TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Garuda, Moraref, Google Scholar, Base, dan OneSearch.

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

IMPLEMENTASI MODEL DISAIN PEMBELAJARAN DICK AND CARRY DALAM MENGEMBANGKAN BAHAN AJAR MATERI BAHASA INDONESIA KELAS 3 SDN KEMIRI 3

Ina Magdalena[1], Aira Apriliani[2], Fathiya Cahaya Qur'ani[3]
Universitas Muhamadiyah Tangerang
Airaapriliani043@gmail.com ; tyacahaya30@gmail.com

Abstract

Quality education is the hope and demand of all education stakeholders. In addition, education is an effort to form a complete human being. Education is also one of the determinants in improving human resources. Teachers as educators play an important role in this matter. One of the efforts that can be made to make it happen is by developing learning designs so as to create effective and efficient learning. The Dick and Carry learning design model is one of the learning models that can be used in developing Indonesian language teaching materials at the elementary school level. This study aims to find out how to develop teaching materials for grade 3 Indonesian materials in elementary schools. Based on empirical results and observations that have been made on the Dick and Carry learning model, it is known that the development of this model is very appropriate to be applied in developing Indonesian language teaching materials, especially at the Grade 3 Elementary School level. This is because the Dick and Carry learning model refers to general stages learning development system, so that this model is appropriately applied in skill-based subjects. In addition to this, the Dick and Carry model has 10 systematic learning steps, from identifying the general learning objectives to carrying out evaluations.

Keywords: *Models; Learning; Dick and Carry*

Abstrak: Pendidikan yang berkualitas merupakan harapan dan tuntutan seluruh stakeholder pendidikan. Di samping itu pendidikan merupakan usaha untuk membentuk manusia yang utuh. Pendidikan juga merupakan salah satu penentu dalam meningkatkan sumber daya manusia. Guru sebagai pendidik sangat berperan penting dalam hal ini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkannya yaitu dengan mengembangkan desain pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Model disain pembelajaran Dick and Carry adalah salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengembangkan bahan ajar materi bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan Bahan ajar materi Bahasa Indonesia kelas 3 di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil empiris dan pengamatan yang telah dilakukan terhadap model pembelajaran Dick and Carry, diketahui bahwa pengembangan model ini sangat tepat diaplikasikan dalam mengembangkan bahan ajar materi bahasa Indonesia khususnya di tingkat Sekolah Dasar Kelas 3. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran Dick and Carry mengacu kepada tahapan umum sistem pengembangan pembelajaran, sehingga model ini tepat

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

diaplikasikan dalam mata pelajaran yang berbasis keterampilan. Selain hal tersebut, model Dick dan Carry memiliki 10 langkah pembelajaran yang sistematis, dari mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran sampai melaksanakan evaluasi.

Kata Kunci : Model; Pembelajaran; Dick and Carry

PENDAHULUAN

Jenjang pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki seperangkat mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Proses pembelajaran pada jenjang pendidikan sekolah dasar, masih sangat jauh dari yang diharapkan. Secara realitas pada jenjang pendidikan sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia memiliki kecenderungan para guru masih terpaku pada pendekatan verbal dengan metode ceramah dalam mengkomunikasikan materi pelajaran pada siswa, sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang monoton dan membosankan siswa (Dewi & Yuliana, 2018). Padahal jika melihat usia anak sekolah dasar yang rata-rata berkisar 6 sampai dengan 13 tahun yang dihubungkan dengan teori Piaget, anak sekolah dasar tergolong dalam fase (tingkat) operasional kongkrit yang artinya dalam fase ini anak atau siswa betul-betul pada masa yang sangat nyata atau kongkrit, dan belum dapat memahami hal-hal yang abstrak. Karakteristik anak usia SD masih berada pada tahap operasional kongrit dan anak memiliki kemampuan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya sebuah disain pembelajaran untuk membuat sesuatu yang abstrak menjadi nyata dan memudahkan siswa memahami apa yang sebelumnya tidak diketahuinya.

