YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN : 2808-2346
e-ISSN : 2808-1854

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

https://doi.org/10.58578/yasin.v3i2

PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN MODEL ADDIE DENGAN TEKNIK JIGSAW PADA SISWA KELAS 5 SD NEGERI EMPANG BAHAGIA 3 KOTA TANGERANG

Ina Magdalena[1], Nurul Fazriah[2], Nanda Nahzifa[3]
Universitas Muhammadiyah Tangerang
inapgsd@gmail.com ; nurulfazriah803@gmail.com

Abstract

The learning process in the development of science and technology increasingly encourages reform efforts in the use of technological results to improve student achievement. The use of learning media is expected to help students understand and accept the learning process carried out by the teacher. In the process of selecting teacher methods, media and materials must be based on three levels of student ability and learning objectives, namely choosing the right method so that the teacher can attract and interest students during the teaching and learning process. The purpose of this study is to develop the ADDIE Model learning design for 5th grade students at SD Negeri Empang Bahagia 3, Tangerang City. The method used is the ADDIE model which has 5 phases, the first is Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The result of this study is that the development of the ADDIE model is comprehensive and systematic. The teachers succeeded in producing teaching materials that emphasized the three main components of the active learning method, namely Jigsaw, Video Shows, Assessment Assignments.

Keywords *: Learning Design, ADDIE Model, Jisgaw*

Abstrak : Proses pembelajaran dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya reformasi dalam pemanfaatan hasil teknologi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru. Dalam proses pemilihan metode guru, media dan bahan harus didasarkan pada tiga tingkat kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran, yaitu memilih metode yang tepat agar guru dapat menarik dan menarik minat siswa selama proses belajar mengajar. Tujuan dari penelitian ini yaitu Pengembangan desain pembelajaran Model ADDIE pada siswa kelas 5 SD Negeri Empang Bahagia 3 Kota Tangerang. Metode yang digunakan yaitu model ADDIE yang memiliki 5 fase, pertama adalah Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Hasil dari penelitian ini yaitu pengembangan model ADDIE bersifat menyeluruh dan sistematis. Para guru berhasil menghasilkan bahan ajar yang menekankan pada tiga komponen utama metode pembelajaran aktif yaitu Jigsaw, Tayangan video, Penilaian Penugasan

Kata Kunci : Desain Pembelajaran, Model ADDIE, Jisgaw

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

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya reformasi dalam pemanfaatan hasil teknologi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa (Grinager, 2006). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru. Tinjauan sistematis dilakukan untuk mengidentifikasi intervensi kebijakan yang meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran siswa di negara berkembang sebagai saran bahwa intervensi lebih efektif dalam meningkatkan kinerja dan pembelajaran siswa ketika norma sosial dan pilihan antar waktu diperhitungkan dalam desain kebijakan pendidikan (Masino & Zarazua, 2016).

Pendidikan di Indonesia telah berubah dan kini terus meningkat terutama di awal abad ke-21. Perubahan ini sejalan dengan pertumbuhan ekonomi negara dari waktu ke waktu. Pembelajaran adalah suatu proses yang berkaitan dengan pembelajaran kognitif, afektif dan psikomotorik yang terjadi setelah siswa mengalami latihan, interaksi dan pengalaman terhadap lingkungan sehingga terjadi perubahan tingkah laku, berpikir dan keterampilan.

Guru memegang peranan penting dalam mengontrol proses belajar mengajar. Hal ini karena guru merupakan individu yang bertanggung jawab atas perkembangan dan prestasi siswa (Yunos et al., 2019). Pembelajaran dihasilkan ketika rangsangan diproses dan disimpan dalam memori untuk dijadikan pengalaman dan pengetahuan (Mok, 2000) Belajar adalah aktivitas mental fisik atau spiritual siswa. Hal ini merupakan proses dimana aktivitas pembelajaran dapat mengubah sikap dan perilaku mereka untuk pertumbuhan yang berkelanjutan serta kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh untuk pengembangan pribadi dan sosial dan masyarakat atau bangsa pada umumnya. Pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa memengaruhi konten, aktivitas, materi, dan kecepatan belajar (Froyd & Simpson , 2010). Menurut Abdallah (2015) ketika pembelajaran yang berpusat pada siswa dipraktikkan, beban komunikasi ada pada siswa dan ini adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang lebih luas. Pembelajaran yang berpusat pada siswa juga memberi siswa kesempatan belajar mandiri dan ini meningkatkan motivasi, pemahaman, dan minat siswa pada subjek (O'neil & McMahon, 2005).

