

DESAIN PEMBELAJARAN ADDIE DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS

Yayan Sudrajat

Dosen Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
kang.iyan76@gmail.com

ABSTRAK

Desain pembelajaran ADDIE merupakan akronim untuk menganalisis, desain, mengembangkan, melaksanakan, dan evaluasi. Komponen mendasar ADDIE tetap sama di berbagai aplikasi dan variasi dari paradigma ADDIE tergantung pada konteks di mana ADDIE sedang diterapkan. Pusat desain pembelajaran pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. ADDIE merupakan desain pembelajaran berfokus pada melakukan tugas otentik, pengetahuan yang kompleks, dan masalah yang tulus dengan mempromosikan kebersamaan antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja yang sebenarnya. Namun, pembelajaran harus dipertimbangkan sebagai intervensi potensial, hanya ketika kurangnya pengetahuan dan keterampilan telah divalidasi sebagai penyebab utama untuk kesenjangan kinerja. Menulis merupakan salah satu keterampilan bahasa yang mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia. Dengan keterampilan menulis seseorang dapat mengungkapkan pikiran serta perasaan secara tulis dan salah satu bagian dari ilmu pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, penggunaan ADDIE dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan menulis pembelajar dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Kata Kunci: Desain Pembelajaran; ADDIE; Keterampilan Menulis.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia sepanjang hidup dan selalu berubah lantaran mengikuti perkembangan zaman, teknologi, dan budaya masyarakat. Pendidikan dari masa ke masa mengalami kemajuan yang sangat pesat, demikian juga piranti pendidikan yang canggih, oleh sebab itu perubahan yang terjadi di tengah masyarakat adalah diakibatkan oleh majunya dunia pendidikan, pendidikan tidak hanya merambah dunia nyata akan tetapi sudah merambah dunia maya, yang menurut pemikiran lama masih dalam bentuk khayalan dan angan-angan, sekarang sudah dalam bentuk kenyataan.

Pengajaran lebih mengedepankan pengajar sementara pembelajar pasif. Oleh karena itu pengajaran tersisihkan digantikan dengan kegiatan pembelajaran. Desain pembelajaran merupakan salah satu wujud penerapan pendekatan sistem dalam kegiatan pembelajaran dan paling awal dilakukan, disusul dengan proses implementasi dan diakhiri dengan evaluasi.

Pengajar merupakan peran kunci dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Pengajar yang baik adalah pendidik yang kreatif, selalu mencari pendekatan atau strategi baru dalam pembelajaran. Pembelajaran sebagai suatu set peristiwa yang dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar yang sifatnya internal. Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar pembelajar. (Sudrajat, 2016)

Di dalam praktik pembelajaran di kelas tidak sedikit pengajar mengeluh dan kesulitan dalam mendesain sebuah pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran sehingga memiliki dampak pada kompetensi pembelajaran tidak tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Perbedaan karakteristik pembelajar juga membuat pengajar bingung dalam memulai sebuah pembelajaran sehingga sering diakhiri pada bentuk penugasan dalam bentuk mengerjakan Lembar kerja siswa (LKS). Pengajar juga menjadi repot dengan kelengkapan administrasi sesuai tuntutan kurikulum saat ini sehingga lulusan kurang memiliki kompetensi yang diharapkan.

ADDIE digunakan dalam lingkungan pendidikan untuk memfasilitasi pembangunan pengetahuan dan keterampilan selama episode pembelajaran terpandu. Pembelajaran terpandu merupakan pencarian atas saling pengertian yang disetujui bersama untuk guru dan guru. Meskipun orang lain adalah negara yang terus belajar, pembelajaran terpandu mengacu pada konstruksi pengetahuan yang terjadi di ruang belajar bersama, fisik atau lainnya. Prinsip dasar ADDIE adalah bahwa semua kegiatan yang direncanakan fokus pada membimbing pembelajar saat ia membangun pengetahuan di beberapa ruang belajar.

Pendidikan di Indonesia menempatkan bahasa Indonesia sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah. Pengajaran Bahasa Indonesia haruslah berisi usaha-usaha yang dapat membawa serangkaian keterampilan. Keterampilan tersebut erat hubungannya dengan proses-proses yang mendasari pikiran. Semakin terampil seseorang dalam menulis semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya.

