

DESAIN INSTRUKSIONAL (Kajian Terhadap Komponen Utama Strategi Instruksional dan Penyusunannya)

Fitri Amaliyah Batubara, S.Pd.I., M.Pd

Dosen Fakultas Agama Islam dan Humaniora

Universitas Pembangunan Panca Budi Medan

ABSTRACT: *Instructional design is a process of planning or designing interesting, effective and efficient learning. This process becomes very important for educators, designers of learning and learners because it brings a great influence on the process of ongoing instructional activities and afterwards. The preparation of an instructional strategy becomes part of the instructional design with several important key components, such as instructional sequence activities, content outlines, instructional methods, media and instructional tools, and time.*

Kata Kunci: *Desain instruksional, komponen utama strategi instruksional, penyusunan strategi Instruksional*

A. Pendahuluan

Dalam konteks pembelajaran, desain instruksional dapat diartikan sebagai proses yang sistematis untuk memecahkan persoalan pembelajaran melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran beserta aktivitas yang harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber pembelajaran yang dapat digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan.¹ Dengan kata lain, desain instruksional membantu para pendidik dan perancang instruksional menciptakan atau merancang pembelajaran yang sesuai dengan tujuan instruksional, efektif dan efisien. Sehingga dalam prosesnya akan tercipta proses komunikasi dan pembelajaran yang aktif dan interaktif di antara pendidik dan peserta didik.

Ciri utama desain pembelajaran adalah adanya dugaan bahwa prinsip-prinsip dan prosedur-prosedurnya didasarkan pada hasil penelitian. Sifat penelitian ini beragam, mulai dari penelitian tradisional eksperimen terkontrol, penelitian pengembangan, sampai pada analisis kualitatif studi kasus. Meskipun perspektif desain alternatif sudah mulai muncul, semuanya tidak terlepas dari dukungan atau tuntunanteori yang mantap.²

Ada beberapa asumsi dasar yang dikemukakan oleh Gagne, Wager, Golas, dan Keller dalam desain instruksional. Beberapa asumsi dasar itu di antaranya, *pertama*, desain instruksional dimaksudkan untuk membantu individu belajar lebih dari sekedar melaksanakan proses pengajaran. Asumsi dasar ini menyatakan pentingnya desain instruksional untuk membantu peserta didik dalam proses dan hasil belajar. *Kedua*, Desain adalah proses interaktif dengan melibatkan peserta didik. Asumsi ini

¹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sitem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup), h. 66.

² Barbara B. Seels, Rita C. Richey, *Teknologi Pembelajaran (Definisi dan Kawasannya)*, (Jakarta: LPTK UNJ, t.t.), h. 78.

menjelaskan bahwa desain instruksional menganut prinsip *learner-centered* atau berorientasi pada peserta didik sehingga peserta didik ikut terlibat dalam proses desain instruksional. *Ketiga*, desain instruksional itu sendiri adalah suatu proses yang terdiri dari sejumlah sub proses, mulai dari perumusan tujuan sampai evaluasi terhadap program atau produk instruksional. Asumsi ini mengingatkan setiap orang yang terlibat dalam desain instruksional bahwa yang berbentuk sebagai suatu sistem bukan hanya pelaksanaan kegiatan instruksional tetapi juga proses desain instruksional yang mendahuluinya.

Belakangan istilah instruksional sebagai pengajaran telah ditinggalkan dan berganti sebagai pembelajaran. Jika ditelusuri, istilah pengajaran dan pembelajara memang memiliki pengertian yang berbeda. Dalam pengajaran, Gage mengemukakan bahwa pengajar berperan dan memfasilitasi terjadinya proses dan hasil belajar pada diri peserta didik. Pengajar adalah pihak yang aktif memfasilitasi peserta didik. Menurut Joice dan Weil, di dalam pengajaran pengajar dan peserta didik secara bersama menciptakan lingkungan termasuk serangkaian tata nilai dan keyakinan yang di anggap penting untuk menyatakan pandangan tentang realitas kehidupan.³

