MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN : 2808-8115
p-ISSN : 2809-1051

Terindeks : Garuda, Google Scholar, Moraref, Base, OneSearch, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i3

ANALISIS IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN PADA PROSES PEMBELAJARAN DI SDN CIKOKOL 1 KOTA TANGERANG

Ina Magdalena[1], Abdul Mugni Saudi Sulaiman[2], Frizori Rendy Sukma[3]
Universitas Muhammadiyah Tangerang
frizzoryrendis34@gmail.com ; abdulmugnisaudisulaiman@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to analyze the learning process in the classroom in elementary schools. in this study using a qualitative descriptive method. In a learning process where an educator must be required to produce superior and competent generations in all fields. This is really not easy to do by an educator who has absolutely no ideas and strategies in delivering learning material. In learning the teacher's most important task is to condition the environment to support changes in behavior for students. formulation of strategies that can be implemented to achieve goals including methods, techniques and media that can be utilized as well as evaluation techniques to measure or determine success. The objectives in this study are as follows to describe the implementation of learning designs in an effort to increase motivation and describe the implementation of learning designs in an to improve student achievement. there is an analysis which is the decomposition of a subject into its various parts and the study of the parts themselves and the relationships between the parts to obtain a proper understanding and understanding of the meaning of the whole.

Keywords: *Learning Design, Analysis, Learning Process*

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis proses pembelajaran didalam kelas pada sekolah dasar. dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dalam suatu proses pembelajaran dimana seorang pendidik harus dituntut untuk mencetak generasi yang unggul dan berkompeten dalam segala bidang. Hal tersebut sungguh tidak mudah dilakukan oleh seorang pendidik yang sama sekali tidak memiliki ide dan strategi dalam penyampaian materi pembelajaran. Dalam pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadi perubahan perilaku bagi siswa. rumusan strategi yang dapat dilaksanakan untuk mencapai tujuan termasuk metode, teknik, dan media yang dapat dimanfaatkan serta teknik evaluasi untuk mengukur atau menentukan keberhasilan Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut mendeskripsikan implementasi desain pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan motivasi dan mendeskripsikan implementasi desain pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan prestasi siswa. terdapat analisis yang merupakan penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.

Kata Kunci : Desain Pembelajaran, Analisis, Proses Pembelajaran

Jurnal Masaliq is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Implementasi proses pembelajaran adalah proses yang diatur dengan tahapan-tahapan tertenu, agar mencapai hasil yang diharapakan. Dalam proses pembelajaran sautu langkah atau urutan pelaksanaan yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajaran. Desain pembelajaran harus dilakukan dengan memperhatikan kondisi-kondisi dimana pembelaajran merupakan suatu system. Desain intruksional tumbuh dan berkebangan melalui pengaruh dari berbagai disiplin ilmu, baik yang tumbuh lebih dahulu maupun yang tumbuh bersamaan dengan desain intruksional sendiri atau teknologi pendidikan.

Penelitian ini memfokuskan pada implementasi desain pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dengan sub rumusan masalah sebagai berikut : 1)Bagaimana implementasi desain pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan motivasi SDN CIKOKOL 1?. 2)Bagaimana implementasi desain pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan prestasi siswa SDN CIKOKOL 1?

Berdasarkan sub fokus penelitian di atas, maka berbanding lurus dengan tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1)Mendeskripsikan implementasi desain pembelajaran SDN CIKOKOL 1. 2)Mendeskripsikan implementasi desain pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan prestasi siswa SDN CIKOKOL 1

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitiatif dapat dikatakan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif baik berupa kata-kata maupun lisan dari orang-orang dan prilaku yang dapat diamati (Ulfatin, 2104). Penelitian ini mendeskripsikan desain pembelajaran matematika materi aritmetika sosial pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan kontekstual. Penelitian deskriptif kualitaitf ini dilaksanakan pada siswa kelas 2 Cikokol 1 Kota TangerangPemilihan tempat penelitian didasari oleh diskusi yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran matematika disekolah tersebut. Masalah yang ditemukan adalah rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran matematika di kelas membuat peneliti memutuskan untuk memilih sekolah tersebut. Adapun Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 SDN Cikokol yang berjumlah 30 orang. Untuk mendapatkan data maka peneliti memilih satu kelas yaitu kelas 2 untuk dijadikan tempat penelitian. Desain pembelajaran ini menggunakan