Desain Pembelajaran

Belajar merupakan sebuah proses kompleks yang dipengaruhi oleh banyak variabel yang saling terkait seperti ketekunan, waktu belajar, kualitas pembelajaran, kecerdasan/bakat, dan kemampuan belajar pembelajar. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu set peristiwa yang dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar yang sifatnya internal. Desain pembelajaran merupakan praktik penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer.

Desain pembelajaran adalah *blueprint* yang dibuat oleh seorang arsitek sebelum membangun sebuah rumah. Dengan Blueprint akan diketahui metode apa yang seharusnya digunakan untuk materi dan pembelajar tertentu. Desain pembelajaran menuntut pengetahuan tentang berbagai metode pembelajaran, bagaimana memadukan metode-metode yang ada, dan situasi-situasi yang memungkinkan penggunaan metode-metode tersebut secara optimal. Oleh karena itu, Rencana ini didasarkan pada prinsip yang telah berhasil di masa lalu, yaitu teori pembelajaran Desainer pembelajaran mendesain bahan pembelajaran yang fungsional serta menarik bagi pengguna produk. Desain pembelajaran, dan juga *Instructional Sistem Design (ISD)*, bukanlah konsep yang sama sekali baru. Asal-usulnya dapat ditemukan dalam berbagai upaya sebelumnya untuk meningkatkan pembelajaran.

Desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. (Sari, 2016). Sedangkan desain pembelajaran dimaksudkan untuk membantu individu belajar lebih dari sekedar proses pengajaran. Desain Pembelajaran adalah disiplin yang berhubungan dengan pemahaman dan perbaikan satu aspek dalam pendidikan yaitu proses pembelajaran.

Tujuan kegiatan membuat desain pembelajaran adalah menciptakan sarana yang optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Sehingga disiplin desain pembelajaran terutama berkenaan dengan perumusan metode-metode pembelajaran yang menghasilkan perubahan yang diinginkan dalam pengetahuan dan keterampilan pembelajar. (Sudrajat, 2016)

Ada beberapa model desain pembelajaran:

1. Model Dick and Carey (Dick, Carey, & Carey, 2015)

Model Dick and Carey dikembangkan berdasarkan penelitian Robert Gagne yang menyatakan bahwa perilaku manusia sangat kompleks dan lebih banyak dikontrol oleh proses mental internal daripada rangsangan dan penguatan dari luar. (Gagne, Wager, Golas, Keller, & Russell, 2005)

Proses belajar akan terjadi apabila pebelajar telah menyatukan rencana dan informasi baru ke dalam memorinya sehingga memungkinkan munculnya kemampuan yang baru. Atas dasar hal tersebut maka pembelajaran onal dipahami sebagai pengorganisasian dan penyediaan informasi, contoh, pengalaman dan aktivitas yang meningkatkan proses mental internal pebelajar. Model ini menggunakan pendekatan sistem karena:

- a. pendekatan sistem merupakan alat yang sangat baik untuk menjamin keberhasilan perencanaan pembelajaran karena adanya ikatan dan keterkaitan antara dampak pembelajaran, karakteristik pebelajar, aktifitas pembelajaran onal dan penilaian
- b. adanya ikatan dan keterkaitan yang khusus antara Strategi pembelajaran dan dampak pembelajaran
- c. adanya empiris dan proses pengulangan.

Model Dick and Carey ini dapat digunakan dalam dunia bisnis, industri, pemerintahan dan pelatihan. Belajar adalah proses kompleks yang dipengaruhi oleh banyak variabel yang saling terkait seperti ketekunan, waktu belajar, kualitas pembelajaran, kecerdasan/bakat, dan kemampuan belajar pembelajar. Model desain pembelajaran onal tidak dapat hanya memfokuskan pada satu variabel saja. (Gagne, *et.al.*, 2005)