Dari defenisi tersebut bisa disimpulkan bahwa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran adalah pengajar. Istilah pengajaran menjadi kurang tepat karena menunjukkan dan menempatkan guru menjadi pelaku utama dan lebih dominan dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, tentu saja siswa menjadi pasif dan jadi pendengar yang baik. Setiap proses pembelajaran siswa disuguhkan materi pelajaran, sementara guru bekerja keras memenuhi materi pelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Istilah pengajaran kemudian berganti dengan istilah pembelajaran karena adanya kesadaran bahwa yang harus aktif dalam mencari ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap adalah peserta didik dengan tidak mengabaikan peran pengajar di dalam prosesnya yaitu pembelajaran. Gagne dan Briggs menyatakan pembelajaran adalah a set of events which affect learners in such a way that learning is facilitated. Pembelajaran adalah suatu rangkaian peristiwa yang mempengaruhi peserta didik atau pembelajar sedemikian rupa sehingga perubahan perilaku yang disebut hasil belajar terfasilitasi. Pembelajaran mengandung makna bahwa serangkaian kegiatan pembelajaran itu dirancang lebih dahulu agar terarah pada tercapainya perubahan perilaku yang diharapkan. Rangkaian kegiatan itu dilaksanakan peserta didik dengan atau tanpa difasilitasi pengajar namun melalui perencanaan.

Begitu pun, sebagian pihak ada yang keliru mengartikan istilah pembelajaran. Pembelajaran dianggap sama dengan makna *instruction* dalam bahasa Inggris yang berarti perintah atau instruksi. Dalam konteks desain instruksional, pembelajaran bukanlah perintah atau instruksi, tetapi seperti yang telah dinyatakan oleh Gagne di atas. Hal ini mengakibatkan adanya penolakan terhadap istilah tujuan instruksional, kegiatan instruksional, strategi instruksional, media instruksional, bahan instruksional dan lain sebagainya.

³ M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern*, (Jakarta: Erlangga 2012), h. 8-9.

Dalam proses pembelajaran yang menjadi tujuan utama bukan hanya proses kognitif, tetapi proses pembentukan perilaku atau afektif dan psikomotor juga menjadi bagiannya. Dalam pembentukan perilaku, proses pembelajaran terjadi dengan adanya pemberian contoh atau model untuk dapat ditiru oleh peserta didik. Adapun psikomotor peserta didik di dalamnya akan melibatkan dominasi gerak tubuh.

Pembelajaran melibatkan berbagai metode, dari metode yang paling tua seperti ceramah sampai yang paling mutakhir seperti simulasi dan percobaan ilmiah. Pembelajaran melibatkan pula penggunaan media tercetak, visual, atau gambar, audio, dan multimedia dengan komputer. Kegiatan pembelajaran bervariasi mulai dari yang paling sederhana dan paling tua seperti mendengarkan saja, membuat catatan tertulis sampai yang paling kompleks seperti praktik uji coba dan penelitian ilmiah untuk menciptakan teori atau teknologi baru. Hasilnya dapat dimulai dari yang paling sederhana, seperti pemahaman terhadap konsep baru, prosedur baru dan prinsip baru, sampai berbentuk kompetensi yang ditandai dengan hasil karya inovatif yang konkret berupa teori, benda atau teknologi baru, dan sikap perilaku atau karakter baru.⁴

Dalam praktiknya, istilah pengajaran dan pembelajaran tetap digunakan meski istilah pengajaran perlu diganti dengan pembelajaran. Meskipun begitu, konteks atau makna dari kedua istilah tersebut tetap lebih mengedepankan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran tanpa melupakan peran guru di dalamnya.

B. Prinsip-Prinsip Instruksional

Meningkatkan kualitas instruksional dengan menggunakan teknologi instruksional tidaklah sederhana, tetapi tidak terlalu kompleks untuk dipelajari pengajar atau pengelola program pendidikan, manakala cukup keinginan untuk meningkatkan profesionalannya.

Teknologi pembelajaran berkembang secara konsisten melalui serangkaian teori dan praktek. Konsistensi terjadi karena teori memberikan pengarahannya bagi praktek, sebaliknya praktek dapat mendahului analisis teoritik.⁵

Teknologi instruksional dibangun atas dasar prinsip-prinsip yang ditarik dari teori psikologi terutama teori belajar dan hasil-hasil penelitian dalam kegiatan instruksional. Prinsip-prinsip yang digunakan dalam pengembangan instruksional menurut Filbeck dapat dikelompokkan menjadi dua belas macam, yaitu:⁶

1. Prinsip pertama. Respons-respons baru (*new responses*) diulang sebagai akibat dari respons tersebut. Bila respons itu berakibat menyenangkan, peserta didik cenderung untuk mengulang respons tersebut karena ingin memelihara akibat yang menyenangkan. Bila akibat respons itu kurang menyenangkan, peserta didik cenderung mencari jalan yang dapat mengurangi rasa tidak menyenangkan, peserta didik cenderung mencari jalan yang dapat mengurangi rasa tidak menyenangkan tersebut dengan cara

⁴*Ibid*, h. 10-11.

