

DESAIN PEMBELAJARAN MODEL ADDIE DAN IMPLEMENTASINYA DENGAN TEKNIK JIGSAW

Bintari Kartika Sari

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Pascasarjana - Universitas Negeri Surabaya

Email: tari_kartika92@yahoo.com

ABSTRAK

Terdapat berbagai fenomena yang terjadi dalam dunia pendidikan yang berdampak pada mutu pendidikan. Pertama, guru yang mengeluh dan merasa kesulitan dalam mendesain dan menggunakan media pembelajaran sehingga salah sasaran. Kedua, bermacam-macam karakter siswa yang membuat guru kebingungan harus memulai pembelajaran dari mana. Ketiga, sugesti berpikir negatif dari guru bahwa mengajar itu sulit, merepotkan, dan melelahkan. Keempat, persaingan dunia pendidikan yang ketat dampak dari adanya MEA dan globalisasi sehingga menuntut pendidikan berkualitas yang dapat dinilai dari *output* lulusannya. Penulis memberikan jawaban dari permasalahan tersebut, yaitu penerapan desain pembelajaran model ADDIE dengan rincian yaitu *Analysis* (analisa), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi), *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik) untuk mempermudah guru dalam merencanakan pembelajaran yang berkualitas, efektif, dan efisien.

Kata Kunci: *fenomena, desain, dan ADDIE*

PENDAHULUAN

Dewasa ini berbagai masalah pendidikan terus bervariasi. Fenomena sederhana yang dapat dilihat yaitu: pertama, tidak sedikit guru yang mengeluh dan merasa kesulitan dalam mendesain dan menggunakan media pembelajaran sehingga salah sasaran yang mengakibatkan kompetensi siswa tidak tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Kedua, bermacam-macam karakter siswa yang membuat guru kebingungan harus memulai pembelajaran dari mana sehingga berujung pada penugasan langsung yaitu siswa diminta untuk mengerjakan

soal-soal LKS. Ketiga, sugesti berpikir negatif dari guru bahwa mengajar itu sulit, merepotkan, dan melelahkan. Keempat, persaingan dunia pendidikan yang ketat dampak dari adanya MEA dan globalisasi sehingga menuntut pendidikan berkualitas yang dapat dinilai dari *output* lulusannya.

Pembelajaran atau bisa juga disebut dengan intruksional dimaknai sebagai sebuah upaya untuk "membelajarkan" peserta didik yaitu siswa, mahasiswa, warga belajar, santri, taruna, dan sebutan lain yang disepadankan pada satuan pendidikan tertentu (Rahman, Muhammad dan

Amri Sofan, 2013: 20). Beragam latar dan sasaran kegiatan pembelajaran menjadi salah satu alasan mengapa diperlukan desain/rancangan yang khas atau spesifik. Secara sederhana desain pembelajaran adalah suatu rancangan yang sistematis dan sistemik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan di atas, urgensi pengembangan desain pembelajaran (*instructional design development*) dalam setiap kegiatan belajar-mengajar tidak mungkin diabaikan, agar tercapai tujuan (*goal/aims*) kurikulum sekolah/pendidikan tinggi, juga penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Oleh karena itu, penulis menawarkan desain pembelajaran ADDIE yang dapat digunakan di semua tingkat satuan pendidikan dan memduahkan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran sehingga dapat tercapainya kompetensi-kompetensi siswa sesuai tujuan pembelajaran.

KONSEP ILMIAH

2.1 Pengertian Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai proses. 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 pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Sementara itu desain pembelajaran sebagai proses menurut Sagala (2005: 136) adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran.

Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan.

Dengan demikian dapat disimpulkan desain pembelajaran adalah praktik penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. Proses ini berisi penentuan status awal dari pemahaman peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, dan merancang "perlakuan" berbasis-media untuk membantu terjadinya transisi. Idealnya proses ini berdasar pada informasi dari teori belajar yang sudah teruji secara pedagogis dan dapat terjadi hanya pada siswa, dipandu oleh guru, atau dalam latar berbasis komunitas.