Permendikbud No 22 Tahun 2016 mengamanatkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpatisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat serta perkembangan peserta didik. Pada proses penerapan pelaksanaan pembelajaran setiap satuan pendidikan dituntut untuk mampu melakukan perencanaan pembelajaran dengan baik, sehingga pelaksanaan proses pembelajaran dapat berjalan semaksimal mungkin serta penilaian proses pembelajaran bisa diarahkan untuk meningkatkan efesiensi dan efektifitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Pendidik adalah salah satu aspek terpenting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan karena pendidik merupakan fasilitator dalam pembelajaran, pendidik berinteraksi

langsung dengan peserta didik, dan pendidik yang menentukan ke arah mana pembelajaran akan dibawa. Pendidik dalam aplikasinya kemudian harus dipersiapkan dengan sebaik-baiknya agar pembelajaran mampu mengembangkan kompetensi peserta didik secara maksimal (Isnawan & Wicaksono, 2018). Dalam pembelajaran hendaknya seorang pendidik mampu menggunakan model disain pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. Pendekatan atau model disain pembelajaran yang akan digunakan oleh guru akan berdampak bagi proses pembelajaran, dengan adanya penggunaan disain model yang cocok (Efendi et al., 2019).

Model desain pembelajaran adalah semua kegiatan yang membantu proses belajar daripada mengajar dan pembelajaran haruslah bersifat disengaja. Artinya, pembelajaran membutuhkan perencanaan yang jelas agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih terarah. Selanjutnya, bahwa model desain pembelajaran diartikan sebagai sebuah pendekatan yang membantu pendidik untuk membuat informasi lebih berkaitan dengan pembelajaran.(Conole, 2014). Ada banyak model desain yang menggunakan pendekatan sistem. Desain tersebut berbeda dalam jumlah, nama langkah-langkahnya, serta fungsi masing-masing langkah yang direkomendasikan (Aji, 2016). Desain pembelajaran merupakan suatu rangkaian untuk menciptakan proses pembelajaran dengan baik, benar dan menyenangkan. Desain pembelajaran berkenaan dengan proses penentuan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran dan teknik untuk mencapai tujuan serta merancang media yang dapat digunakan untuk mencapai efektifitas pembelajaran (Sanjaya, 2012). Salah satu model pembelajaran yang menggunakan pendekatan sistem adalah model pembelajaran yang dikemukakan oleh Walter Dick dan Lou Carry tahun 1985, yang dikenal dengan model Dick and Carry.

Desain pembelajaran sebagai sebuah sistem dan menganggap pembelajaran adalah proses yang sitematis (Dick & Carry, 1985). Menurut Dick and Carey, pendekatan sistem selalu mengacu kepada tahapan umum sistem pengembangan pembelajaran *(Instructional Systems Development/ISD).* Komponen model Dick and Carey meliputi pembelajar, pengajar, materi, dan lingkungan. Demikian pula, di lingkungan pendidikan non formal model ini meliputi warga belajar (pembelajar), tutor (pengajar), materi, dan lingkungan pembelajaran. Semua berinteraksi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komponen dan tahapan model Dick and Carey lebih kompleks jika dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain. Upaya peningkatan proses pembelajaran dilakukan dengan berbagai usaha, termasuk melalui desain pembelajaran. Banyak ahli percaya bahwa desain pembelajaran yang baik juga akan mengarah pada proses yang baik. Dengan pemikiran ini,

tidak kalah pentingnya untuk mempelajari desain pembelajaran yang efektif daripada mempelajari konsep-konsep pendidikan lainnya(Octaviana et al., 2022). Maka dari itu, model disain pembelajaran dick and carry cocok diimplemantasikan dalam mengembangkan bahan ajar materi bahasa indonesia kelas 3 Sekolah Dasar.

Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang di susun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memuungkinkan siswa untuk belajar (Mudlofir, 2011). Untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah dasar, pemerintah telah menerbitkan bahan ajar yang di bagi menjadi dua yaitu buku guru dan buku siswa. Buku guru berfungsi sebagai bahan pegangan guru untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran di kelas, sedangkan buku siswa berisi seperangkat materi dan petunjuk kegiatan yang harus dilaksanakan oleh siswa (Saidah & Damariswara, 2019). Pendidik yang baik adalah pendidik yang selalu berusaha untuk menciptakan pembelajaran yang terbaik. Untuk menciptakan pembelajaran yang terbaik, seorang pendidik harus pandai-pandai mendesain model pembelajaran. Model Dick dan Carry memiliki 10 langkah pembelajaran yang sistematis, dari mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran sampai melaksanakan evaluasi. Hal ini membuat model ini dinilai sebagai model yang paling sesuai dengan kurikulum di Indonesia, baik kurikulum di sekolah menengah maupun sekolah dasar. Oleh sebab itu, implementasi model disain pembelajaran dick and carry cocok untuk digunkaan dalam mengembangkan bahan ajar materi bahasa indonesia kelas 3 Sekolah Dasar.

METODE

Pemilihan model desain pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang efektif dan efesien. Ketepatan pemilihan model desain pengembangan akan menghasilkan produk yang efektif dan efesien. Metode penelitian adalah cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu (Lasa, 2009). Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah studi literatur. Studi literatur merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi literatur merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan. Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada (Sugiyono, 2005). Maka

dapat dikatakan bahwa studi literatur dapat memengaruhi kredibilitas hasil penelitian yang dilakukan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi literatur (library reseach) (Octaviana et al., 2022). Studi literatur adalah kegiatan sistematis yang dilakukan guna mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data menggunakan metode tertentu untuk mencari jawaban atas sebuah permasalahan yang dihadapi melalui penelitian kepustakaan (Aripin et al., 2022). Adapun Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini penulis melakukan identifikasi beberapa naskah buku, artikel, jurnal, dan infoemasi lainya atau kepustakaan untuk menjelaskan dan menganalisis mengenai model pembelajaran Dick and Carey serta Implementasi model disain pembelajaran Dick and carry dalam mengembangkan bahan ajar materi Bahasa Indonesia kelas 3 SDN Kemiri 3 Kabupaten Tangerang.

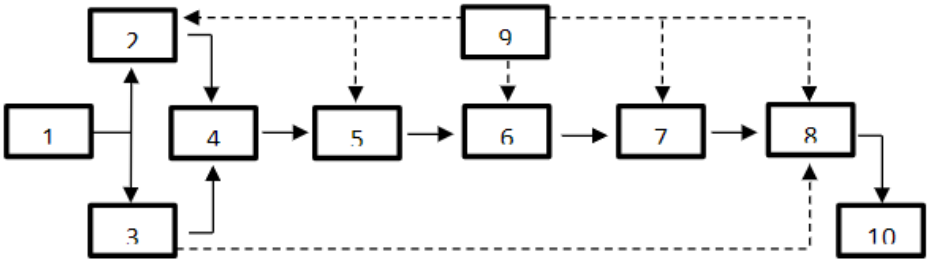
HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Pembelajaran Menurut Dick and Carry

Model desain pembelajaran bertindak sebagai konsep, manajemen, dan alat komunikasi untuk menganalisis, merancang, dan mengevaluasi program pembelajaran dan pelatihan. Setiap desain pembelajaran adalah unik dan menggunakan langkah dan proses yang berbeda. Seringkali terdapat perbedaan istilah yang digunakan. Namun, model desain ini memiliki prinsip inti yang sama untuk merancang program pembelajaran yang berkualitas. Ada beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli desain pembelajaran, salah satunya adalah "Model Dick and Carry" (Komsiah, 2012).

