

Investigasi Empiris Pengembangan Desain Pembelajaran Pada SMK Program Keahlian Teknik Konstruksi dan Properti Berbasis Kompetensi

Karsukmia Nandja ^{1,a}

¹ Kompetensi Keahlian Konstruksi Gedung, Sanitasi, dan Perawatan
SMK Negeri 2 Purwokerto

^aemail : karsukmia.nandja@gmail.com

Abstract

The educational process was learning with a design plan from educators so that in its implementation it can deliver students to achieve the specified learning goals. Learning design interpreted as a process of designing learning objectives, learning materials, learning experiences, learning resources, and evaluation of learning based on student characteristics, so students have the will and ability to learn. The aim of the empirical study and investigation was to find a learning design model that fits the competency of SMK based on the 2016 spectrum. The study method begins by discussing the thoughts of experts in designing learning models, such as the Assure, Addie, Hanafin and Peck, Dick and Carey, and Kemp models. The learning design model of experts is taken as a red thread and imitation to get closer to the 2016 SMK supervisor and competency-based learning design. The conclusions of the study and investigation showed that the learning design model based on achieving competence is very much in accordance with the 2013 curriculum implemented to overcome various problems in the world of education. Competency-based learning design was the process of designing learning objectives, subject matter, learning experiences, learning resources, and evaluation of learning based on student characteristics so that students have the knowledge, attitudes, and skills as their life provisions in accordance with the opinions of educational experts. The use or application of learning design models based on the achievement of competencies by teachers is very supportive of implementing the 2013 curriculum.

Keywords : Education process, Learning design, Competence.

1. Pendahuluan

Penerapan pendidikan pada manusia dikarenakan manusia memiliki potensi akal, jasmani, dan potensi rohani. Potensi pada manusia memungkinkan untuk digali dan dikembangkan melalui proses pendidikan. Dalam UU Nomer 20 Tahun 2003 Republik Indonesia tentang system pendidikan nasional yang tak terlepas dari belajar dan pembelajaran. Riset yang dikembangkan Slavin tentang belajar diartikan sebagai proses penguasaan kemampuan yang bisa dikembangkan bukan bawaan [1]. Sementara Driscoll berpendapat bahwa belajar akan dipengaruhi oleh pengalaman yang didalamnya pengalaman dari lingkungannya [2]. Sehingga bisa dimaknai bahwa belajar sebagai suatu proses dari perubahan perilaku dari hasil interaksi antara individu dan lingkungannya. Sementara itu pembelajaran diartikan sebagai interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar dalam suatu lingkungan sekolah. Dengan demikian efektifitas sebuah proses pembelajaran ditentukan oleh interaksi antara 3 komponen tersebut. Proses pembelajaran yang baik dan berkualitas diperlukan desain pembelajaran yang cermat dan memahami psikologi peserta didik. Desain berarti keseluruhan, struktur, kerangka, atau *outline*, dan urutan atau sistematika [3]. Perencanaan dalam pembelajaran harus secara sistematis perlu

ITEKS

Intuisi Teknologi Dan Seni

dilakukan sebelum melakukan tindakan desain dan pengembangan sebuah kegiatan [4]. Desain pembelajaran adalah kisi-kisi dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar seseorang [5]. Smaldino berpendapat bahwa setiap peserta didik memiliki perbedaan yaitu karakteristik umum, kemampuan awal atau prasyarat, dan gaya belajar [6]. Pandangan lain tentang desain pembelajaran suatu proses yang sistematis dan digunakan untuk mengembangkan pendidikan dan program-program pelatihan dalam bentuk konsisten dan reliabel [7]. Suparman berpendapat desain belajar sebuah proses yang sistematis untuk mencapai suatu tujuan yang dilakukan secara efektif dan efisien melalui pengidentifikasian masalah, pengembangan strategi dan bahan instruksional serta pengevaluasian terhadap strategi dan bahan instruksional tersebut untuk menemukan hal-hal yang harus direvisi [8], karena pentingnya sebuah desain dalam pembelajaran maka pelaksanaan pembelajaran sangat perlu dilakukan desain dalam pembelajaran.

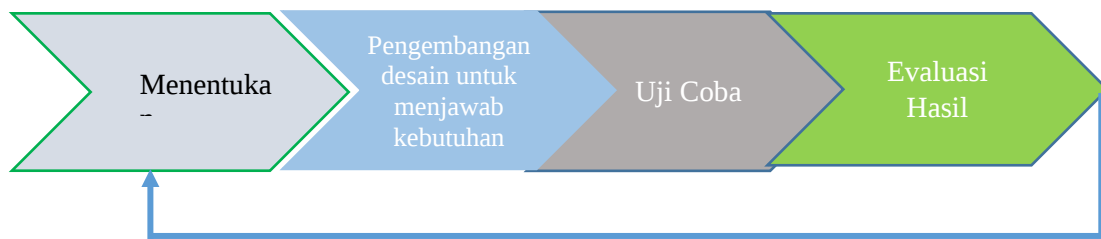
Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berdasar pada peraturan Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud Nomer 06.D.D5/KK/2018, menyebutkan bahwa dalam program keahlian teknik konstruksi dan properti meliputi 4 kompetensi utama: 1. Konstruksi gedung sanitasi dan perawatan. 2. Konstruksi jalan, irigasi, dan jembatan. 3. Bisnis konstruksi dan properti. 4. Desain pemodelan dan informasi bangunan. Pembuatan desain pembelajaran pada SMK harus mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Konteks kurikulum pada tingkat satuan pendidikan merupakan rencana tindakan pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan disesuaikan kompetensi pendidikan di SMK [9]. Tetapi sebelum melakukannya, guru sebagai desainer pembelajaran harus mengetahui terlebih dahulu berbagai model pembelajaran. Dengan mengetahui berbagai model desain pembelajaran tersebut guru melakukan analisis terhadap berbagai macam model desain tersebut untuk kemudian dapat memilih model desain pembelajaran dengan menyesuaikan kurikulum yang berlaku.