⁵ Barbara B. Seels, Rita C. Richey, *op.cit.*, h. 103.

⁶M. Atwi Suparman, *op.cit.*, h. 24-31.

menghindari respons yang sama atau melakukan perilaku lain. Salah satu implikasinya dalam kegiatan instruksional adalah perlunya pemberian umpan balik positif atau pujian dengan segera atas keberhasilan atau respons yang benar dari peserta didik. Pada babak permulaan umpan balik yang positif tersebut harus sering kali diberikan, tetapi tahap berikutnya dapat diberikan lebih jarang secara random. Dalam proses pengembangan instruksional, prinsi ini diterapkan pula dalam bentuk pemberian latihan (*exercise*) dan tes untuk dikerjakan peserta didik serta pemberian umpan balik segera terhadap hasilnya.

2. Prinsip kedua. Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respons, tetapi juga di bawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda yang terdapat dalam lingkungan peserta didik. Kondisi atau tanda-tanda tersebut berbentuk tulisan, gambar, komunikasi verbal, keteladan guru, atau perilaku sesama peserta didik. Implikasinya prinsip kedua ini pada teknologi instruksional adalah perlunya menyatakan tujuan instruksional secara jelas kepada peserta didik sebelum pelajaran dimulai agar peserta didik bersedia belajar lebih giat. Tujuan instruksional itu berisi pengetahuan, keterampilan atau setiap perilaku yang akan dapat dilakukan peserta didik setelah menyelesaikan pelajaran. Implikasi lainnya adalah penggunaan berbagai metode dan media agar dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam proses belajarnya.
3. Prinsip ketiga. Perilaku yang ditimbulkan oleh tanda-tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan pemberian akibat yang menyenangkan. Karena itu pengetahuan dan keterampilan baru yang telah dikuasai harus sering dimunculkan dan diberi akibat yang menyenangkan agar keterampilan baru itu selalu digunakan. Implikasinya adalah pemberian isi pelajaran yang berguna pada peserta didik dalam dunia kehidupan serta pemberian umpan balik berupa imbalan dan penghargaan terhadap keberhasilan peserta didik.
4. Prinsip keempat. Belajar yang berbentuk respons terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula. implikasinya yaitu pemberian kegiatan belajar yang melibatkan tanda-tanda atau kondisi yang mirip dengan kondisi dunia nyata, yaitu lingkungan hidup peserta didik di luar ruangan kelas.
5. Prinsip kelima. Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti pemecahan masalah. Uraian materi pelajaran perlu diperjelas dengan contoh yang positif dan negatif. Untuk menjelaskan bilangan genap, misalnya, guru perlu memberikan contoh bilangan genap dan contoh bilangan ganjil.
6. Prinsip keenam. Status mental peserta didik untuk menghadapi pelajaran akan memengaruhi perhatian dan ketekunannya selama proses belajar. Implikasinya adalah pentingnya menarik perhatian peserta didik agar dapat mempelajari isi pelajaran dengan baik. Misalnya, memulai proses pembelajaran dengan memberi petunjuk tentang prosedur yang harus diikuti

atau kegiatan yang harus dilakukan peserta didik agar ia mencapai tujuan instruksional.