Model pembelajaran Dick dan Carry merupakan model pembelajaran yang dikembangkan melalui pendekatan sistem *(System Approach)*. Model sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick dan Carey terdiri dari beberapa komponen yang perlu untuk membuat rancangan aktifitas pembelajaran yang lebih besar. Dick dan carey memasukkan unsur kognitif dan behavioristik yang menekankan pada respon siswa terhadap stimulus yang dihadirkan (Octaviana et al., 2022). Dick dan Carry berpendapat bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses sedangkan desain yang dirancang adalah sistem yang mengatur proses tersebut. Pendekatan sistem merupakan sebuah prosedur yang digunakan oleh perancang desain pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Melalui pendekatan sistem, proses pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu hal yang perlu dirancang dengan cara sistematik dan sistemik (Hadist, 2021).

Salah satu contoh model desain pembelajaran prosedural yang dapat digunakan dalam mengembangkan Bahan ajar materi Bahasa Indonesia kelas 3 di Sekolah Dasar adalah model Dick & Carey. Bello & Aliyu (2012) mengungkapkan bahwa langkah-langkah dari model Dick & Carey, antara lain: 1) mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, 2) melaksanakan analisis pengajaran, 3) mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa, 4) merumuskan tujuan performansi, 5) mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, 6) mengembangkan strategi pengajaran, 7) mengembangkan dan memilih material pengajaran, 8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, 9) merevisi bahan pembelajaran, 10) mendesain dan melakukan evaluasi sumatif.



Bagan 1. Alur Model Pembelajaran Dick and Carry

Tujuan Penggunaan model Dick and Carrey dalam Pengembangan Suatu Bahan Ajar

Menurut Hamzah (2012) secara umum, penggunaan model pengajaran Dick and Carry adalah sebagai berikut:

1. Model Dick and Carry terdiri atas 10 langkah. Setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya sehingga bagi perancang pemula sangat cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain yang lain.
2. Kesepuluh langkah pada model Dick and Carry menunjukkan hubungan yang sangat jelas dan tidak terputus antara langkah yang satu dengan langkah yang lainnya. Dengan kata lain, sistem yang terdapat dalam Dick and Carry sangat ringkas, tetapi isinya padat dan jelas dari suatu urutan ke urutan berikutnya.
3. Langkah awal pada model Dick and Carry adalah mengidentifikasi tujuan pengajaran. Langkah ini sangat sesuai dengan kurikulum, baik di perguruan tinggi maupun sekolah menengah dan Sekolah Dasar, khususnya dalam mata pelajaran tertentu yang memiliki

tujuan pembelajaran dalam kurikulumnya untuk dapat melahirkan suatu rancangan pembelajaran seperti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penggunaan model Dick and Carry dalam pengembangan suatu mata pelajaran dimaksudkan agar:

1. Pada awal proses pembelajaran, anak didik atau siswa dapat mengetahui dan mampu melakukan hal-hal yang berkaitan dengan materi pada akhir pembelajaran.
2. Adanya pertautan antara tiap komponen, khususnya strategi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang dikehendaki.
3. Menerapkan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam melakukan perencanaan desain pembelajaran.

Langkah-langkah Model Dick and Carry

1. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran

Dick dan Carry berpendapat bahwa langkah awal dalam mendesain suatu program pembelajaran adalah dengan menentukan tujuan umum pembelajaran. Dalam hal ini, pendidik harus menentukan kompetensi atau kemampuan apa yang harus dimiliki peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran. Setelah menentukan tujuan umum pembelajaran, maka tujuan pembelajaran perlu dianalisis untuk mengenali keterampilan-keterampilan bawahan langkah-langkah prosedural bawahan yang harus diikuti oleh peserta didik (Hadist, 2021).