2. Kajian Pustaka

2.1. Desain Pembelajaran

Pergantian kurikulum tahun 1999 menjadi kurikulum tahun 2005 dan selanjutnya berubah menjadi Kurikulum 2013 merupakan awal kurikulum berbasis kompetensi yang menjadikan kata pembelajaran sebagai kata kunci dalam kurikulum ini. Kata pembelajaran secara etimologi kamus bahasa Indonesia yang berasal dari kata ajar, yaitu proses yang diberikan ke orang lain agar dia mengerti. Sedangkan pengajaran adalah aktifitas pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dan menjadi satu sumber bagi peserta didik. Model ini pendidik mendominasi (*teacher centered*) dan terjadi transformasi pengetahuan (*transfer of knowledge*). Model pembelajaran era mendatang pendidik harus mampu memposisikan dirinya sebagai motivator, pembimbing, pengarah, petunjuk, dan pembina. Pendidik bukan sumber utama dalam pengajaran, pendidik hanya memberi petunjuk dan pengarah jalan keluar dari kesulitan peserta didik. Sehingga diharapkan peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan khususnya program keahlian Teknik Konstruksi dan Properti lebih aktif dalam mencari sumber-sumber pembelajaran lain, berdasar pengalaman, dengan berbagai variasi seperti diskusi, belajar kelompok (*grouping study*), eksperimen, dan kegiatan lain yang mampu mengembangkan diri kemampuan siswa.

Desain merupakan suatu proses yang bersifat linier dan diawali dengan menentukan kebutuhan, mengembangkan desain dalam menjawab kebutuhan, melakukan uji coba, dan diakhiri dengan melakukan evaluasi sebagaimana digambarkan pada diagram ini di bawah ini:



Gambar 1.1. Desain pencapaian proses

Desain pembelajaran memiliki pemahaman dan pemikiran yang berbeda. Desain pembelajaran merupakan kisis-kisi dari sebuah teori penerapan belajar dan sistem pembelajaran untuk memfasilitasi dari proses belajar mengajar seseorang [10]. Desain pembelajaran merumuskan terkait dengan peningkatan mutu kinerja bagi seseorang dan memiliki pengaruh pada organisasi [11]. Gagne membuat definisi tentang desain pembelajaran sebagai suatu usaha dalam membantu proses belajar mengajar seseorang. Gagne memaknai belajar memiliki tahapan dalam jangka panjang dan pendek [12]. Dick dan Carey memberikan pengertian yang lebih lengkap dengan mengartikan desain pembelajaran yaitu suatu proses dan prosedur yang dilakukan pada pendekatan sistem yang terorganisasi dengan langkah analisis, desain, pengembangan, pengaplikasian, dan evaluasi [13]. Mencermati pendapat diatas, maka dapat diambil simpulan bahwa desain pembelajaran lebih pada prosedur kerja yang digunakan untuk proses pembelajaran agar dapat dilaksanakan secara baik dan menghasilkan *output* yang baik dengan menggunakan tahapan analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

2.2. Urgensi Desain Pembelajaran

Berdasarkan pada karakteristik peserta didik agar peserta didik mempunyai kemampuan dan kemauan untuk belajar dengan harapan kegiatan proses tersebut dapat merubah tingkah laku peserta didik menjadi lebih baik. Desain pembelajaran memiliki urgensi bagi pendidik/guru yaitu :

1. Merancang awal atau dasar untuk mengatur berbagai komponen dalam proses pembelajaran.
2. Memiliki kemampuan memberikan petunjuk dan arah dalam melakukan kegiatan untuk pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Sebagai pembanding atau tolok ukur kegiatan pembelajaran, sehingga dapat diketahui factor pendukung dan penghambat dari proses pembelajaran.
4. Memilih suatu alternative terbaik bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.
5. Penghematan waktu, tenaga, alat dan biaya pembelajaran.
6. Memberikan bantuan kepada guru dalam melakukan perancangan kebutuhan, minat, motivasi, dan semangat peserta didik.
7. Dimanfaatkan sebagai sarana dalam mengembangkan proses belajar mengajar.
8. Meningkatkan rasa percaya diri bagi guru menambah fasilitas dalam pelaksanaan proses belajar yang berkualitas.

2.3. Komponen Desain Pembelajaran

Dalam mendesain pembelajaran sangat diperlukan beberapa komponen pendukung agar dapat berjalan dengan baik. Beberapa pendapat tentang komponen desain pembelajaran disampaikan secara esensial dalam desain pembelajaran yang mencakup empat komponen utama yaitu peserta didik, tujuan pembelajaran, metode, dan evaluasi [14]. Sementara Reiser dan Dempsey memberikan komponen utama desain pembelajaran meliputi : 1). Student centered; 2).