2. Model Kemp ((R.Morrison, Ross, Kalman, & Kemp, 2013)

- a. Mengidentifikasi masalah dan menetapkan tujuan pembelajaran
- b. Menentukan dan menganalisis karakter pembelajar
- c. Mengidentifikasi materi dan menganalisis komponen tugas belajar yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran
- d. Menetapkan tujuan pembelajaran khusus bagi pembelajar
- e. Membuat sistematika penyampaian 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 desain sistem pembelajaran yang memungkinkan penggunaannya untuk memulai kegiatan desain dari komponen yang mana saja. Ada beberapa faktor penting yang mendasari penggunaan model desain sistem pembelajaran kemp yaitu:

- a. Kesiapan pembelajar dalam mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- b. Strategi pembelajaran dan karakteristik pembelajar
- c. Media dan sumber belajar yang tepat
- d. Dukungan terhadap keberhasilan belajar pembelajar
- e. Menentukan keberhasilan pembelajar dalam mencapai tujuan pembelajaran
- f. Revisi untuk membuat program pembelajaran yang efektif dan efisien.

3. ARCS (Keller, 2010)

ARCS merupakan akronim dari: **Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction**. ARCS sebagai model pendekatan dalam pembelajaran dikembangkan oleh Keller dan Kopp. sebagai jawaban pertanyaan "bagaimana merancang pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi berprestasi dan hasil belajar". Model ARCS berakar pada banyak teori dan konsep motivasi, khususnya adalah teori harapan-nilai (*expectancy-value*). Arcs model pembelajaran yang berbasis motivasi. Ada empat konsep penting dalam desain model ARCS. Sebagai berikut:

- a. *Attention* (perhatian):
adalah bentuk pengarahannya untuk memusatkan tenaga dan energi psikis dalam menghadapi suatu obyek.
- b. *Relevance* (relevansi): yaitu adanya hubungan yang ditunjukkan antara materi pembelajaran, kebutuhan dan kondisi peserta didik. Ada tiga strategi yang dapat digunakan untuk menunjukkan relevansi dalam pembelajaran, yaitu:
 - 1) Menyampaikan tujuan yang ingin dicapai setelah mempelajari materi pembelajaran.
 - 2) Jelaskan manfaat pengetahuan/keterampilan yang akan dipelajari.
 - 3) Berikan contoh, latihan/tes yang langsung berhubungan dengan kondisi pembelajar atau profesi tertentu. Relevansi menunjukkan adanya hubungan antara materi yang dipelajari dengan kebutuhan kondisi pembelajar. Pembelajar akan termotivasi bila mereka merasa bahwa apa yang akan dipelajari memenuhi kebutuhan pribadi atau bermanfaat bagi mereka.
- c. *Confidence* (kepercayaan diri): yaitu merasa diri kompeten atau mampu merupakan potensi untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan. Motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatnya harapan untuk berhasil. Ada sejumlah strategi untuk meningkatkan kepercayaan diri, yaitu sebagai berikut:
 - 1) Meningkatkan harapan pembelajar untuk berhasil dengan memperbanyak pengalaman.
 - 2) Menyusun pembelajaran menjadi bagian yang lebih kecil, sehingga pembelajar tidak di tuntut mempelajari banyak konsep sekaligus.
 - 3) Meningkatkan harapan untuk berhasil dengan menggunakan persyaratan untuk berhasil.
 - 4) Menggunakan strategi yang memungkinkan kontrol keberhasilan di tangan pembelajar.

- 5) Tumbuh kembangkan kepercayaan diri pembelajar dengan pernyataan-pernyataan yang membangun.
 - 6) Berikan umpan balik konstruktif selama pembelajaran, agar pembelajar mengetahui sejauh mana pemahaman dan prestasi belajar mereka.
- d. *Satisfaction* (kepuasan): adalah perasaan gembira, perasaan ini dapat positif yaitu timbul kalau orang mendapatkan penghargaan dalam dirinya. Perasaan ini meningkat kepada perasaan harga diri kelak, membangkitkan semangat belajar di antaranya dengan:
- 1) Mengucapkan baik, bagus dan memberikan senyum bila pembelajar menjawab atau mengajukan pertanyaan.
 - 2) Menunjukkan sikap non verbal positif pada saat menanggapi pertanyaan atau jawaban pembelajar.
 - 3) Memuji dan memberi dorongan dengan senyuman, anggukan dan pandangan yang simpatik atas prestasi pembelajar.
 - 4) Memberi tuntunan pada pembelajar agar dapat memberi jawaban yang benar.
 - 5) Memberi pengarahan sederhana agar pembelajar memberi jawaban yang benar.