Pembelajaran di sekolah dasar seringkali dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan bagi siswa. Masalah ini disebabkan oleh lingkungan belajar tradisional, keterampilan menjawab yang buruk di kalangan siswa, pengajaran yang berpusat pada guru dan penekanan pada menghafal teori atau konsep serta siswa terlibat dalam kegiatan yang tidak menarik (Tahar et al.. 2011). Dalam proses pemilihan metode guru, media dan bahan harus didasarkan pada tiga tingkat kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran, yaitu memilih metode yang tepat agar guru dapat menarik dan menarik minat siswa selama proses belajar mengajar. Selanjutnya, seorang guru harus memilih media pembelajaran dan pengajaran agar pesan atau informasi yang ingin disampaikannya dapat dipahami oleh siswa.

METODE

Secara umum model ADDIE memiliki 5 fase yang fase pertama adalah Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Model ADDIE adalah pendekatan sistematis untuk proses merancang instruksi dan membantu perancang untuk melaksanakan proses dengan kerangka kerja yang terorganisir untuk memastikan produk mereka efektif dan efisien (Sanjaya, Suwatra & Suartama, 2015). Oleh karena itu, dalam penelitian ini pengembangan bahan ajar berbasis flipped learning melibatkan seluruh tahapan model ADDIE. Hal ini untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Empang Bahagia 3.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan lima fase model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi untuk mengembangkan bahan ajar berbasis flipped learning dan fase berdasarkan temuan sebagai berikut:

Tahap Analisis

Tahap Analisis dilakukan untuk memperoleh informasi detail terkait penelitian. Kegiatan belajar mengajar yang direncanakan harus sejalan dengan tujuan pembelajaran. Jika seorang guru berfokus pada penggunaan metode dan media yang tepat, pengetahuan baru, keterampilan dan sikap yang perlu dikuasai siswa. Singkatnya, dalam rangka merancang materi berbasis flipped learning, proses analisis perlu melibatkan tiga aspek utama: tujuan

siswa, guru dan pengajaran. Dalam mencari informasi terkait ketiga aspek sistem tersebut, terdapat beberapa pertanyaan kunci yang dapat ditanyakan pada saat proses analisis.

Fase Desain

Desain mencakup komunikasi sistem secara umum dan spesifikasi proses serta memfasilitasi pemangku kepentingan terkait untuk memahami dan mengevaluasi pengembangan pembelajaran. Pembelajaran aktif mendorong siswa menggunakan pikirannya untuk mempelajari gagasan, dan memecahkan masalah (Khatib, 2006). Pembelajaran aktif mengacu pada siswa tidak hanya sebagai pendengar tetapi siswa juga perlu berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas. Dalam konteks ini, proses belajar mengajar berpusat pada siswa sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Oleh karena itu, Dalam konteks pembelajaran aktif, guru berperan penting dalam merumuskan pengajaran yang efektif untuk meningkatkan prestasi siswanya. Desain pengajaran yang diterapkan oleh guru di SD Negeri Empang Bahagia 3 yaitu jigsaw, video, dan penugasan.