ITEKS

Intuisi Teknologi Dan Seni

Gol oriented; 3). *Focus on mean ingfull performance*; 4). *Assumes outcome can be measured in realible and valid way*; 5). *) Empirical, iterative and self correction*; dan (6) *Team effort* [15]. Dari dua pendapat tersebut diatas, maka komponen pembelajaran dapat diartikan sebagai berikut:

1. Peserta didik

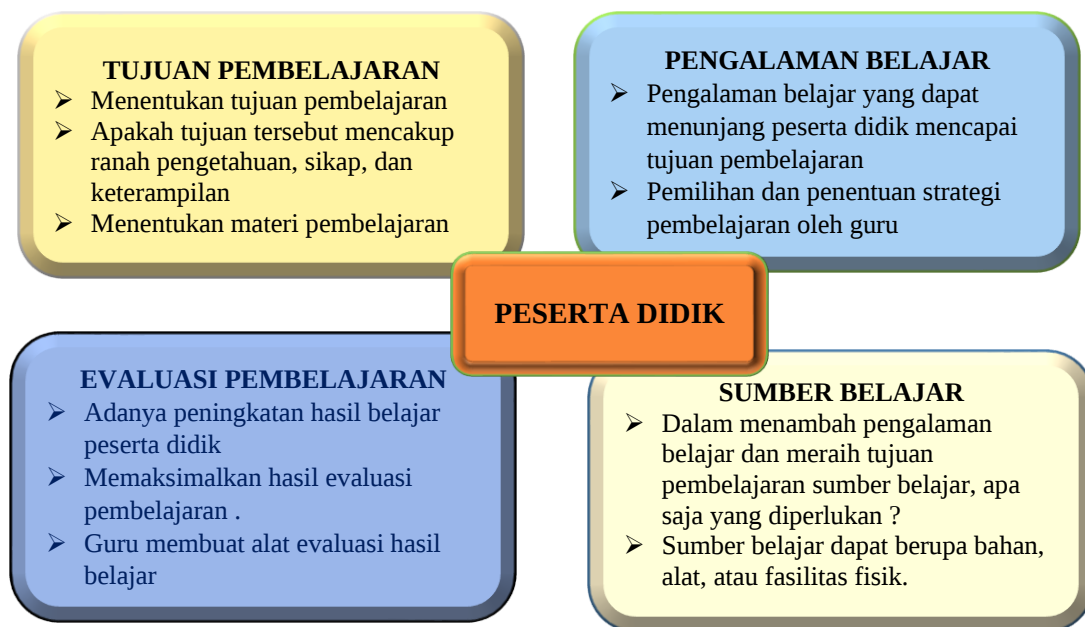
Peserta didik merupakan fokus dalam pembelajaran di semua tingkatan pendidikan. Sebelum melakukan pembelajaran seorang guru perlu menganalisis karater peserta didik dan mampu mengenali perkembangan peserta didik.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol untuk menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran [16]. Tujuan pembelajaran merupakan keharusan bagi seorang pendidik yang akan merancang pengajaran, karena menyangkut waktu, dan pokok bahasan, dll [17].

3. Pengalaman Belajar

Pendidik perlu menciptakan kondisi suatu pengalaman belajar yang direncanakan dalam mendesain pembelajaran. Pengalaman yang dirancang harus mampu mendorong peserta didik berperan serta secara aktif dalam proses belajar secara fisik maupun psikis.



Gambar 1.2. Keterkaitan antar komponen dalam sistem pembelajaran

4. Sumber Belajar

Sumber utama bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar adalah sumber belajar. Pengalaman belajar yang dapat diperoleh peserta didik berupa lingkungan, bahan/alat belajar, personal, internet, dll. Langsung maupun tidak langsung sumber belajar dapat menunjang pencapaian keberhasilan dalam pengalaman belajar.

5. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dilakukan perancangan dan pengembangan alat evaluasi pembelajaran sebagai bagian integral dari komponen desain pembelajaran. Evaluasi pembelajaran sebagai referensi dari tujuan pembelajaran yang ditetapkan tercapai atau tidak.

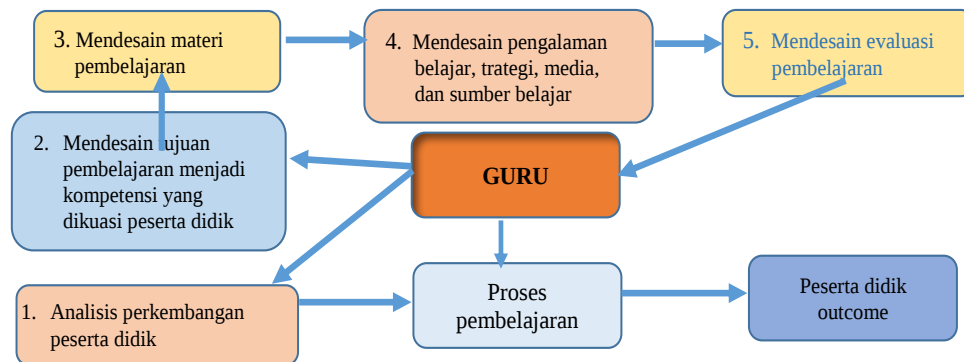
ITEKS

Intuisi Teknologi Dan Seni

3. Metodologi

3.1. Peran Guru Dalam Menyusun Desain Pembelajaran

Keberhasilan guru program keahlian Teknik Konstruksi dan Properti di SMK sangat dipengaruhi oleh tingkat profesionalitas guru. Dalam PP No.74 tahun 2008 yang menyebutkan bahwa seorang guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama sebagai pendidik, pengajar, pengarah, pelatih, dan pembimbing, penilai, dan mengevaluasi peserta didik. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran guru dijadikan sebagai pihak pengambil peran secara rasional, sadar, dan terencana mengenai tujuan pembelajaran dan pengalaman belajar yang sekaligus menentukan berbagai sumber belajar sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk meraih tujuan dan pengalaman belajar. Sebagai desainer pembelajaran guru harus mempunyai kemampuan memposisikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Guru harus dapat menentukan arah dan tujuan belajar, pengalaman dalam belajar, sumber belajar, serta evaluasi pembelajaran yang harus dicapai. Peran serta guru didalam menyusun desain pembelajaran dapat dilihat dalam gambar 2.1.