4. ADDIE (Branch, 2009)

ADDIE responsif karena menerima tujuan apa pun yang ditetapkan sebagai orientasinya. ADDIE adalah konteks sensitif, proaktif, interaktif dan merupakan sarana untuk mengomunikasikan ide kepada semua pemangku kepentingan. Kebutuhan belajar pada awalnya didasarkan pada bukti prima facie bahwa kinerja yang diinginkan tidak tercapai.

Penggabungan dari berbagai teori pengajaran dan pembelajaran yang sukses memungkinkan proses ADDIE untuk saling bergantung, sinergis, dinamis, *Cybernetic*, sistematis, dan sistemik. ADDIE bersifat sinergis karena menyajikan jumlah bagian yang lebih besar dari keseluruhan, sehingga meningkatkan fungsi masing-masing entitas di luar nilai individu, sehingga secara eksponensial meningkatkan probabilitas mencapai tujuan yang diinginkan. ADDIE dinamis dalam rangka untuk merespon perubahan variabel dalam ruang belajar.

Keterampilan Menulis

Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambing-lambang grafik yang menggambarkan sesuatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut. "*Writing needs a process of thinking, drafting, and revising that requires specialized skills, skills that not every speaker develops naturally. It means that students need a lot of practices in mastering writing skill in order to produce a good text.*" menulis membutuhkan proses berpikir, membuat garis besar, dan merevisi yang semuanya itu memerlukan ketrampilan yang istimewa, ketrampilan yang tidak dimiliki oleh setiap orang secara alami. Itu berarti bahwa murid-murid membutuhkan banyak praktek dalam menguasai ketrampilan menulis agar dapat menghasilkan teks yang bagus. (Brown, 2015)

Keterampilan menulis mempunyai andil yang besar bagi seseorang dalam meniti keberhasilan studi dan karier. Keterampilan menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang dianggap paling kompleks karena melibatkan berbagai kemampuan kognitif dan linguistik. (Jenny & Rukayah, 2019)

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis merupakan pencapaian kompetensi seseorang dalam menyusun sebuah kalimat menjadi lebih menarik baik secara kognitif dan linguistik sehingga mudah dipahami oleh pembacanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Penting Dalam Desain Pembelajaran Model ADDIE

Penguasaan bahasa tulis mutlak diperlukan dalam kehidupan modern sekarang ini, ternyata keterampilan menulis kurang mendapat perhatian. Pembelajar dan mahasiswa sebagai calon guru yang salah satu tugasnya melatih keterampilan menulis pembelajar, tentu perlu memahami dengan baik keterampilan menulis ini. Pemahaman konsep menulis menjadi penting bagi kita karena dalam praktik keseharian banyak orang terampil dalam membaca tetapi mengalami kesulitan dalam menulis.

Dalam meningkatkan kemampuan menulis dengan model ADDIE sintaksnya adalah sebagai berikut:

a. Analyze

Analisis awal kebutuhan menulis dari pembelajar langkah-langkah Analisis:

- 1) Validasi kesenjangan kinerja, mengukur kinerja aktual, menetapkan kinerja yang ingin dicapai, mengidentifikasi penyebab
- 2) Merumuskan tujuan pembelajaran menggunakan taksonomi bloom dan taksonomi lain.
- 3) Mengidentifikasi karakteristik pembelajar, kemampuan, pengalaman, motivasi, sikap dan lain-lain
- 4) Mengidentifikasi sumber-sumber yang dibutuhkan, mengidentifikasi pilihan-pilihan, pertimbangan waktu, konten, teknologi, fasilitas dan manusia
- 5) Menentukan strategi pembelajaran yang tepat, mengidentifikasi pilihan-pilihan, pertimbangan waktu, biaya setiap fase ADDIE, biaya keseluruhan.
- 6) Menyusun rencana pengelolaan program/proyek, merencanakan kegiatan: anggota tim, batas-batas yang berarti, jadwal, Laporan akhir.