2.2 Komponen Utama Desain Pembelajaran

Menurut Benny A. (2009: 56) komponen utama dari desain pembelajaran adalah:

1. Tujuan pembelajaran (umum dan khusus) adalah penjabaran

kompetensi yang akan dikuasai oleh pembelajar.

2. Pembelajar (pihak yang menjadi fokus) yang perlu diketahui meliputi, karakteristik mereka, kemampuan awal dan pra syarat.
3. Analisis pembelajaran merupakan proses menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari
4. Strategi pembelajaran dapat dilakukan secara makro dalam kurun satu tahun atau mikro dalam kurun satu kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar adalah format materi yang akan diberikan kepada pembelajar
5. Penilaian belajar tentang pengukuran kemampuan atau kompetensi yang sudah dikuasai atau belum.

2.3 Teori-teori Pembelajaran dalam Desain Pembelajaran

1. Teori Behaviorisme

Menurut Azhar (2013: 27—30) behaviorisme memandang fikiran sebagai "kotak hitam" dalam merespon rangsangan yang dapat diobservasi secara kuantitatif, sepenuhnya mengabaikan proses berfikir yang terjadi dalam otak. Kelompok ini memandang tingkah

laku yang dapat diobservasi dan diukur sebagai indikator belajar. Implementasi prinsip ini dalam mendesain suatu media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Siswa harus diberitahu secara eksplisit *outcome* belajar sehingga mereka dapat *mensetting* harapan-harapan mereka dan menentukan apakah dirinya telah mencapai *outcome* dari pembelajaran online atau tidak.
- b. Pembelajar harus diuji apakah mereka telah mencapai *outcome* pembelajaran atau tidak. Tes dilakukan untuk mengecek tingkat pencapaian pembelajar dan untuk memberi umpan balik yang tepat.
- c. Materi belajar harus diurutkan dengan tepat untuk meningkatkan belajar. Urutan dapat dimulai dari bentuk yang sederhana ke yang kompleks, dari yang diketahui sampai yang tidak diketahui dan dari pengetahuan sampai penerapan.
- d. Pembelajar harus diberi umpan balik sehingga mereka dapat mengetahui bagaimana melakukan tindakan koreksi jika diperlukan.

2. Teori Kognitivisme

Kognitivisme membagi tipe-tipe pembelajar, yaitu:

- a. Pembelajar tipe pengalaman-konkret lebih menyukai contoh khusus dimana mereka bisa terlibat dan mereka berhubungan dengan teman-temannya, dan bukan dengan orang-orang dalam otoritas itu.
- b. Pembelajar tipe observasi reflektif suka mengobservasi dengan teliti sebelum melakukan tindakan
- c. Pembelajar tipe konseptualisasi abstrak lebih suka bekerja dengan sesuatu dan simbol-simbol daripada dengan manusia. Mereka suka bekerja dengan teori dan melakukan analisis sistematis.
- d. Pembelajar tipe eksperimentasi aktif lebih suka belajar dengan melakukan paktek proyek dan melalui kelompok diskusi. Mereka menyukai metode belajar aktif dan berinteraksi dengan teman untuk memperoleh umpan balik dan informasi. Implementasi prinsip ini dalam mendesain suatu media pembelajaran adalah sebagai berikut:
 - 1) Materi pembelajaran harus memasukan aktivitas gaya belajar yang berbeda, sehingga siswa dapat memilih aktivitas yang tepat

berdasarkan kecenderungan gaya belajarnya.