Desain pembelajaran Dick and Carry memandang bahwa langkah mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran merupakan dasar dalam menentukan langkah-langkah selanjutnya. Dick and Carry menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk menentukan bagaimana perilaku peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran diklasifikasikan menjadi 3 bagian yaitu wilayah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada wilayah kognitif, tujuan pembelajaran disusun berkaitan dengan perjalanan mental dari level pengetahuan menuju mental yang lebih tinggi yaitu evaluasi. Kemudian pada wilayah afektif, tujuan pembelajaran disusun berkenaan dengan nilai, sikap, apresiasi atau penghargaan, dan pembiasaan sikap bersosial. Sedangkan dalam ranah psikomotorik, tujuan pembelajaran mengacu kepada skill atau keterampilan yang bersifat motorik(Aripin et al., 2022).

2. Melaksanakan analisis pengajaran

Dick and Carry mengatakan bahwa tujuan pembelajaran yang telah diidentifikasi perlu dianalisis untuk mengenali keterampilan-keterampilan bawahan *(subordinate skills)* yang mengharuskan anak didik belajar menguasainya dan langkah-langkah prosedural bawahan yang ada harus diikuti anak didik untuk dapat belajar mata pelajaran tertentu. Menganalisis *subordinate skills* sangatlah diperlukan karena apabila keterampilan bawahan yang seharusnya dikuasai tidak diajarkan, akan ada banyak anak didik yang tidak memiliki latar belakang yang diperlukan untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi tidak efektif. Sebaliknya, apabila keterampilan bawahan berlebihan, pembelajaran akan memakan waktu lebih lama dari semestinya dan keterampilan yang tidak perlu diajarkan malah mengganggu anak didik dalam belajar menguasai keterapilan yang diperlukan (Aji, 2016).

3. Mengidentifikasi tingkah laku dan karakteristik siswa

Langkah selanjutnya atau mampu pula dilakukan secara paralel merupakan mengidentifikasi tingkah laku sawal & ciri siswa terhadap keterampilan-keterampilan yg perlu dilatihkan atau dibelajarkan. Dalam hal ini pula dipertimbangkan keterampilan awal yg sudah dimiliki siswa. Kedua langkah ini bisa dilakukan secara bersamaan atau paralel. Identifikasi yg seksama mengenai ciri siswa yg akan belajar bisa membantu perancang acara pembelajaran pada menentukan & memilih taktik pembelajaran yg akan digunakan (Octaviana et al., 2022).

4. Merumuskan tujuan performansi

Dick and Carry menyatakan bahwa tujuan performansi terdiri atas (a) tujuan harus menguraikan hal yang akan dikerjakan atau diperbuat oleh anak didik; (b) menyebutkan tujuan, memberikan kondisi atau keadaan yang menjadi syarat yang hadir pada waktu anak didik berbuat; (c) menyebutkan kriteria yang digunakan untuk menilai unjuk perbuatan anak didik yang dimaksudkan pada tujuan (Aji, 2016).

5. Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan

Tes Acuan Patokan biasanya disebut juga *criterion evaluation* yang didefinisikan sebagai pengukuran yang menggunakan acuan yang berbeda. Dalam pelaksanaan pengukuran ini, peserta didik dikelompokkan dengan kriteria yang telah ditentukan terlebih dahulu dalam tujuan instruksional, bukan dengan penampilan peserta didik yang lain. Keberhasilan dalam prosedur acuan patokan tergantung kepada penguasaan materi atas kriteria yang telah dijabarkan dalam komponen-komponen pertanyaan yang

mendukung tujuan instruksional. Melalui tes acuan patokan, setiap peserta didik dapat diketahui apa yang telah dan belum dikuasainya. Bimbingan individual yang dilaksanakan guna meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran dapat dirancang, demikian pula bimbingan yang dilakukan untuk memantapkan apa yang telah dikuasainya dapat dikembangkan. Gambaran sederhana pelaksanaan tes acuan patokan ini dapat dilihat dari adanya pelaksanaan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) sebagai petunjuk tentang kualitas proses pembelajaran (Aripin et al., 2022).