7. Prinsip ketujuh. Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik untuk menyelesaikan setiap langkah akan membantu sebagian besar peserta didik. Implikasinya penggunaan buku teks terprogram .
8. Prinsip kedelapan. Kebutuhan memecah materi belajar yang kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil akan dapat dikurangi bila materi belajar dapat diwujudkan dalam satu model. Implikasinya berupa penggunaan media dan metode instruksional yang dapat menggambarkan materi yang kompleks kepada peserta didik seperti: model, realia (benda sebenarnya), film, program televisi, program video, drama, dan demonstrasi.
9. Prinsip kesembilan. Keterampilan tingkat tinggi seperti keterampilan memecahkan masalah adalah perilaku kompleks yang terbentuk dari komposisi keterampilan dasar yang lebih sederhana. Implikasinya yaitu tujuan instruksional umum harus dirumuskan dalam bentuk hasil belajar yang operasional agar dapat dianalisis menjadi tujuan-tujuan yang lebih khusus.
10. Prinsip kesepuluh. Belajar cenderung cepat dan efisien serta menyenangkan bila peserta didik diberi informasi bahwa ia menjadi lebih mampu dalam keterampilan memecahkan masalah. Ia cenderung belajar lebih cepat bila diberi informasi tentang kualitas penampilannya dan bagaimana cara meningkatkannya lebih baik.
11. Prinsip kesebelas. Perkembangan dan kecepatan belajar peserta didik bervariasi, ada yang maju dengan cepat, ada yang lebih lambat. Di samping itu, perkembangan dan kecepatan belajar seorang peserta didik tidak stabil dari suatu hari ke hari yang lain dan tidak sama dari satu mata pelajaran ke mata pelajaran yang lain. Variasi kecepatan belajar itu tidak selalu dapat diramalkan. Hasil tes intelegensi, gaya kognitif, dan minat atau sikap untuk belajar tidak mempunyai hubungan yang signifikan terhadap variasi tersebut. Namun, variasi penguasaan terhadap pelajaran yang terdahulu mempunyai hubungan yang lebih berarti terhadap variasi tersebut. Implikasinya peserta didik mendapat kesempatan maju menurut kecepatan masing-masing.
12. Prinsip kedua belas. Dengan persiapan, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mengorganisasikan kegiatan belajarnya sendiri dan menimbulkan umpan balik bagi dirinya untuk membuat respons yang benar. Pemberian kemungkinan bagi peserta didik untuk memilih waktu, cara, dan sumber-sumber lain, di samping yang telah ditetapkan dalam sistem instruksional agar dapat membuat dirinya mencapai tujuan instruksional.

Dari kedua belas prinsip tersebut dapat disimpulkan bahwa desain instruksional adalah hal yang kompleks namun perlu untuk diterapkan demi tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Implikasi dari masing-masing aliran psikologi dan prinsip-prinsip dalam pengembangan instruksional tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran skala luas, misalnya dalam satu program studi atau dalam skala sempit

yaitu, pembelajaran yang hanya terjadi dalam satu pertemuan dengan durasi waktu 90 menit, pada setiap jenjang pendidikan, setiap jenis pendidikan, pada pendidikan tatap muka atau jarak jauh.

Dalam waktu dua puluh tahun terakhir ini, teknologi instruksional telah berkembang dengan pesat dengan mengambil empat ciri utama, yaitu:

1. Menerapkan pendekatan sistem;
2. Menggunakan sumber belajar seluas mungkin;
3. Bertujuan meningkatkan kualitas belajar manusia
4. Berorientasi kepada kegiatan kegiatan instruksional individual.

Fokus dari teknologi instruksional bukan pada proses psikologis bagaimana peserta didik belajar, melainkan pada proses bagaimana teknologi perangkat lunak dan keras digunakan mengkomunikasikan pengetahuan, keterampilan, atau sikap kepada peserta didik sehingga peserta didik mengalami perubahan perilaku seperti yang diharapkan.⁷

Teknologi sebagai suatu sistem, menekankan kepada penyusunan program pembelajaran dengan menggunakan pendekatan sistem yang ditandai dengan perumusan tujuan khusus sebagai tujuan tingkah laku yang harus dicapai. Proses pembelajaran diarahkan untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran itu diukur sejauh mana siswa dapat menguasai atau mencapai tujuan khusus tersebut.⁸

C. Penyusunan Strategi Instruksional

1. Pengertian Strategi Instruksional

Dick, Carey dan Carey mengatakan: *“Instructional strategy is used generally to cover the various aspects of choosing a delivery system, sequencing and grouping clusters of content, describing learning components that will be included in the instruction, specifying how student will be grouped during instruction, establishing lesson structures, and selecting media for delivering instruction.”* Istilah strategi instruksional meliputi berbagai aspek dalam memilih suatu sistem peluncuran, mengurutkan dan mengelompokkan isi pembelajaran, menjelaskan komponen-komponen belajar yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, menentukan cara mengelompokkan peserta didik selama pembelajaran, membuat struktur pembelajaran dan memilih media untuk meluncurkan pembelajaran.