model pengembangan Plomp (2010) yang terdiri atas tiga fase, yaitu (1) penelitian awal, (2) fase prototype, dan (3) fase penilaian. Pada fase penelitian awal merupakan fase pengamatan terhadap kondisi pembelajaran yang tengah berjalan. Penelitian pada tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan untuk mengembangkan RPP. Pada tahap selanjutnya yaitu fase prototype, merancang RPP yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. RPP yang dikembangkan ini terdiri atas beberapa komponen utama, antara lain identitas mata pelajaran yang terdiri atas nama satuan pendidikan, nama mata pelajaran, kelas dan semester, pertemuan, dan alokasi waktu; kompetensi inti (KI); kompetensi dasar (KD) yaitu menerapkan konsep aritmetika sosial; indikator pencapaian hasil belajar; tujuan pembelajaran; pembelajaran sesuai dengan komponen-komponen pendekatan kontekstual; materi ajar; sumber/media pembelajaran; penilaian hasil pembelajaran. RPP yang telah disusun dalam fase pengembangan (prototyping phase) kemudian dilanjutkan pada fase penilaian (assessment phase). Penilaian kualitas produk pengembangan pada penelitian ini terdiri atas penilaian kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan RPP dinilai oleh para ahli dan praktisi, dikatakan valid apabila ahli dan praktisi menyatakan produk memenuhi menngacu pada teoritis yang kuat (validasi isi) dan semua komponen saling terkait (validasi konstruk). Kepraktisan suatu produk dinilai dari lebar observasi aktivitas guru minimal aktif, sedangkan keefektifan dinilai dari aktivitas siswa masuk dalam katagori aktif. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa berisi pernyataan-pernyataan tentang komponen-komponen pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual. Lembar observasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang kepraktisan dan keefektifan desain pembelajaran yang digunakan. Siswa bekerja dalam kelompok beranggotakan 4-5 orang. Aktivitas siswa yang diamati adalah kegiatan siswa dalam kelompok. Lembar observasi aktivitas siswa guru dan siswa diamati oleh tiga orang observer pada saat pembelajaran. Sebelum digunakan, lembar observasi aktivitas guru dan siswa ini divalidasi oleh tiga orang validator. Pernyataan dalam lembar observasi diberi skor 1 sampai dengan 4. Aktivitas yang diamati adalah aktivitas siswa dalam kelompoknya masing-masing yang merupakan representasi dari aktivitas kelompok. Aktivitas kelompok yang diamati adalah aktivitas semua kelompok, sehingga hasil pengamatan aktivitas siswa ini merupakan representasi dari aktivitas kelas.

HASIL

Penelitian ini mendeskripsikan desain pembelajaran pada kurikulum 2013 materi aritmetika di kelas 2 SD Cikokol 1 dengan pendekatan kontekstual yang memuat 7 komponen didalamnya serta memuat komponen 5M pada kurikulum 2013. Adapun 7 komponen pendekatan kontekstual, yaitu masyarakat belajar, pemodelan, bertanya, mengonstruksi, menemukan, refleksi dan asesmen autentik, sedangkan komponen 5M yang ada dikurikulum 2013, yaitu mengamati, menanya, menggali informasi, menalar, dan mengomunikasikan. Produk desain pembelajaran ini menggunakan model pengembangan Plomp (2010) yang terdiri atas tiga fase, yaitu (1) peneltian awal, (2) fase prototype, dan (3) fase penilaian. Pada Fase penilaian menilai tentang kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Desain pembelajaran ini dinyatakan valid oleh tiga orang validator dengan skor 3,40. Kepraktisan dinilai dari lembar observasi aktivitas guru yang dinilai oleh tiga orang observer memperoleh skor 3,45, dan dinyatakan memenuhi skor rata-rata masuk dalam katagori aktif. Selanjutnya, Keefektifan dinilai dari lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk mengamati.

PEMBAHASAN

Analisis Implementasi Desain Pembelajaran Pada Proses Pembelajaran di SDN Cikokol 1 Kota Tangerang

Dalam proses pembelajaran pengelolan kelas dan peran guru sangat penting untuk kemajuan Proses Pembelajaran peserta didik .