Gambar 3.1. Peran Guru dalam menyusun desain pembelajaran

3.2. Model Desain Pembelajaran

Model desain pembelajaran yaitu suatu pola pelajaran yang dijadikan sebagai contoh dan acuan seorang guru profesional dalam merancang dan merencanakan pembelajaran yang hendak difasilitasi. Dalam pola pembelajaran dan model desain pembelajaran memiliki berbagai tahapan kegiatan dalam merancang pembelajaran. Model desain pembelajaran sebagai hasil dari suatu pemikiran tentu berbeda beda dan memiliki orientasi yang berbeda pula. Terdapat 6 model desain pembelajaran antara lain.

1. Model Desain Pembelajaran Assure

Model desain pembelajaran dari sebuah formulasi dengan mengedepankan pada proses belajar mengajar (KBM) dengan orientasi kelas disebut model Assure.

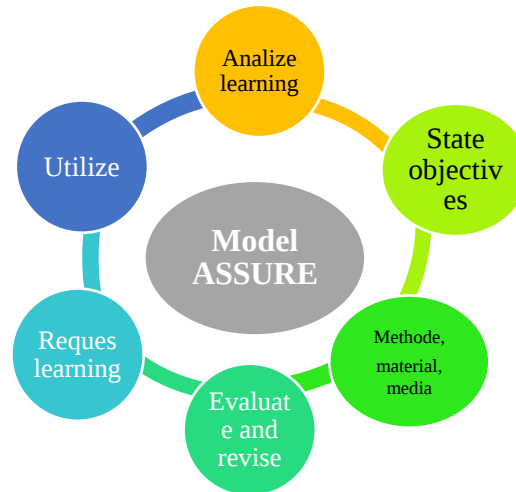
a. *Analyze learners*

Analisa pembelajaran yang dilakukan sebagai bahan dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan, sehingga dalam pelaksanaannya media pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik.

b. *State objectives*, Penentuan tujuan pembelajaran yang didasarkan pada kurikulum atau buku. Tujuan pembelajaran tersebut akan memberikan informasi tentang hal-hal yang harus dipelajari peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar yang akan diikuti.

ITEKS**Intuisi Teknologi Dan Seni**

c. *Select method, media, and material.*



Gambar 3.2 Tahapan model desain pembelajaran ASSURE

Pemilihan metode, media, dan material atau bahan pembelajaran terdapat 3 tahapan utama pada huruf S dari ASSURE, yaitu: Pengambilan keputusan merupakan metode yang tepat untuk kegiatan proses belajar, Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran, Pemilihan, perancangan, pemodifikasian, maupun produksi bahan ajar.

d. *Utilize media and Material*

Penggunaan media dan bahan disampaikan menggunakan rumus 5P dalam memanfaatkan media dan material pembelajaran [6]. Yang meliputi; 1). Melakukan *preview the material* (Pengkajian bahan ajar), 2). *The prepare of material* (Mempersiapkan bahan ajar), 3). *The prepare enviroment* (Mempersiapkan lingkungan), 4). *The prepare of learners*(Mempersiapkan peserta didik) 5). *Provide the learning of experience* (Menentukan pengalaman belajar peserta didik)

e. *Require leaner partisipation*

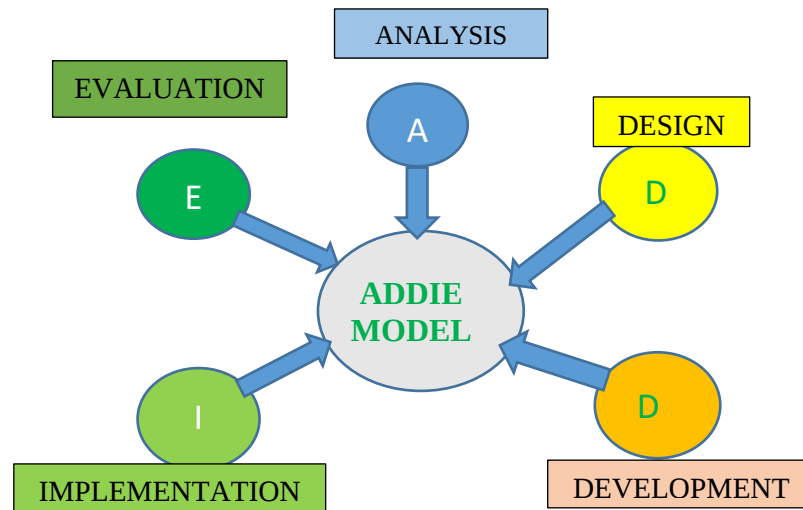
Partisipasi peserta didik didalam kelas dilakukan guru sebelum melakukan penilaian terhadap peserta didik. Dalam penyelesaian masalah guru perlu melibatkan peserta didik untuk kegiatan simulasi, kegiatan kuis, atau presentasi di depan kelas.

e. *Evaluate and revice*

Tujuan dilakukannya penilaian dan revisi untuk mengukur tingkat pemahaman dari peserta didik atas materi yang diberikan. Evaluasi dimanfaatkan untuk pelaksanaan penilaian, apakah proses belajar mengajar sudah sesuai dengan tujuan, ataukah perlu direvisi.