Jigsaw diadaptasi dari metode pembelajaran Kelompok Jigsaw. Kelompok Jigsaw adalah guru yang membagi siswanya menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memiliki judul topik yang berbeda. Siswa diminta untuk berdiskusi di antara mereka sebelum mereka kembali dibagi ke dalam kelompok baru. Dalam kelompok baru ini siswa harus menjelaskan dan menjelaskan kepada teman sebayanya tentang topik topik yang sedang dibahas (Sugianti, 2016, Watson, 2009). Dengan cara ini, siswa dilatih untuk menjadi ahli dalam suatu topik tertentu. Hal ini karena siswa harus memahami topik secara mendalam sebelum menjelaskannya kepada teman sebayanya (Kardaki & Siempos, 2011). Melalui pembelajaran seperti ini, guru secara tidak langsung dapat mendampingi dan melatih siswa untuk mengembangkan rasa percaya diri saat berbicara di depan umum dan mahasiswa dapat mengenali gaya belajarnya sendiri (Darnon, Buchs & Desbar, 2012). Pembelajaran dengan menggunakan konsep jigsaw ini mampu membangun keterampilan kerjasama tim dan menciptakan persaingan positif antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan munculnya multimedia dalam pendidikan, video telah menjadi salah satu media paling populer bagi para pendidik. Perpaduan beberapa elemen multimedia seperti teks, grafik dan audio terbukti menarik minat siswa dan dapat merangsang persepsi visual dan auditori (Ab Rahman, Zainal & Ab Karim, 2015). Hal ini juga sejalan dengan pembelajaran abad 21 yang salah satu cirinya adalah menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana makna belajar mengajar peran siswa lebih penting daripada guru yang

perannya saat itu hanya sebagai fasilitator (Abdullah & Ahmad, 2017). Metode pembelajaran menggunakan video sebagai media utama memungkinkan guru menyajikan pengajaran dengan mudah, menarik dan positif (Sidek & Hashim, 2016). Selain itu, membantu siswa untuk dengan mudah memahami proses pembelajaran meskipun mereka belajar sendiri dan tanpa kehadiran guru. Disisi lain, Mohd Nor & Sharif (2014) mengatakan pembelajaran menggunakan alat bantu media seperti modul pengajaran terstruktur, RPP, video, visual dan sebagainya dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Penugasan merupakan proses memperoleh informasi yang digunakan untuk membuat penilaian yang selanjutnya digunakan dalam pengambilan keputusan (Ahmad & Jinggan, 2015). Selain itu, evaluasi adalah proses memperoleh informasi kuantitatif. Penilaian dibagi menjadi dua evaluasi formatif dan sumatif. Penilaian juga berperan penting dalam proses peningkatan pembelajaran guru di kelas. Evaluasi tugas kelompok dapat meningkatkan kualitas diskusi (Rand, 2017 & Spiller, 2009). Hal ini karena siswa akan berbicara satu sama lain untuk menyelesaikan pekerjaan dan mendapatkan nilai yang sangat baik. Secara tidak langsung, penilaian dengan cara ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik yang ingin dipecahkan. Oleh karena itu, Gibson & Shaw (2011), menilai tugas ini juga dapat meningkatkan motivasi internal siswa ketika guru menggunakan metode ini. Hal ini karena, ketika siswa memahami topik dengan jelas, motivasi dan kepercayaan diri siswa juga dapat meningkat. Penilaian bukan hanya tentang membuat keputusan tentang prestasi siswa, tetapi memberikan dukungan dan mekanisme positif untuk membantu siswa meningkatkan atau meningkatkan pembelajaran mereka, meningkatkan pembelajaran guru dan berkontribusi pada efektivitas program (Khalid, Ahmad & Hamdan, 2015).

Fase Pengembangan

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan sistem yang akan dikembangkan. Hal ini mencakup proses menentukan bagaimana pembelajaran bekerja. Perancang atau pengembang bahan ajar akan lebih fokus pada bagaimana suatu topik akan disajikan kepada siswa, spesifikasi sistem dan storyboard sistem. Pada fase ini akan disajikan gambaran umum bahan ajar dengan menggunakan metode visual. Hal ini dilakukan dengan mengatur konten sistem, desain antarmuka, storyboard dan diagram alir untuk sistem yang dikembangkan. Desain mencakup komunikasi sistem secara umum dan spesifikasi proses serta memfasilitasi pemangku kepentingan terkait untuk memahami sistem dan mengevaluasi untuk pengembangan pembelajaran.