b. Design

Seorang perancang pembelajaran harus mampu menetapkan pengalaman belajar, seperti:

- 1) Menyusun daftar tugas-tugas
- 2) Menyusun tujuan kinerja
- 3) Menyusun strategi tes
- 4) Menghitung investasi/biaya yang dikeluarkan

c. Develop

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber-sumber belajar. Fase Pengembangan sebagai berikut:

- 1) Generate Content
- 2) Select or develop Supporting Media
- 3) Develop guidance for the student
- 4) Develop guidance for the teacher
- 5) Conduct formative revisions
- 6) *Conduct a pilot test*

d. *Implementation*

Pada tahapan ini sistem pembelajaran sudah siap untuk digunakan oleh pembelajar.

- 1) Menyiapkan Guru
- 2) Menyiapkan Pembelajar

Tujuan utama dari langkah ini antara lain sebagai berikut.

- 1) Membimbing pemelajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi.
- 2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah/ solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh pembelajar.
- 3) Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran, pembelajar perlu memiliki kompetensi pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang diperlukan.

e. *Evaluate*

Prosedur utama dari proses evaluasi adalah:

- 1) Menentukan kriteria evaluasi
- 2) Memilih alat untuk evaluasi
- 3) Mengadakan evaluasi itu sendiri

Membuat Desain Pembelajaran Keterampilan Menulis dengan Model ADDIE

1. Analisis Kebutuhan

- a. Rendahnya kepedulian pembelajar terhadap lingkungan sekitar
- b. Rendahnya motivasi pembelajar pada materi menulis
- c. Rendahnya pemahaman pembelajar dari manfaat dan peluang kerja dari menulis
- d. Latar belakang orang tua pembelajar bukan dari wartawan/jurnalis
- e. Dibutuhkan wawasan kepada pembelajar untuk mengetahui manfaat menulis
- f. Dibutuhkan stimulus agar pembelajar peduli terhadap kemampuan menulis
- g. Dibutuhkan uji coba dan contoh kecil untuk membantu pembelajar dalam meningkatkan kemampuan menulis
- h. Dibutuhkan kerja sama antar pembelajar untuk memotivasi pembelajar dalam meningkatkan kemampuan menulis
- i. Perlu adanya kerja sama dengan pihak media cetak maupun elektronik agar pembelajaran menulis langsung aplikatif

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan desain pembelajaran adalah mengajarkan secara mangkus dan sangkil sehingga para pembelajar dapat mengetahui secara langsung timbal balik setelah diberikan motivasi dan pemahaman dari menulis dan peluang kerja karena memiliki keterampilan menulis dari hasil kerja sama dengan pihak media cetak maupun elektronik.

2. Desain

- a. Pernyataan kesenjangan kemampuan:
 - 1) Pembelajar tidak mampu mencapai standar kompetensi terutama pada kompetensi sikap dan keterampilan yang telah ditentukan setelah mengikuti proses pembelajaran.
 - 2) Pembelajar hanya mampu mencapai tingkat kompetensi 60% dari standar kompetensi yang telah digariskan terutama pada kompetensi sikap dan keterampilan

- b. Pertanyaan-pertanyaan kunci:
 - 1) Kemampuan dan kompetensi khusus apa yang harus dimiliki oleh pembelajar setelah menyelesaikan program pembelajaran?
- c. Indikator apa yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajar dalam mengikuti program pembelajaran:
 - 1) Kognitif
 - a) Produk, pembelajar dapat mengungkapkan pendapatnya secara tertulis terhadap suatu masalah dan memberikan solusi yang tepat
 - b) Proses, Pembelajar mampu membedakan tulisan yang baik dan tulisan yang tidak baik pada gambar.
Pembelajar mampu membuat kalimat tertulis berisi tanggapan dan solusi terhadap gambar lingkungan
 - 2) Psikomotorik:
 - a) Pembelajar dapat menjelaskan perbedaan menulis argumentasi dan menulis eksposisi.
 - b) Pembelajar dapat memberikan tanggapan dan solusi terhadap masalah pada gambar
 - 3) Afektif:
 - a) Dari segi karakter pembelajar yaitu tekun, peduli dan ketelitian. Sedangkan dari segi sosial yakni berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dengan bahasa yang santun.
 - b) Peralatan atau kondisi bagaimana yang diperlukan oleh pembelajar agar dapat melakukan unjuk kompetensi-pengetahuan, ketrampilan, dan sikap setelah mengikuti program pembelajaran? Dengan ADDIE, konsep Pembelajar mampu membedakan menulis karangan eksposisi, karangan argumentasi, karangan narasi, dan karangan deskripsi.
 - c) Pembelajar mampu membuat kalimat berisi tanggapan dan solusi terhadap sebuah karangan baik itu karangan eksposisi, karangan argumentasi, karangan narasi, dan karangan deskripsi.
- d. Bahan ajar dan kegiatan seperti apa yang dapat digunakan dalam mendukung program pembelajaran?