6. Mengembangkan strategi pengajaran

Selanjutnya pendidik dapat menentukan strategi yang akan digunakan agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran. Perancangan program pembelajaran dapat dikembangkan melalui data-data yang telah diperoleh dari langkah-langkah sebelumnya. Strategi pembelajaran inilah yang menentukan pemakaian metode dan media pembelajaran yang akan digunakan. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dapat memacu aktivitas baik peserta didik dan meningkatkan kefektifan. Proses pembelajaran, sehingga dapat membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara meksimal. Strategi pembelajaran berbeda dari desain instruksional karena strategi pembelajaran berkenaan dengan kemungkinan variasi pola dalam arti macam dan urutan umum perbuatan belajar-mengajar yang secara prinsip berbeda antara yang satu dengan yang lain, sedangkan desain instruksional menunjuk kepada cara-cara merencanakan sesuatu sistem lingkungan belajar tertentu, setelah ditetapkan untuk menggunakan satu atau lebih strategi pembelajaran tertentu (Hadist, 2021).

7. Mengembangkan dan memilih material pengajaran

Untuk mencapai tujuan dan fokus lebih efektif, pendidik memilih bahan pembelajaran. Materi berisi informasi yang digunakan siswa untuk memandu kemajuan belajar mereka. Istilah bahan ajar identik dengan media pembelajaran yang dapat memberikan informasi dan pesan kepada siswa tentang sumber belajar. Materi yang digunakan adalah buku teks, manual, modul, program audio-video, materi berbasis komputer, program multimedia, dan materi (Octaviana et al., 2022).

8. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif

Evaluasi dalam pembelajaran merupakan bagian penting yang harus dilakukan. Tanpa ada evaluasi pembelajaran akan terasa hampa. Dengan adanya evaluasi guru dapat melihat seberapa jauh anak didiknya menguasai bahan ajar yang sudah diajarkan. Selain evaluasi terhadap kemampuan siswa dalam menguasai bahan ajar yang sudah

disampaikan, guru juga harus dapat mengevaluasi bahan ajar-bahan ajar yang ada dalam buku teks sebagai bahan ajar pelejaran. Buku pelajaran dapat dievaluasi pertama kali untuk menentukan kesesuaian bahan ajar dengan program tertentu. Proses ini dapat disebut evaluasi bahan ajar. Evaluasi terhadap bahan ajar yang terdapat dalam buku teks dan akan dijarkan adalah kesesuaian bahan ajar dengan tujuan pembelajaran. Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana kesesuaian antara bahan ajar yang tersaji dengan tujuan yang telah digariskan (Aji, 2016).

9. Merevisi bahan pembelajaran

Setelah merancang dan melakukan evaluasi formatif, langkah selanjutnya adalah merivisi draf program pembelajaran. Data yang diperoleh dari evaluasi formatif kemudian dirangkum dan dianalisis untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang dimiliki oleh program pembelajaran. Evaluasi formatif tidak hanya dilakukan terhadap draf program pembelajaran saja tetapi juga dilakukan terhadap analisis pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Hadist, 2021). Dick and Carry mengemukakan ada dua revisi yang perlu diperhatikan, yaitu(1) revisi terhadap substansi bahan pembelajaran agar lebih efektif sebagai alat belajar, (2) revisi terhadap cara-cara yang dipakai dalam menggunakan bahan pembelajaran (Aripin et al., 2022).

10. Mendesain dan melakukan evaluasi sumatif

Melalui evalusai sumatif, suatu desain pembelajaran yang memiliki dasar keputusan penilaian yang didasarkan pada keefektifan dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar dapat ditetapkan dan diberikan nilai. Evaluasi sumatif diarahkan pada keberhasilan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan di awal yang diperlihatkan oleh unjuk kerja siswa. Apabila semua tuuan sudah dapat dicapai, efektivitas pelaksanaan kegiatan pembelajaran mata pelajaran tertentu diangggap berhasil dengan baik. Demikian pula jika keberhasilan siswa dicapai dalam rentangan waktu yang relatif pendek, aka dari segi efisiensi pembelajaran dapat dicapai (Aji, 2016).