Menurut mereka, komponen belajar yang lengkap dari suatu strategi instruksional terdiri dari *preinstructional activities (gain attention and motivate, describe objectives, and describe and promote recall prerequisite skills), content presentation (content presentation (content and learning guidance), learner participation (practice feedback), test (entry skills test, pretest, posttest), and follow-through activities (memory aids for retention and transfer considerations).*

⁷ M. Atwi Suparman, *op.cit.*, h. 31.

⁸ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran (Teori dan Praktek KTSP)*, (Bandung: Kencana, 2008), h.75-76.

Komponen tersebut menunjukkan lima tahap kegiatan pembelajaran, yaitu tahap awal pembelajaran (*preinstructional activities*), penyajian isi (*content presentation*), partisipasi peserta didik (*learner participation*), penilaian (*assessment*), dan kegiatan tindak lanjut (*follow-through activities*). Kelima tahap terdiri dari langkah-langkah kegiatan. Tahap awal pembelajaran terdiri dari kegiatan menarik perhatian, menjelaskan tujuan pembelajaran, menjeaskan, dan mengingatkan keterampilan prasyarat. Tahap presentasi isi terdiri dari menjelaskan isi dan memberikan bimbingan belajar. Tahap partisipasi peserta didik terdiri dari latihan dan umpan balik. Tahap penilaian terdiri dari tes keterampilan awal, tes awal, dan tes akhir. Tahap terakhir adalah kegiatan tindak lanjut yang terdiri dari memberikan bantuan untuk mengingat kembali materi yang sudah dipelajari dan pertimbangan kemungkinan penerapan isi pembelajaran dan kompetensi yang telah dicapai dalam kehidupan atau bidang yang relevan.

Gagne, Wager, Colas, dan Keller menjelaskan pengertian strategi pembelajaran dari segi fungsinya sebagai alat atau teknik yang tersedia bagi pendidik dan pendesain pembelajaran untuk mendesain dan memfasilitasi belajar.⁹

Rothwell dan Kazanas mendefenisikan strategi pembelajaran sebagai berikut: “*An instructional strategi is perhaps best understood as an overall plan governing instructional content (What will be taught?) and process (How will it be taught?)*”. Kedua pakar ini mengartikan strategi pembelajaran sebagai rencana menyeluruh tentang pengelolaan isi pembelajaran dan bagaimana proses kegiatan pembelajaran itu diselenggarakan. Isi dan proses pembelajaran tersebut sehari-hari dikenal sebagai isi atau materi dan proses pembelajaran. Di dalamnya terdapat urutan kegiatan, daftar isi yang selaras dengan urutan kegiatan, metode, media dan alat, dan waktu yang digunakan selama proses pembelajaran.¹⁰

Menurut M. Atwi Suparman strategi instruksional adalah pendekatan dalam mengelola isi dan proses insruksional secara komprehensif untuk mencapai satu atau sekelompok tujuan instruksional.¹¹

Strategi instruksional tidak sama dengan desain instruksional. Desain instruksional merupakan *blue print* suatu pengajaran. *Blue print* itu baru dapat disusun setelah ditetapkan model dan bentuk pengajaran yang dikehendaki. Dengan kata lain, setelah diambil keputusan tentang strategi yang dipergunakan.¹² Desain instruksional menjadi panduan awal bagi pendidik dan pendesain instruksional dalam menentukan strategi instruksional.

Dari pengertian yang ada dapat disimpulkan bahwa strategi instruksional bisa diartikan sebagai alat atau pendekatan yang digunakan oleh pendidik dan pendesain pembelajaran dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, termasuk di dalamnya soal metode, langkah-langkah pembelajaran, dan alat atau media yang akan digunakan selama pembelajaran.

2. Komponen Utama Strategi Instruksional

⁹ M. Atwi Suparman, *op.cit.*, h. 236-237.

¹⁰ M. Atwi Suparman, *ibid*, h. 238.

¹¹ M. Atwi Suparman, *ibid*, h. 241.

¹² W. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 3-4.

Penetapan komponen-komponen dalam strategi instruksional perlu didasarkan pada teori-teori psikologi (aliran humanisme, behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan cybernetisme) dan berbagai prinsip instruksional seperti yang telah dipaparkan sebelumnya. Komponen utama dalam strategi instruksional meliputi urutan kegiatan instruksional, garis besar isi instruksional dan sistem peluncuran yang terdiri dari metode instruksional, media dan alat instruksional, serta alokasi waktu. Seluruh komponen tersebut terintegrasi dan berfungsi bersama dalam bentuk strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan instruksional.