- 2) Sebagai tambahan aktivitas, dukungan secukupnya harus diberikan kepada siswa dengan perbedaan gaya belajar. Siswa dengan perbedaan gaya belajar memiliki perbedaan pilihan terhadap dukungan, sebagai contoh, assilimotor lebih suka kehadiran instruktur yang tinggi. Sementara akomodator lebih suka kehadiran instruktur yang rendah.
- 3) Informasi harus disajikan dalam cara yang berbeda untuk mengakomodasi perbedaan individu dalam proses dan memfasilitasi transfer ke *long-term memory*.
- 4) Pembelajar harus dimotivasi untuk belajar, tanpa memperdulikan sebagaimana efektif materi, jika pembelajar tidak dimotivasi mereka tidak akan belajar.
- 5) Pada saat belajar, pembelajar harus diberi kesempatan untuk merefleksi apa yang mereka pelajari. Bekerja sama dengan pembelajar lain, dan mengecek kemajuan mereka.
- 6) Psikologi kognitif menyarankan bahwa pembelajar menerima dan memproses informasi untuk

ditransfer ke *long term memory* untuk disimpan.

3. Teori Konstruktivisme

Penekanan pokok pada konstruktivis adalah situasi belajar, yang memandang belajar sebagai yang kontekstual. Aktivitas belajar yang memungkinkan pembelajar mengkontekstualisasi informasi harus digunakan dalam mendesain sebuah media pembelajaran. Jika informasi harus diterapkan dalam banyak konteks, maka strategi belajar yang mengangkat belajar multi-kontekstual harus digunakan untuk meyakinkan bahwa pembelajar pasti dapat menerapkan informasi tersebut secara luas. Belajar adalah bergerak menjauh dari pembelajaran satu cara ke konstruksi dan penemuan pengetahuan. Implementasi pada *online learning* adalah sebagai berikut:

- a. Belajar harus menjadi suatu proses aktif. Menjaga pembelajar tetap aktif melakukan aktivitas yang bermakna menghasilkan proses tingkat tinggi, yang memfasilitasi penciptaan makna personal.
- b. Pembelajar mengkonstruksi pengetahuan sendiri bukan hanya menerima apa yang diberi oleh

instruktur. Konstruksi pengetahuan difasilitasi oleh pembelajaran interaktif yang bagus, karena siswa harus mengambil inisiatif untuk berinteraksi dengan pembelajar lain dan dengan instruktur, dan karena agenda belajar dikontrol oleh pembelajar sendiri.

- c. Bekerja dengan pembelajar lain memberi pembelajar pengalaman kehidupan nyata melalui kerja kelompok, dan memungkinkan mereka menggunakan keterampilan metakognitif mereka.
- d. Pembelajar harus diberi kontrol proses belajar.
- e. Pembelajar harus diberi waktu dan kesempatan untuk refleksi. Pada saat belajar *online* siswa perlu merefleksi dan menginternalisasi informasi.
- f. Belajar harus dibuat bermakna bagi siswa. Materi belajar harus memasukkan contoh-contoh yang berhubungan dengan pembelajar sehingga mereka dapat menerima informasi yang diberikan.
- g. Belajar harus interaktif dan mengangkat belajar tingkat yang lebih tinggi dan kehadiran sosial, dan membantu mengembangkan makna personal. Pembelajar

menerima materi pelajaran melalui teknologi, memproses informasi, dan kemudian mempersonalisasi dan mengkontekstualisasi informasi tersebut.

2.4 Model - Model Desain Pembelajaran

Dalam desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Secara umum, model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam model berorientasi kelas, model berorientasi sistem, model berorientasi produk, model prosedural dan model melingkar. Model berorientasi kelas biasanya ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih. Contohnya adalah model ASSURE. Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran, misalnya video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul. Contoh modelnya adalah model Hannafin and Peck. Satu lagi adalah model berorientasi sistem yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan

suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekolah, dan lain-lain. Contohnya adalah model ADDIE. Selain itu ada pula yang biasa kita sebut sebagai model prosedural dan model melingkar. Contoh dari model prosedural adalah model Dick and Carrey sementara contoh model melingkar adalah model Kemp.

Adanya variasi model yang ada ini sebenarnya juga dapat menguntungkan kita, beberapa keuntungan itu antara lain adalah kita dapat memilih dan menerapkan salah satu model desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang kita hadapi di lapangan, selain itu juga, kita dapat mengembangkan dan membuat model turunan dari model-model yang telah ada, ataupun kita juga dapat meneliti dan mengembangkan desain yang telah ada untuk dicobakan dan diperbaiki.