2. Model Pembelajaran ADDIE

Model ini pertama kali dikembangkan oleh Raiser dan Molenda dengan menyebut model pembelajaran ADDIE (*Analysis, design, development, implementaion, and evaluate*). Model ini dikembangkan sebagai program pelatihan yang efektif, dinamis, dan dapat mendukung kinerja. Sebagai pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang dinamis, efektif, dan berkinerja adalah salah satu fungsi dari model pembelajaran ADDIE. Dibawah ini adalah 5 tahapan pengembangan dari model ADDIE, yaitu ;



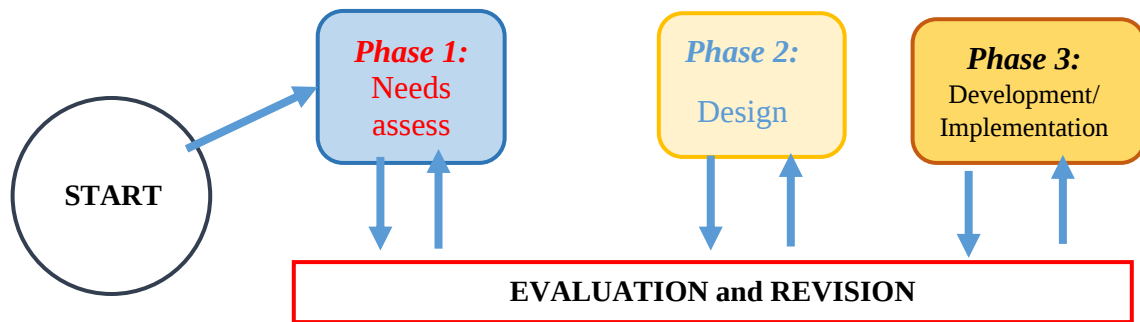
Gambar 3.3. Tahapan Kegiatan pada Model Desain Pembelajaran ADDIE

- a. Analisa, Tahapan proses yang akan dipelajari peserta didik dengan melakukan analisa kebutuhan (*need assesment*), identifikasi suatu masalah, serta melaksanakan analisis tugas (*task analisys*), sehingga hasil akhir merupakan karakteristik calon peserta didik, dengan mengidentifikasi kesenjangan, kebutuhan, analisis tugas, dan berdasarkan kebutuhan.
- b. *Design* (Rancangan), Tahapan dalam membuat rancangan diperlukan sebuah rumusan tujuan pembelajaran yang *spesific, measurable, applicable, realistic, and Time (SMART)*.
- c. *Development* (Pengembangan), Tahapan proses adalah dengan menyelaraskan *blue print* atau *design* yang dibuat untuk dilaksanakan.
- d. *Implementation* (Implementasi), Langkah nyata dalam menerapkan pembelajaran yang telah dibuat. Semua yang telah dikembangkan dan dipersiapkan untuk dapat menyesuaikan dengan peran dan fungsinya agar dapat diimplementasikan.
- e. *Evaluation* (Evaluasi), Sistem pembelajaran yang telah dibangun berhasil atau tidak dengan mengedepankan langkah-langkah yang ada untuk dievaluasi secara formatif, untuk kemudian dikaji dan dievaluasi untuk dilakukan perbaikan dimasa mendatang.

3. Model Desain Pembelajaran Hannafin dan Peck

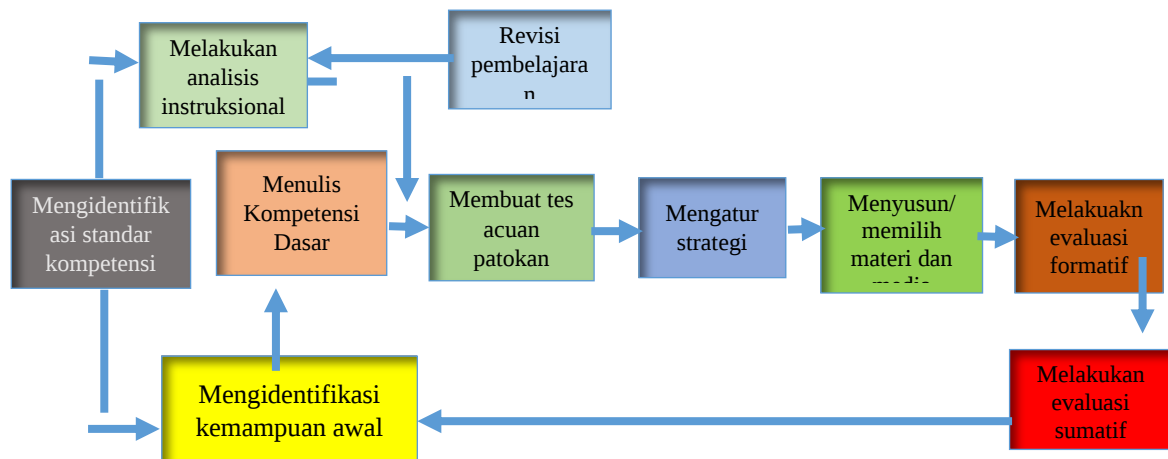
Model pembelajaran yang dikembangkan oleh Hannafin dan Peck memiliki 3 tahapan penting, yaitu (a) fase analisis dan kebutuhan, (b) fase desain, (c) fase pengembangan dan implementasi [19]. Model desain pembelajaran dari Hannafin dan Peck digambarkan sebagai berikut :