KESIMPULAN

Proses pembelajaran memerlukan keterlibatan peserta didik secara aktif dengan materi yang sedang dipelajari. Partisipasi pembelajar akan tampak dari adanya umpan balik dari siswa. Proses pembelajaran yang efektif dan efisien dapat tercipta melalui rancangan program pembelajaran yang dibuat guru dengan penuh inovasi dan kreatifitas yang tinggi. Proses

pembelajaran merupakan sebuah proses yang mampu menumbuh kembangkan pengetahuan peserta didik dan memberikan pengalaman yang nyata bagi peserta didik. Salah satu cara dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien adalah dengan mendesain pembelajaran dengan mengimplementasikan model serta menggunakan konsep pembelajaran yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Desain pembelajaran yang dikembangkan tentunya harus memperhatikan beberapa hal yang menjadi acuan penting dalam proses pembelajaran. Diantaranya yaitu, penggunaan model disain pembelajaran.

Model disain pembelajran yang digunakan dalam mengembangkan bahan ajar materi Bahasa Indonesia Kelas 3 Sekolah Dasar yaitu model Dick and Carry. Berdasarkan hasil kajian dan pengamatan terhadap desain pembelajaran Dick and Carrey, diketahui bahwa pengembangan desain ini sangat tepat apabila diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Model ini merupakan model pembelajaran yang dikembangkan melalui pendekatan sistem *(System Approach)*. Model pembelajaran Dick and Carrey mengacu kepada tahapan umum sistem pengembangan pembelajaran, sehingga model ini tepat diaplikasikan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain hal tersebut, model Dick dan Carrey memiliki 10 langkah pembelajaran yang sistematis, dari mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran sampai melaksanakan evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, *1*(2), 119. https://doi.org/10.23917/kls.v1i2.3631

Aripin, Z. F., Ruswandi, U., & Aziz, A. (2022). Desain Pembelajaran Model Dick and Carey Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *In Gunung Djati Conference Series*, *10*, 68–79.

Bello, H., & Aliyu, U. O. (2012). Effect of 'Dick and Carey Instructional Model'on The Performance of Electrical/Electronics Technology Education Students in Some Selected Concepts in Technical Colleges of Northern Nigeria. *Educational Eesearch*, *3*(3), 277–283.

Conole, G. (2014). *The 7cs of Learning Design A new Approach to Rethinking Design Practice*. International Conference on Networked Learning.

Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *9*(1). https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804

Dick, W., & Carrey, L. (1985). *The Systematic Design Instruction*. Glenview. Illinois: Scott., Foreman and Company.

Efendi, N., Fitria, Y., F, F., & Syahniar. (2019). Peningkatan Partisipasi Pikiran Siswa Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat (STM) Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Research & Learning In Elementary Education*, *3*(3), 882–893.

Hadist, A. (2021). Desain Pembelajaran Membaca Kitab Kuning Model Dick And Carey Di Madrasah Diniyyah Daruttaqwa Gresik. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, *10*(1), 234. https://doi.org/10.52640/tajdid.v10i1.206

Hamzah, U. (2012). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Isnawan, M. G., & Wicaksono, A. B. (2018). Model Desain Pembelajaran Matematika Mathematics Learning Design Model. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, *1*(1), 31.

Komsiah, I. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.

Lasa, H. S. (2009). *Kamus Kepustakawanan Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.

Mudlofir, A. (2011). *Aplikasi KTSP dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Wali Pers.

Octaviana, D. R., Sutomo, M., & Mashudi. (2022). Model Pembelajaran Dick and Carey Serta Implementasinya dalam Pembelajaran PAI. *Dila Rukmi Octaviana1, Moh Sutomo2, Mashudi3 Jurnal Tawadhu*, *6*(2), 114–126.

Saidah, K., & Damariswara, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Bagi Siswa Kelas III SD. *Premiere Educandum*, *9*(1), 73–81.

Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Prenada Media Group.

Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.