2.5 Model Desain ADDIE

Menurut Benny A. (2009: 128—132), ada satu model desain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement- Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an

yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.



Gambar Model ADDIE

Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni :

- a. *Analysis* (analisa)
- b. *Design* (desain / perancangan)
- c. *Development* (pengembangan)
- d. *Implementation*
(implementasi/eksekusi)
- e. *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik)

Langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Model ini memiliki kesamaan dengan model pengembangan sistem basis datayang telah diuraikan sebelumnya.

Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut ini diberikan contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu:

a. *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dan sebagainya.

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, kita harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah :

➤ Melakukan *needs analysis* (analisis kebutuhan) yaitu untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.

➤ Melakukan *performance analysis* (analisis kinerja) yaitu untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah yang dihadapi memerlukan solusi berupa pembuatan perangkat pembelajaran.

Oleh karena itu, *output* yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

Setelah analisis masalah perlunya pengembangan

model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini:

- 1) apakah model/metode baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi
- 2) apakah model/metode baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan
- 3) apakah dosen atau guru mampu menerapkan model/metode pembelajaran baru tersebut

Dalam analisis ini, jangan sampai terjadi ada rancangan model/metode yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya. Analisis metode pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan.

b. *Design*

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan

merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Pertama kita merumuskan sebuah rancangan diantaranya:

- 1) Menentukan *learning experience* yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran untuk mengetahui desain yang dibuat dapat mengatasi masalah kesenjangan performa yang terjadi pada diri siswa.
- 2) Menentukan tujuan pembelajaran.
- 3) Menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- 4) Menentukan strategi pembelajaran yang tepat dengan menggunakan metode diskusi untuk mencapai tujuan tersebut.

- 5) Membuat modul kimia berbasis inkuiri terbimbing.
- 6) Kombinasi metode diskusi dan perangkat pembelajarannya adalah modul kimia berbasis inkuiri terbimbing.

c. *Development*

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap *design* telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

d. *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Tujuan utama tahap implementasi, yaitu sebagai berikut:

1. Membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran.
2. Menjamin terjadinya pemecahan masalah atau solusi untuk mengatasi keengganan siswa.
3. Menghasilkan *output* kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam diri siswa.

Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya

e. *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. *Evaluation* formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

2.6 Implementasi Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Berdasarkan Model Desain Addie

ADDIE:

1. *Analysis/Analisis*

a. Analisis Kinerja: Rendahnya pemahaman anak-anak tentang lingkungan sekitar

- Rendahnya kepedulian anak-anak tentang kondisi lingkungan sekitar
- Rendahnya motivasi anak pada kegiatan yang melibatkan kewajiban dan hak anak pada lingkungan sekitar.

b. Analisis Kebutuhan:

- Latar belakang Siswa SD YIMI Gresik Kelas 3 berusia rata-rata 8,5 tahun, dan tinggal di daerah tengah perkotaan
- Dibutuhkan wawasan kepada siswa untuk mengetahui kondisi lingkungan sekitar
- Dibutuhkan stimulus agar siswa peduli terhadap lingkungan sekitar
- Dibutuhkan pengetahuan tentang kewajiban dan hak siswa terhadap lingkungan sekitarnya
- Dibutuhkan wawasan agar siswa mengetahui timbal balik yang diperoleh setelah melaksanakan kewajiban dan haknya terhadap lingkungan sekitar

➤ Dibutuhkan uji coba dan contoh kecil untuk membantu siswa dalam melaksanakan kewajiban dan haknya terhadap lingkungan sekitar

➤ Dibutuhkan kerjasama antar siswa untuk memotivasi siswa dalam menunjukkan kepeduliannya terhadap lingkungan sekitar

➤ Perlu adanya media yang menarik dan inovatif karena letak sekolah dan tempat tinggal siswa berada di tengah perkotaan

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan desain instruksional adalah mengajarkan secara efisien dan efektif tentang hak dan kewajiban pada kehidupan di sekolah sehingga para siswa dapat mengetahui secara langsung timbal balik setelah melaksanakan kewajiban dan haknya terhadap lingkungan sekitar yang rata-rata berusia 8,5 tahun dan tinggal di tengah perkotaan.