- a. *Phase 1 (Need and assess)*, Fase ini menganalisis kebutuhan dengan melakukan identifikasi kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Kebutuhan ini meliputi media pembelajaran, ilmu pengetahuan, kemahiran, keterampilan
- b. *Phase 2 (Design)*, Fase design bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media.
- c. *Phase 3 (Developmen and Implementation)*, Fase pengembangan dan implementasi dilakukan dengan cara membuat diagram alur, membuat pengujian, dan melaksanakan penilaian formatif maupun sumatif.

ITEKS**Intuisi Teknologi Dan Seni**

Gambar 3.4 Tahapan Kegiatan pada Model Pembelajaran Hannafin dan Peck

4. *Pengembangan Model Desain Pembelajaran Dick and Carey*, Dick dan Carrey berpendapat bahwa sebelum guru berperan sebagai desain pembelajaran, maka guru seyogyanya mempunyai tugas untuk merumuskan tujuan khusus lebih dahulu sebagai *performance goals*, sehingga guru perlu melakukan analisis pembelajaran dan melakukan kemampuan awal peserta didik. Model program pembelajaran Dick dan Carey berikut ini:

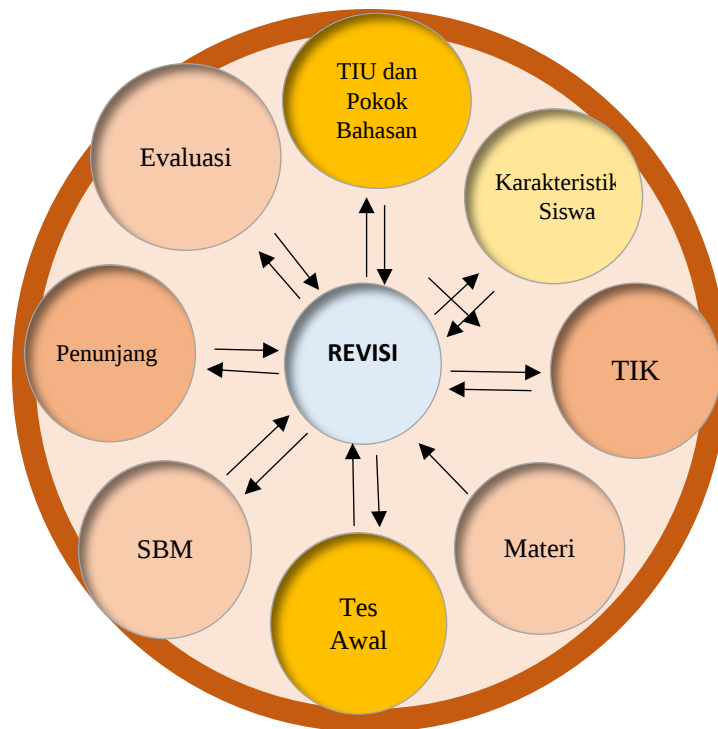


Gambar 3.5. Model desain pembelajaran Dick dan Carrey

Langkah akhir dari model pembelajaran ini adalah dengan melakukan evaluasi pembelajaran yang meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Kegunaan dari evaluasi formatif untuk menilai efektifitas program, sedangkan evaluasi sumatif digunakan untuk penentuan kedudukan masing-masing peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran.

4. *Pengembangan Model Desain Pembelajaran Kemp*

Model pembelajaran Kemp adalah model pembelajaran dengan membentuk sebuah siklus. Model ini mendesain pembelajaran dengan mengembangkan berbagai komponen pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, tujuan, dan berbagai kendala yang mungkin akan muncul dalam proses pembelajaran. Kemp merancang model menjadi delapan tahapan dari setiap tahapan yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.6. Model Desain Pembelajaran Kemp

Pengembangan model pembelajaran dari Kemp didesain menggunakan bentuk lingkaran atau siklus. Dasar pengembangan model ini didasarkan pada berbagai komponen yang disesuaikan dengan kebutuhan, tujuan, dan berbagai kendala yang akan muncul dalam proses pembelajaran. Model ini dirancang dalam 8 (delapan) tahapan dan setiap tahapan dilakukan revisi. Kedelapan tahapan tersebut adalah:

- Penentuan dari tujuan instruksional umum pembelajaran (TIU) yaitu dimulai dengan menentukan tujuan yang akan dicapai pada masing-masing pokok bahasan materi pembelajaran.
- Tindak lanjut berupa pembuatan analisis karakter bagi peserta didik, dimaksudkan untuk mengetahui latar belakang pendidikan, kemampuan, budaya, sosial dari masing-masing peserta didik sebagai bahan pertimbangan dalam kegiatan mendesain pembelajaran.
- Pembuatan dan penentuan tujuan instruksional khusus (TIK) dilakukan secara operasional dan terukur, dengan harapan peserta didik harus mengetahui apa yang akan dikerjakan, dipelajari, dan sekaligus menjadi tolok ukur dalam keberhasilan proses pembelajaran.
- Penentuan pembuatan materi atau bahan ajar yang harus disesuaikan dengan tujuan instruksional khusus pembelajaran.
- Penetapan berbagai tahapan peninjauan awal untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memenuhi persyaratan dalam pencapaian hasil belajar yang ditentukan.
- Dibuat atau dilakukan penentuan strategi pembelajaran.
- Melakukan pengkondisian, dilakukan dengan langkah analisis fungsional komponen yang ada dalam pembelajaran.