1. Pengertian Proses Pembelajaran Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, Volume 3, Nomor 2, April 2023 195 mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses, dan hasil belajar, kesemuanya termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru. Salah satu faktor yang mendukung kondisi belajar di dalam suatu kelas adalah job description proses belajar mengajar yang berisi serangkaian pengertian peristiwa belajar yang dilakukan oleh kelompok-kelompok siswa. Menurut Miarso pembelajaran yang efektif adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan tinggi peserta didik, melalui pemakaian prosedur yang tepat. Pengertian ini mengandung dua indikator, yaitu terjadinya belajar pada peserta didik dan apa

yang dilakukan guru. Oleh karena itu, prosedur pembelajaran yang dipakai oleh guru dan terbukti perseta didik belajar akan dijadikan fokus dalam usaha untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

2. Unsur-Unsur Efektifitas Pembelajaran Untuk menciptakan suasana yang dapat menumbuhkan gairah belajar, meningkatkan prestasi belajar siswa dan lebih memungkinkan guru memberikan bimbingan dan bantuan terhadap siswa dalam belajar diperlukan pengorganisasian kelas yang memadai. Adapun unsur-unsur efektifitas pembelajaran tersebut:

a. Bahan belajar

b. Suasana belajar

c. Media dan sumber belajar

d. Guru sebagai subyek pembelajaran Keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

a. Berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditentukan.

b. Memberikan layanan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.

c. Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar. Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keefektifan program belajar tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar siswa, tetapi harus ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang.

Dalam proses mengajar di kelas, hal yang sangat penting untuk dilakukan oleh seorang guru adalah menciptakan kondisi belajar mengajar yang baik. Kelas sebagai komunitas sekolah terkecil dapat mempengaruhi interaksi siswa dan kegiatan pembelajaran yang pada gilirannya dapat berpengaruh terhadap suasana kelas dan prestasi belajar siswa. Pelaksanaan manajemen kelas dalam proses pembelajaran di SDN Cikokol 1 Kota Tangerang yang dilakukan oleh guru di SDN Cikokol 1 Kota Tangerang bukanlah hal yang baru. Terkait dengan usaha yang dilakukan dalam pelaksanaan manajemen kelas di SDN Cikokol 1 Kota Tangerang mendapat dukungan dari Kepala Sekolah yang "senantiasa mengimbau para guru untuk meningkatkan ketertiban dan kondisi belajar yang kondusif dalam meningkatkan

kualitas peserta didiknya. Dalam kesempatan rapat mengenani pembelajaran ataupun upacara beliau tidak bosan dalam mengingatkan kepada para guru untuk menciptakan pembelajaran sebaik mungkin".

KESIMPULAN

Desain pembelajaran menekankan pada proses merancang program pembelajaran untuk membantu proses belajar siswa. SDN CIKOKOL 1 desain pembelajaran model Dick and Carey sebagai konsep pembelajaran untuk mewujudkan fungsinya, yakni dapat memberikan motivasi belajar pada siswa, sehingga motivasi yang kuat dapat mengantarkan siswa dalam mencapai prestasi belajar yang baik. Terlihat ada dan kurangnya motivasi belajar pada siswa dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar berlangsung. dapat analisis yang merupakan penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan. Saat ini telah terjadi pergeseran dalam merumuskan tujuan pembelajaran dari penguasaan bahan ke penguasan kompetensi, sehingga perlu adanya strategi pembelajaran yang menggambarkan komponen umum materi pembelajaran dan prosedur yang digunakan dalam mencapai hasil belajar. Belajar dipandang sebagai suatu proses internal yang terjadi pada individu yang mentransformasi stimulasi dari lingkungan individu ke dalam sejumlah bentuk informasi yang berkembang secara progresif.

DAFTAR PUSTAKA

Cahyani, K. D. A. P., Zuliani, R., & Wibisana, N. E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Media Komik di Kelas III SDN Doyong 2 Kota Tangerang. *ALSYS*, *1*(1), 189-197. https://doi.org/10.58578/alsys.v1i1.35

Firman. (2009). Tanggung Jawab Profesi Guru dalam Era Teknologi Informasi. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan No, 1–15.

Magdalena, I., Oktavia, D., & Nurjamilah, P. (2021). Analisis Evaluasi Sumatif dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI SDN Batujaya di Era Pandemi Covid-19. *ARZUSIN*, *1*(1), 137-150. https://doi.org/10.58578/arzusin.v1i1.114

Moeslichatoen. (1990). *Motivasi dalam Belajar Bahan Kuliah. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Malang.*

Singarimbun, Masri. Efendi, Sofian. (1982). Metode Penelitian Survai, Jakarta:LP3ES.

Nasution. (2008). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.