2. *Design/ Desain*

a. Pernyataan kesenjangan kemampuan:

➤ Siswa tidak mampu mencapai standar kompetensi terutama pada kompetensi sikap dan keterampilan yang telah ditentukan setelah mengikuti proses pembelajaran.

- Siswa hanya mampu mencapai tingkat kompetensi 60% dari standar kompetensi yang telah digariskan terutama pada kompetensi sikap dan keterampilan.
- Siswa dapat menjelaskan perbedaan isi gambar.
- Siswa dapat memberikan tanggapan dan solusi terhadap masalah pada gambar
- ❖ Afektif:
Dari segi karakter siswa yaitu tekun, peduli dan ketelitian. Sedangkan dari segi sosial yakni berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dengan bahasa yang santun.
- Peralatan atau kondisi bagaimana yang diperlukan oleh siswa agar dapat melakukan unjuk kompetensi–pengetahuan, ketrampilan, dan sikap setelah mengikuti program pembelajaran? Dengan Metode Jigsaw Siswa mampu membedakan lingkungan bersih dan lingkungan kotor pada gambar.
- Siswa mampu membuat kalimat berisi tanggapan dan solusi terhadap gambar lingkungan
- Siswa dapat memberikan tanggapan dan solusi terhadap masalah pada gambar
- b. Pertanyaan-pertanyaan kunci:
 - Kemampuan dan kompetensi khusus apa yang harus dimiliki oleh siswa setelah menyelesaikan program pembelajaran? Mengetahui apa arti kewajiban, hak, tanggapan, dan saran sederhana serta contohnya.
 - c. Indikator apa yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mengikuti program pembelajaran:
 - ❖ Kognitif
 - Produk
Siswa dapat mengungkapkan pendapatnya terhadap suatu masalah dan memberikan solusi yang tepat
 - Proses
 - Siswa mampu membedakan lingkungan bersih dan lingkungan kotor pada gambar.
 - Siswa mampu membuat kalimat berisi tanggapan dan solusi terhadap gambar lingkungan
 - ❖ Psikomotorik:
 - d. Bahan ajar dan kegiatan seperti apa yang dapat digunakan dalam mendukung program pembelajaran? Buku Siswa kelas III, Buku Guru kelas III, dan media.

3. *Development/ Pengembangan*

a. Pertanyaan-pertanyaan kunci :

- Bahan ajar seperti apa yang harus dibeli untuk dapat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran? Tidak harus membeli bahan ajar, guru dapat menggunakan buku yang tersedia.
- Bahan ajar seperti apa yang harus disiapkan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang unik dan spesifik? Dalam mengajar materi, guru dapat membuat peta konsep tentang berbagai contoh hak dan kewajiban yang dimiliki siswa. Sedangkan untuk memotivasi siswa dalam melakukan hak dan kewajibannya, guru dapat membuat alat-alat sebagai media seperti gambar-gambar tentang lingkungan maupun video pembelajaran.
- Bahan ajar seperti apa yang harus dibeli dan dimodifikasi sehingga dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang unik dan spesifik.
- Bagaimana kombinasi media yang diperlukan dalam menyelenggarakan program pembelajaran? Buku Siswa kelas 3, Buku guru Kelas 3, dan alat-alat untuk kegiatan pembelajaran.

4. *Implementation/ Implementasi*

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

- Metode pembelajaran seperti apa yang paling efektif untuk digunakan dalam penyampaian bahan atau materi pembelajaran? metode Jigsaw tentang masalah-masalah yang terjadi di lingkungan sekitar dengan poin materi pembelajaran sebagai berikut.
 - Membuat kalimat berisi tanggapan dan solusi
 - Imbuhan –an, dan ter- serta maknanya
 - Konjungsi antarkalimat
- Upaya atau strategi seperti apa yang dapat dilakukan untuk menarik dan memelihara minat siswa agar tetap mampu memusatkan perhatian terhadap penyampaian materi atau substansi pembelajaran yang disampaikan? Dengan berkerja secara kelompok atau diskusi, siswa diharapkan tertarik pada materi yang akan dipelajari.