Joyce dan Weil menggunakan istilah strategi instruksional sama dengan model pembelajaran. Pembelajaran merupakan bentuk membelajarkan siswa, membantu siswa, memperoleh informasi, skill, nilai, cara berpikir sehingga siswa mampu mengeksplorasi diri, kapabilitas untuk belajar semakin baik. Dengan demikian strategi pembelajaran terintegrasi tidak hanya sekedar menterjemahkan kurikulum ke dalam rencana kegiatan pembelajaran, mengorganisasikan materi, atau pun memfasilitasi pembelajaran dengan beragam metode pembelajaran, namun menunjuk pada pola pembelajaran terintegrasi untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk belajar atau mengembangkan kapabilitas siswa untuk terus belajar.¹³

a. Urutan Kegiatan Instruksional

Urutan kegiatan instruksional terdiri atas komponen pendahuluan, penyajian, dan penutup. Tampaknya setiap pembelajaran, apa pun tujuannya, mengadung ketiga kegiatan tersebut dan tidak mungkin membalikinya menjadi penutup, penyajian, dan pembukaan ataupun urutan yang lain. Setiap subkomponen tersebut terdiri atas beberapa langkah.

1) Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dari kegiatan instruksional yang sesungguhnya. Dick, Carey, and Carey (2009) menyebutnya *preinstructional activities*, dan modul Universitas Terbuka menggunakan istilah pengantar atau kadang-kadang disebut pendahuluan.

Kegiatan awal tersebut dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar secara mental siap mempelajari pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru. Fungsi subkomponen “Pendahuluan” ini akan tercermin dalam ketiga langkah, yaitu penjelasan singkat tentang isi pelajaran, penjelasan relevansi isi pelajaran baru, dan penjelasan tentang tujuan instruksional.

2) Penyajian

Penyajian adalah subkomponen yang sering ditafsirkan secara awam sebagai pengajaran yang sesungguhnya karena merupakan inti kegiatan pembelajaran. Di dalamnya terkandung tiga pengertian pokok, yaitu uraian, contoh dan noncontoh, latihan, tes formatif, rangkuman dan glosarium.

Seluruh subkomponen penyajian dapat diulang kembali sesuai kebutuhan untuk menyajikan isi pembelajaran yang lain namun masih termasuk dalam satu kelompok isii

¹³ Warni Tune Sumar dan Intan Abdul Razak, *Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Soft Skill*, (Yogyakarta: Deepublish), h.82.

pembelajaran yang mengacu pada satu tujuan instruksional dan dikemas dalam satu strategi instruksional.

3) Penutup

Penutup adalah subkomponen terakhir dalam urutan kegiatan instruksional. Terdiri dari dua langkah, yaitu: umpan balik dan tindak lanjut. Umpan balik adalah kegiatan memberitahukan hasil tes formatif agar peserta didik mendapat kepastian tentang hasil belajarnya. Tindak lanjut adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik setelah melakukan tes formatif dan mendapatkan umpan balik.

b. Garis Besar Isi

Garis besar isi biasa disebut pokok bahasan dan subpokok bahasan atau topik dan subtopik. Setiap pokok bahasan atau subpokok bahasan menunjukkan ruang lingkup isi pembelajaran yang didasarkan pada tujuan instruksional.

c. Metode Instruksional

Metode instruksional berfungsi sebagai cara dalam menyajikan (menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan) isi atau materi instruksional kepada peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Beberapa contoh metode instruksional, yaitu metode ceramah (lecture), demonstrasi, penampilan, diskusi, studi mandiri, metode kegiatan instruksional terprogram, latihan dengan teman, sumbang pendapat atau sumbang saran, studi kasus, dan lain sebagainya.

d. Media dan Alat Instruksional

Media digunakan dalam kegiatan instruksional karena berbagai kemampuannya, di antaranya memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak, menyajikan benda atau peristiwa yang terletak jauh dari peserta didik ke hadapan peserta didik, menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit, berlangsung dengan sangat cepat atau sangat lambat menjadi lebih sistematis dan sederhana, dan lain sebagainya.