Tahap Implementasi

Setelah tahap pengembangan selesai, tahap implementasi akan dilaksanakan. Pada tingkat awal, bahan ajar akan diuji dengan mengaplikasikannya pada siswa. Tahap ini dimaksudkan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan bahan ajar yang dikembangkan. Menurut Aaron, Aris dan Tasir (2003), tahap ini untuk menguji keefektifan bahan ajar dan juga mengevaluasi kesesuaian bahan ajar yang sudah jadi. Selain itu, fase ini diperlukan untuk mendukung pemahaman siswa terhadap topik dan menguasai topik dengan baik. Untuk melaksanakan proses ini diperlukan sekelompok siswa dan guru yang telah memiliki kriteria yang ditetapkan sebelum pembelajaran diperlukan untuk proses pelaksanaan. Hasil dari fase ini akan digunakan untuk tujuan perbaikan atau pemulihan sebelum buku pegangan yang sebenarnya digunakan.

Implementasi buku pegangan ini menggunakan model ADDIE karena dapat memecahkan masalah yang dihadapi selama proses perancangan. Hal ini juga karena model ini memiliki proses yang sistematis dalam merancang bahan ajar. Tahapan implementasi dalam manual ini dimaksudkan untuk perbaikan setelah diukur, diuji dan diimplementasikan.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dan pada tahap ini akan mengevaluasi kelayakan dan keefektifan bahan ajar berdasarkan keberhasilan tujuan yang dinyatakan pada tahap analisis. Selain itu, dapat mengukur dan memperoleh tanggapan siswa terhadap bahan ajar ini. Tahap evaluasi terdiri dari dua penilaian, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Penilaian formatif mengacu pada penilaian keefektifan desain bahan ajar serta pengembangan bahan ajar. Sedangkan penilaian sumatif mengacu pada keefektifan pengajaran oleh tenaga pengajar, pencapaian tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran. Informasi yang dihasilkan akan digunakan untuk tujuan perbaikan proses pengajaran untuk topik yang sama atau berbeda serta untuk mata pelajaran yang relevan. Selain itu, penilaian dari sudut pandang siswa juga diperlukan. Penggunaan Model ADDIE dalam penyusunan bahan ajar ini dimaksudkan agar terciptanya bahan ajar yang baik karena fase-fase yang terlibat dalam model ini membuat permasalahan yang muncul dan dapat diidentifikasi seiring berjalannya waktu sebagaimana dirancang dan dikembangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan, hal ini menunjukkan bahwa model ADDIE meliputi lima tahapan utama yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi, yang merupakan model desain bahan ajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan prestasi akademik siswa. Hal ini terbukti karena tahapan-tahapan yang terdapat dalam model ADDIE bersifat menyeluruh dan sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peneliti telah berhasil menghasilkan bahan ajar yang menekankan pada tiga komponen utama metode pembelajaran aktif yaitu Jigsaw, Tayangan video, Penilaian Penugasan. Pengembangan bahan ajar berbasis flipped learning ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan prestasi akademik siswa dalam belajar serta bekerja sama untuk menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E. (2007). *Designing effective instruction (5th Ed.).* NJ: Jonh Wiley & Sons, Inc.

Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2012). T*rends and issues in instructional design and technology (3rd Ed.).* Boston, MA: Pearson Education, Inc.

Peterson, C. (2003). Bringing ADDIE to Life: Instructional Design at Its Best. *Journal of Educational Multimedia & Hypermedia*, 12(3), 227-241.

Onguko, B., Jepchumba, L., & Gaceri, P. (2013). For us it was a learning experience. *European Journal of Training and Development*, 37(7), 615-634. doi:http://0-dx.doi.org.source.unco.edu/10.1108/EJTD-10-2012-0052