5. *Evaluation/ Evaluasi*

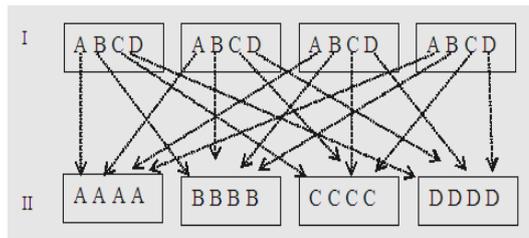
Pada tahap evaluasi ini, efesiensi dan efektifitas pembelajaran diukur melalui kegiatan penilaian untuk mengukur validitas kompetensi yang telah tercapai, bisa berupa evaluasi formatif yang mencakup observasi, *interview*, dan angket.

Beberapa pertanyaan penting yang harus dikemukakan perancang program pembelajaran dalam melakukan langkah-langkah evaluasi, antara lain:

- Apakah siswa menyukai program pembelajaran yang mereka ikuti selama ini? Seberapa besar manfaat yang dirasakan oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran?
- Seberapa jauh siswa dapat belajar tentang materi atau substansi pembelajaran?
- Seberapa besar siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang telah dipelajari?
- Seberapa besar kontribusi program pembelajaran yang dilaksanakan terhadap prestasi belajar siswa?

2.7 Implementasi Desain Pembelajaran ADDIE dengan teknik *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif *Jigsaw* adalah suatu teknik pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam suatu kelompok yang bertanggungjawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Muhammad, 2015: 63). *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Dengan demikian, siswa saling bergantung satu sama saling secara kooperatif. Model pembelajaran *Jigsaw* ini terbagi atas kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal adalah kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok ahli adalah kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli serta ilustrasi teknik *Jigsaw* digambarkan sebagai berikut.



Menurut Muhammad (2015: 64—65), langkah-langkah penerapan teknik *Jigsaw* sebagai berikut.

- a. Guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa dengan kemampuan heterogen. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota kelompok asal menyesuaikan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari sesuai tujuan pembelajaran. Setiap siswa diberi tugas mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran tersebut. semua siswa dengan materi sama belajar dalam satu kelompok yang disebut kelompok ahli. Kelompok ahli mendiskusikan bagian materi yang sama dan menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada temannya jika kembali ke kelompok asal.
- b. Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli, setiap siswa

- kembali ke kelompok asalnya dan memberi informasi yang telah diperoleh dan dipelajari dalam kelompok ahli.
- c. Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli dan kelompok asal, selanjutnya presentasi masing-masing kelompok untuk menyajikan hasil diskusi dengan dilakukan pengundian agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang didiskusikan sebelumnya.
- d. Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual
- e. Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.
- f. Dapat digunakan pada semua mata pelajaran dan pada tingkat SD hingga perguruan tinggi.

PENUTUP

Pembelajaran adalah sebuah sistem yang terdiri atas sejumlah komponen berupa aktifitas yang masing-masing memiliki fungsi untuk mencapai satu tujuan. Bidang

teknologi pembelajaran sangat menaruh perhatian terhadap upaya menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien melalui penerapan prinsip-prinsip yang teridentifikasi. Beragam model perancangan atau desain pembelajaran yang telah dikembangkan para ahli memberikan inspirasi dan panduan kepada perancang pembelajaran dalam mengembangkan program-program pembelajaran sesuai dengan tingkat atau latar yang spesifik.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar, Imam. 2013. *Perencanaan sistem Desain Pembelajaran*. Lamongan: STAIDRA.

Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran*

Inovatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

<https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/02/02/teori-belajar/>
diunduh pada tanggal 15 Februari 2017

Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Rahman, Muhammad dan Amri Sofan. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Sagala, Syaiful. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.