3. *Developmen (Sari, 2016)*

- a. Pertanyaan-pertanyaan kunci:
 - 1) 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.
 - 2) Bahan ajar seperti apa yang harus disiapkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajar yang unik dan spesifik? Dalam mengajar materi, guru dapat membuat peta konsep tentang berbagai contoh hak dan kewajiban yang dimiliki pembelajar. Sedangkan untuk memotivasi pembelajar dalam melakukan hak dan kewajibannya, guru dapat membuat alat-alat sebagai media seperti gambar-gambar tentang lingkungan maupun video pembelajaran.
 - 3) Bahan ajar seperti apa yang harus dibeli dan dimodifikasi sehingga dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajar yang unik dan spesifik.

- 4) Bagaimana kombinasi media yang diperlukan dalam menyelenggarakan program pembelajaran? Buku Pembelajar kelas 3, Buku guru Kelas 3, dan alat-alat untuk kegiatan pembelajaran.

4. Implementation

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

- a) 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.
 - 1) Membuat kalimat berisi tanggapan dan solusi
 - 2) Imbuhan –an, dan ter- serta maknanya
 - 3) Konjungsi antar kalimat
- b) Upaya atau strategi seperti apa yang dipilih untuk menarik dan memelihara minat pembelajar agar tetap mampu memusatkan perhatian terhadap penyampaian materi atau substansi pembelajaran yang disampaikan? Dengan berkerja secara kelompok atau diskusi, pembelajar diharapkan tertarik pada materi yang akan dipelajari.

5. Evaluate

Pertanyaan sering muncul antara lain:

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

SIMPULAN

Desain pembelajaran juga ditujukan untuk belajar “disengaja” sebagai lawan dari “insidental” belajar. Ini menyiratkan bahwa sasaran dan hasil pembelajaran yang diinginkan memandu perancangan dan pemilihan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang bermakna adalah titik awal dan akhir bagi sebagian besar proses desain, karena hal ini bertentangan dengan pencapaian tujuan bahwa efektivitas desain dinilai. Diawali dengan analisis kebutuhan, dilakukan desain pembelajaran sehingga pembelajar tertarik dengan menulis. 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 mangkus dan sangkil.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: the ADDIE approach*. New York: Springer Science&Business Media. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Brown, D. (2015). *Principles of language, learning, and teaching*. <https://doi.org/10.3726/978-3-0353-0416-9>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). New York San Francisco: Pearson.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., Keller, J. M., & Russell, J. D. (2005). *Principles of instructional design, 5th edition*. Thomson/Wadsworth.
- Jenny, I. S., & Rukayah. (2019). Keterampilan menulis narasai dalam bahasa inggris melalui teknik menulis 5 fase dan asesmen kinerja. *Jurnal FKIP UNS*.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance*. USA: Springer Science. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3>
- R.Morrison, G., Ross, S., Kalman, H. K., & Kemp, J. E. (2013). *Designing effective instruction* (7th ed.). United States of America: Willey.
- Sari, B. K. (2016). Desain pembelajaran model ADDIE dan impelemtasinya dengan teknik jigsaw. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan/: Tema "desain pembelajaran di era ASEAN economic community (AEC) untuk pendidikan Indonesia berkemajuan ."* Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Sudrajat, Y. (2016). Pengembangan modul pembelajaran dengan model dick and carrey (Vol. 2, pp. 264–274). Jakarta: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.71>