ITEKS

Intuisi Teknologi Dan Seni

- h. Melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran yang dilakukan berdasarkan pada tujuan dan materi pembelajaran yang telah dipelajari oleh peserta didik.

Langkah dan tahapan tersebut selalu diikuti dengan perbaikan dan revisi yang signifikan agar harapan untuk menghasilkan desain yang sempurna dapat tercapai.

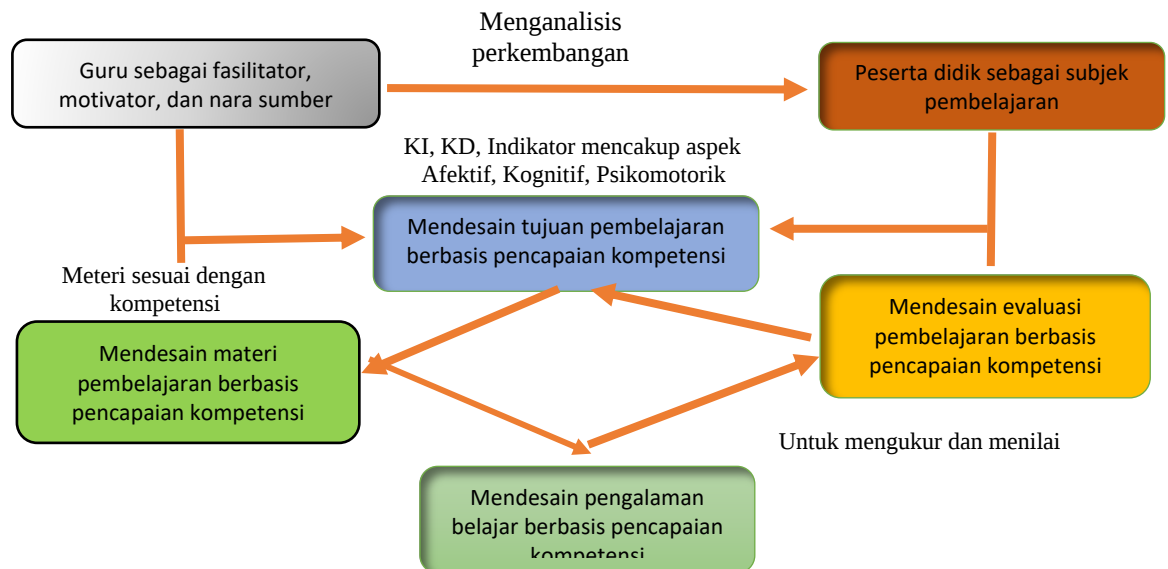
4. Analisis dan Pembahasan

Model Desain Pembelajaran Berbasis Kompetensi pada SMK Program Keahlian Teknik Konstruksi dan Properti, Pada Lampiran Surat Keputusan Dirjend Dikdasmen Nomor: 130/D/KEP/KR/201, tanggal 10 Februari 2017 tentang Struktur Kurikulum Pendidikan Menengah dan Kejuruan yang memuat bahwa Program keahlian teknik konstruksi dan properti memiliki 4 kompetensi keahlian, 1). Konstruksi gedung, sanitasi, dan perawatan; 2). Konstruksi gedung, sanitasi, dan perawatan; 3). Bisnis konstruksi dan properti; 4). Desain, pemodelan dan informasi bangunan. Spektrum dari SMK untuk tahun 2016 yang didalamnya mengatur pelaksanaan keahlian teknik konstruksi dan properti mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran yang meliputi berbagai mata pelajaran keteknikan.

Tujuan dari Spektrum SMK 2016 ini adalah untuk membekali peserta didik ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap, etos kerja dan pengetahuan teknologi untuk dapat menciptakan lulusan yang siap pakai di dunia kerja. Guna mencapai tujuan yang sesuai dengan spektrum 2016, maka diperlukan desain pembelajaran yang berorientasi pada kompetensi peserta didik, sehingga arah pencapaian tujuan yaitu meningkatkan kompetensi peserta didik dapat diukur pada pola sikap (afektif), Pengetahuan (kognitif), serta ketrampilan (Psikomotorik). Prinsip – prinsip dalam model desain pembelajaran berbasis pencapaian kompetensi :