Media yang digunakan dalam kegiatan instruksional beraneka ragam. Dalam era modern, khususnya dua puluh tahun terakhir, tampil multimedia yang serba digital. Bentuk multimedia semakin menjadi lebih kecil seperti USB, *portable* seperti laptop, *mobile* seperti PDA, fleksibel, *real-time*, dan semakin banyak yang menyajikan sumber belajar terbuka (*open educational resources* (OER))

e. Waktu

Komponen terakhir dalam strategi instruksional adalah alokasi waktu, yaitu penentuan jumlah waktu dalam menit yang dibutuhkan oleh pengajar dan peserta didik untuk menyelesaikan setiap langkah pada urutan kegiatan instruksional. Waktu untuk peserta didik adalah jumlah waktu yang digunakan dalam pertemuan dengan pengajar ditambah dengan waktu yang digunakan untuk belajar mandiri dan melaksanakan tugas yang diberikan pengajar untuk diselesaikan di luar pertemuan dengan pengajar. Jumlah jam pengajar ini menentukan bobot satuan kredit semester (SKS) suatu mata kuliah atau mata pelajaran.

3. Menyusun Strategi Instruksional

Penyusunan strategi instruksional haruslah didasarkan pada tujuan instruksional yang akan dicapai sebagai kriteria utama. Di samping itu, penyusunan tersebut didasarkan pula atas pertimbangan lain, yaitu hambatan yang mungkin dihadapi

pengembang instruksional atau pengajar seperti waktu, biaya, dan fasilitas. Tidak ada strategi yang tepat untuk mencapai semua tujuan. Urutan kegiatan instruksional pada penyajian, misalnya, belum tentu selalu UCL (Uraian, Contoh, dan Latihan) mungkin dapat berbentuk CUL. Sedangkan urutan kegiatan instruksional pada Pendahuluan yang tersusun DRT (Deskripsi singkat, Relevansi dan TIK), dan penutup yang terdiri dari TUT (Tes Formatif, Umpun Balik, dan Tindak Lanjut) tampaknya tidak perlu mengalami perubahan.

Setiap urutan kegiatan seperti DRT-UCL-TUT atau urutan yang lain, selalu diikuti pemilihan metode, media dan alat, serta penentuan waktu untuk mencapai tujuan instruksional.

Dalam pembicaraan tentang model-model pengembangan instruksional beberapa kali disinggung tentang karakteristik siswa yang perlu diperhatikan pada waktu akan diadakan perancangan dan pengembangan suatu program atau sistem instruksional. Karakteristik tersebut mencakup faktor-faktor yang jelas akan mempengaruhi proses belajar siswa. Sebagian dari faktor-faktor ini merupakan sesuatu yang telah tetap sifatnya dan tidak dapat berubah seperti misalnya kemampuan siswa, umurnya dan kebudayaannya.¹⁴ Dalam hal ini maka pendidik dan pendesain pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik siswa dalam menyusun dan mengembangkan strategi instruksional. Adapun faktor-faktor lain, seperti motivasi, perhatian, persepsi, ingatan, retensi, lupa dan transfer belajar merupakan faktor yang bisa dimanipulasi oleh pendidik dan pendesain pembelajaran sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dan efektif dan efisien.

D. Penutup

Penyusunan strategi instruksional merupakan bagian dari proses desain instruksional. Desain instruksional menjadi *blue print* dalam proses pengajaran yang mengarahkan proses penyusunan strategi instruksional tersebut. Komponen-komponen dalam strategi instruksional yang ditetapkan berdasarkan teori-teori psikologi (aliran humanisme, behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan cybernetisme) dan berbagai prinsip instruksional meliputi urutan kegiatan instruksional, garis besar isi instruksional dan sistem peluncuran yang terdiri dari metode instruksional, media dan alat instruksional, serta alokasi waktu. Komponen-komponen tersebut terintegrasi dan berfungsi bersama dalam bentuk strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan instruksional.

¹⁴ Toeti Soekamto, *Perancangan dan Pengembangan Sistem Instruksional*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 89.

DAFTAR PUSTAKA

- Barbara B. Seels, Rita C. Richey, *Teknologi Pembelajaran (Definisi dan Kawasannya)*, (Jakarta: LPTK UNJ, t.t.)
- M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern*, (Jakarta: Erlangga 2012)
- Toeti Soekamto, *Perancangan dan Pengembangan Sistem Instruksional*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005)
- W. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Grasindo, 2008)
- Warni Tune Sumar dan Intan Abdul Razak, *Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Soft Skill*, (Yogyakarta: Deepublish)
- Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran (Teori dan Praktek KTSP)*, (Bandung: Kencana, 2008)
- Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sitem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2015)