbul.

Model system intruksional yang dikembangkan Kemp ini tidak ditentukan dari komponen mana seharusnya guru memulai proses pengembangan. Mengembangkan sistem instruksional, menurut Kemp dari mana saja bisa, asal saja urutan komponen tidak diubah, dan setiap komponen itu memerlukan revisi untuk mencapai hasil yang maksimal. Oleh karena itu model Kemp, dilihat dari kerangka sistem merupakan model yang sangat luwes.

Komponen-komponen dalam suatu desain instruksional menurut Kemp adalah:

- Ø Hasil yang ingin dicapai
- Ø Analisi tes mata pelajaran
- Ø Tujuan khusus belajar
- Ø Aktivitas belajar
- Ø Sumber belajar
- Ø Layanan pendukung
- Ø Evaluasi belajar
- Ø Tes awal
- Ø Karakteristik belajar

Kesembilan komponen itu merupakan suatu siklus yang terus-menerus direvisi setelah dievaluasi baik evaluasi sumatif maupun formatif dan diarahkan untuk menentukan kebutuhan siswa, tujuan yang ingin dicapai, prioritas, dan berbagai kendala yang muncul. [[5]]

#### 4. Model Banathy

Model desain sistem pembelajaran dari Banathy berbeda dengan model Kemp. Model ini memandang bahwa penyusunan sisten instruksional dilakukan melalui tahapan-tahapan yang jelas. Terdapat 6 tahap dalam mendesain suatu program pembelajaran yakni:

- 1) Menganalisis dan merumuskan tujuan, baik tujuan pengembangan sistem maupun tujuan spesifik. Tujuan merupakan sasaran dan arah yang harus dicapai oleh siswa atau peserta didik.
- 2) Merumuskan kriteria tes yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Item tes dalam tahap ini dirumuskan untuk menilai perumusan tujuan. Melalui rumusan tes dapat meyakinkan kita bahwa setiap tujuan ada alat untuk menilai keberhasilannya.
- 3) Menganalisis dan merumuskan kegiatan belajar, yakni kegiatan menginventarisasi seluruh kegiatan belajar-mengajar, menilai kemampuan

penerapannya sesuai dengan kondisi yang ada serta menentukan kegiatan yang mungkin dapat diterapkan.

- 4) Merancang sistem, yaitu kegiatan menganalisis sistem menganalisis setiap komponen sistem, mendistribusikan dan mengatur penjadwalan.
  - 5) Mengimplementasi dan melakukan kontrol kualitas sistem, yakni melatih sekaligus menilai efektifitas sistem, melakukan penempatan dan melaksanakan evaluasi.
  - 6) Mengadakan perbaikan dan perubahan berdasarkan hasil evaluasi.
- Manakala kita lihat langkah 1-4 merupakan tahapan dalam rangka proses rancangan, sedangkan tahap 5 dan 6 adalah tahap pelaksanaan dari perencanaan yang sudah dirumuskan. [[6]]

## 5. Model Dick and Carrey

Seperti desain model banathy, dalam mendesain pembelajaran model Dick and Cery harus dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran umum. Menurut model ini, sebelum desainer merumuskan tujuan khusus yakni performance goals, perlu menganalisis pembelajaran serta menentukan kemampuan awal siswa terlebih dahulu. Mengapa hal ini perlu dirumuskan? Oleh sebab rumusan kemampuan khusus harus berpijak dari kemampuan dasar atau kemampuan awal. Manakala telah dirumuskan tujuan khusus yang harus dicapai selanjutnya dirumuskan tes dalam bentuk Criterion Reference Test, artinya tes yang mengukur kemampuan penguasaan tujuan khusus.

Untuk mencapai tujuan khusus selanjutnya dikembangkan strategi pembelajaran, yakni scenario pelaksanaan 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 formatife dan evaluasi sumative. Evaluasi formative berfungsi untuk menilai evektivitas program dan evaluasi sumatife berfungsi untuk menentukan kedudukan setiap siswa dalam penguasaan materi pelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi inilah selanjutnyadilakukan umpan balik dalam merevisi program pembelajaran. [[7]]

Model ini termasuk ke dalam model prosedural. Langkah-langkah Desain Pembelajaran menurut Dick and Carey adalah:

- Ø Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran.
- Ø Melaksanakan analisi pembelajaran

- Ø Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa
- Ø Merumuskan tujuan performansi
- Ø Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan
- Ø Mengembangkan strategi pembelajaran
- Ø Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran
- Ø Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif
- Ø Merevisi bahan pembelajaran
- Ø Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

#### 6. **Model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional)**

Model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional) adalah model yang dikembangkan di Indonesia untuk mendukung pelaksanaan kurikulum 1975. PPSI berfungsi untuk mengefektifkan perencanaan dan pelaksanaan program pengajaran secara sistemis, untuk dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. PPSI terdiri dari 5 tahap yakni:

- 1) Merumuskan tujuan, yakni kemampuan yang harus dicapai oleh siswa, ada 4 syarat dalam perumusan tujuan ini 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 tujuan hanya satu bentuk tingkah laku.
- 2) Mengembangkan alat evaluasi, yakni menentukan jenis tes dan menyusun item soal untuk masing-masing tujuan. Alat evaluasi disimpan pada tahap 2 setelah perumusan tujuan untuk meyakinkan ketepatan tujuan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.
- 3) Mengembangkan kegiatan belajar mengajar, yakni merumuskan semua kemungkinan kegiatan belajar dan menyeleksi kegiatan belajar perlu ditempuh.
- 4) Mengembangkan program kegiatan pembelajaran yakni merumuskan materi pelajaran. Menetapkan metode dan memilih alat dan sumber pelajaran.
- 5) Pelaksanaan program, yaitu kegiatan mengadakan pra tes, menyampaikan materi pelajaran, mengadakan psikotes, dan melakukan perbaikan. [[8]]

#### 7. **Model Gerlach dan Ely**

Model pengembangan intruksional yang dikembangkan Gerlach dan Ely ini dimaksudkan untuk pedoman perencanaan mengajar. Menurutnya langkah-langkah dalam pengembangan intruksional terdiri dari:

- v Merumuskan tujuan intruksional
- v Menentukan isi materi pelajaran
- v Menentukan kemampuan awal peserta didik
- v Menentukan teknik dan strategi
- v Pengelompokan belajar
- v Menentukan pembagian waktu
- v Menentukan ruang
- v Memilih media intruksional yang sesuai
- v Mengevaluasi hasil belajar
- v Menganalisis umpan balik. [[9]]

### **KRITIKAL THINKING**

Dari penjelasan di atas dapat kami simpulkan bahwa ada banyak model perencanaan pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam memilih model perencanaan pembelajaran, guru tidak boleh memilih secara asal-asalan. Model yang digunakan haruslah model yang direncanakan berdasarkan pertimbangan perbedaan individu di antara siswa, yang dapat memberi feedback dan inisiatif murid untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Dapat dikatakan berhasil atau tidaknya kegiatan pembelajaran, tergantung pada efektif tidaknya metode pembelajaran yang dipergunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Model perencanaan pembelajaran yang baik merupakan pondasi dasar sekaligus kunci pokok dalam kelancaran proses belajar mengajar, maka dari itu kita sebagai calon-calon guru harus memcermati lebih dalam lagi model perencanaan pembelajaran yang efektif mengikuti perkembangan zaman dan kecanggihan teknologi yang selalu berubah-ubah.

**SELAMAT BELAJAR, SEMOGA SUKSES**