- a. Pembelajaran yang didesain harus dipusatkan pada peserta didik (*student centered*) sehingga kompetensi yang diharapkan dapat dicapai peserta didik. Dengan demikian, peningkatan mobilitas pembelajaran dapat tercapai dengan peran serta peserta didik sebagai subjek pembelajaran. Tugas guru adalah harus dapat mendesain kegiatan pembelajaran yang sekaligus penyedia ruang dan waktu bagi peserta didik untuk belajar secara aktif dalam pencapaian kompetensinya.
- b. Penyusunan desain pembelajaran berbasis pencapaian kompetensi diawali dengan melakukan kegiatan analisis perkembangan peserta didik.
- c. Kegiatan desain materi pembelajaran dilakukan setelah guru mendesain dan menetapkan Kompetensi Inti (KI) sekaligus Kompetensi Dasar (KD).
- d. Penentuan pengalaman belajar bagi peserta didik harus dapat menunjukkan tahapan-tahapan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dan menggunakan azas belajar tuntas (*mastery learning*) dimaksudkan agar peserta didik dapat tercapai ketuntasan terhadap kompetensi belajarnya. Bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan dalam belajar, maka akan diberikan layanan remedial. Sedangkan yang telah menuntaskan pembelajaran akan diberikan layanan pengayaan atau melanjutkan kompetensi berikutnya. Sehingga pembelajaran harus dilakukan dengan multistrategi, multimedia, dan multisumber, untuk mewujudkan pengalaman belajar yang mendukung dan sekaligus memberikan pengalaman belajar yang beragam bagi peserta didik.
- e. Kegiatan evaluasi pembelajaran harus didesain dan dilakukan berdasarkan rumusan kompetensi yang berlaku.

Dari deskripsi diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat lima tahapan kegiatan dalam model desain pembelajaran berbasis pencapaian kompetensi, seperti dalam Gambar berikut ini.



Gambar 4.1. Model Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi

Model desain pembelajaran berbasis pencapaian kompetensi ini sangat sesuai dengan kurikulum 2013 yang diberlakukan dan diimplementasikan untuk mengatasi berbagai permasalahan.

5. Kesimpulan

Desain pembelajaran berbasis pencapaian kompetensi adalah merancang tujuan pembelajaran, materi pelajaran, pengalaman belajar, sumber belajar, dan evaluasi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik. Sehingga peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan, sikap, dan mental yang baik, serta ketrampilan sebagai bekal hidupnya. Desain pembelajaran berbasis pencapaian kompetensi mempunyai beberapa karakteristik, antara lain:

1. Memfokuskan pelaksanaan pembelajaran pada peserta didik dan berorientasi kepada pencapaian kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Pengalaman belajar lebih diarahkan kepada peserta didik agar dapat mencapai berbagai kompetensi yang telah ditentukan, baik kompetensi ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
3. Dalam merancang pengalaman belajar, guru memasukkan berbagai strategi belajar, media pembelajaran, dan sumber belajar sehingga dapat membangkitkan keaktifan belajar peserta didik.
4. Untuk mengetahui pencapaian kompetensi yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik adalah dengan melakukan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan model desain pembelajaran berbasis pencapaian kompetensi merupakan model desain pembelajaran yang sesuai atau relevan dengan kurikulum 2013. Penetapan model desain pembelajaran berbasis pencapaian kompetensi sangat mendukung untuk mengimplementasikan kurikulum 2013.

ITEKS**Intuisi Teknologi Dan Seni**

5. Pustaka

- [1]. Slavin, R.E. (2006). *Educational Psychology: Theory and Practice (Eight Edition)*. Boston: Pearson Education, Inc.
- [2]. Driscoll, M. P. (2000). *Psychology of learning for instruction (2nd ed.)*. Boston: Allyn & Bacon.
- [3]. Gagnon, G. W., & Collay, M. (2001). *Designing for learning: Six elements in constructivist classrooms*. Corwin Press.
- [4]. Smith, P.L. & Ragan, T.L. (2003). *Instructional Design*. Upper Saddle River. New Jersey: Merrill Prentice Hall Inc.
- [5]. Reigeluth, C. M. (1993). Principles of educational systems design. *International Journal of Educational Research*, 19(2), 117-131.
- [6]. Smaldino, J. (2008). Students and soundwaves: Five strategies to promote good classroom acoustics. *The ASHA Leader*, 13(13), 14-17.
- [7]. Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2007). What is Instructional Design?(Ch. 2). Reiser, RA, & Dempsey, JA (Eds.). Upper Saddle River, New Jersey: Merrill.
- [8]. Suparman, M.A. (2014). *Desain Instruksional Modern (Edisi Keempat)*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- [9]. Mulyasa, E (2007) Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan , Remaja Rosda Karya, Bandung.
- [10]. Reigeluth, C. M. (1999). What is instructional-design theory and how is it changing *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory*, 2, 5-29.
- [11]. Rothwell, W. J., & Kazanas, H. C. (1993). Developing management employees to cope with the moving target effect. *Performance+ Instruction*, 32(8), 1-5.
- [12]. Gagne, M. R., Stern, C. L., & Marks, T. J. (1992). Organolanthanide-catalyzed hydroamination. A kinetic, mechanistic, and diastereoselectivity study of the cyclization of N-unprotected amino olefins. *Journal of the American Chemical Society*, 114(1), 275-294.
- [13]. Dick, W. (1996). The Dick and Carey model: Will it survive the decade?. *Educational technology research and development*, 44(3), 55-63.
- [14]. Kemp, J. Morrison, dan Ross. 1994. *Designing Effective Instruction*. Canada: Mcmillan College Publishing Company.
- [15]. Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (Eds.). (2012). *Trends and issues in instructional design and technology*. Boston: Pearson.
- [16]. Mardia Hayati, Nurhasnawati. (2014). *Desain Pembelajaran*. Pekanbaru: CV. Mutiara Pesisir Sumatra.
- [17]. Kasmianti. (2013). *Desain Tujuan dan Materi Pembelajaran Bahasa Arab*. Pekanbaru: Kreasi Edukasi
- [18]. Hannafin, M.J. & Peck, K.L. (1988). *The design, development and evaluation of instructional software*. McMillan Publishing Company.