

KEBUTUHAN DAN KARAKTERISTIK MODEL DESAIN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDAIYAH (SD/MI)

Dasmarni, An Nisa Alya, Anusirwan Hamidi Harahap, Habibul Hakim, Missy Mairista, Nurhasnawati

Program Studi Magister PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

Diterima : 22 Desember 2025

Disetujui : 3 Januari 2026

Dipublikasikan : Januari 2026

Abstrak

Analisis kebutuhan serta pemilihan model desain pembelajaran merupakan langkah krusial untuk meraih tujuan pendidikan di MI/SD. Artikel ini mengkaji peran analisis kebutuhan, ciri-ciri siswa MI/SD, serta model desain pembelajaran yang tepat. Melalui penelitian literatur, ditemukan bahwa model ASSURE, ADDIE, Dick & Carey, dan Kemp memiliki ciri-ciri yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan di sekolah dasar. Pemilihan model perlu memperhatikan ciri-ciri perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa model yang luwes, interaktif, dan berfokus pada siswa lebih berhasil dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang signifikan.

Kata Kunci: analisis kebutuhan, perancangan pembelajaran, model pengajaran, MI/SD, sifat-sifat siswa.

Abstract

Needs analysis and the selection of instructional design models are crucial steps in achieving educational goals in Elementary Schools (MI/SD). This article examines the role of needs analysis, the characteristics of elementary school students, and appropriate instructional design models. Through literature research, it was found that the ASSURE, ADDIE, Dick & Carey, and Kemp models possess characteristics that can be adapted to the educational needs of primary schools. The selection of a model must consider the students' cognitive, social, and emotional developmental traits. Research findings indicate that flexible, interactive, and student-centered models are more successful in creating significant learning experiences.

Keywords: needs analysis, instructional design, teaching models, MI/SD, student characteristics.

PENDAHULUAN

Agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal, guru perlu melakukan analisis kebutuhan sebelum merancang dan melaksanakan pembelajaran. Analisis kebutuhan membantu guru memahami apa yang harus diajarkan, bagaimana cara mengajarkannya, serta hasil belajar apa yang diharapkan. Melalui analisis ini, guru dapat memastikan bahwa pembelajaran benar-benar relevan dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku.

Analisis kebutuhan dalam pembelajaran MI/SD mencakup beberapa aspek penting, seperti penentuan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, konteks pendidikan, serta ketersediaan sumber daya. Tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara jelas dan terukur, sementara karakteristik siswa meliputi kemampuan awal, minat, gaya belajar, serta latar belakang sosial dan budaya. Konteks pendidikan dan sumber daya, seperti sarana prasarana, media pembelajaran, dan dukungan lingkungan sekolah, juga perlu

dipertimbangkan agar perencanaan pembelajaran dapat dilaksanakan secara realistis.

Siswa MI/SD memiliki sifat-sifat khas yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Mereka cenderung aktif, senang bermain, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung. Selain itu, kemampuan berpikir mereka masih bersifat konkret, sehingga pembelajaran perlu disajikan secara kontekstual dan menggunakan contoh nyata. Guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aman, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Pemilihan model desain pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran di MI/SD. Model desain pembelajaran seperti ADDIE, Dick and Carey, atau model pembelajaran tematik terpadu dapat digunakan karena bersifat sistematis dan fleksibel. Model-model tersebut membantu guru merancang pembelajaran secara terstruktur, mulai dari analisis, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, dengan tetap memperhatikan karakteristik perkembangan siswa.

Dengan melakukan analisis kebutuhan yang tepat dan memilih model desain pembelajaran yang sesuai, guru MI/SD dapat menyelenggarakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan hidup siswa. Hal ini diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki sikap dan nilai yang baik sebagai bekal menghadapi jenjang pendidikan berikutnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dan pendekatan yang digunakan adalah deskriptif dengan jenis kajian Pustaka. Teknik pengumpulan data adalah dokumen-dokumen yang berupa rujukan dari buku

studi literatur, jurnal, dan Pustaka yang mendukung dan relevan. Sehingga data yang diperoleh dari dokumen-dokumen tersebut sesuai dengan penelitian, maka dilakukan analisis data dengan cara mengecek sumber dokumen dan memasukkan sumber-sumber rujukan yang diperoleh untuk memastikan keabsahan data yang kredibel. Setelah, dilakukan analisis data dan valid maka selanjutnya dimasukkan kedalam rangkuman yang berbentuk tulisan. Metode ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang analisis model-model desain pembelajaran yang sesuai diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis kebutuhan, model ASSURE dan ADDIE dianggap paling tepat untuk diterapkan di MI/SD karena mengutamakan pembelajaran aktif, pemanfaatan media, dan evaluasi yang berkelanjutan. Model ASSURE lebih mudah diterapkan oleh guru di ruang kelas karena menyajikan langkah-langkah sederhana yang bisa langsung diikuti. Model ADDIE sangat sesuai diterapkan untuk pengembangan RPP atau proyek pembelajaran yang lebih rumit. Guru mampu menganalisis kebutuhan, merancang RPP, mengembangkan media, melaksanakan pembelajaran, dan mengevaluasi hasilnya.

Pemilihan model perlu memperhatikan:

1. Kesiapan peserta didik (kognitif, afektif, psikomotorik)
2. Lingkungan pendidikan (fasilitas dan infrastruktur)
3. Metode pembelajaran siswa (visual, auditori, kinestetik)
4. Sasaran pembelajaran (ilmu, kemampuan, sikap)

A. Hakikat Model Desain Pembelajaran

Model secara bahasa berarti pola (contoh, acuan, ragam, dsb.) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan (Depdiknas, 2008: 923). Sedangkan desain secara bahasa diartikan sebagai kerangka bentuk, rancangan, motif,

pola, corak (Depdiknas, 2008: 319). Secara istilah, Simon dalam Sanjaya (2011: 65) mengartikan desain sebagai proses pemecahan masalah. Tujuannya adalah untuk mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang berbeda. Defenisi yang senada juga diungkapkan oleh Rothwell dan Kazanas dalam Yaumi (2014: 10) bahwa desain pembelajaran berhubungan dengan konsep yang luas dalam menganalisis permasalahan kinerja manusia secara sistematis, mengidentifikasi akar permasalahan, menawarkan pemecahannya, dan melaksanakan solusi hasil desain tersebut.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, desain pembelajaran dapat dimaknai sebagai upaya yang dilakukan oleh guru secara sistematis dan terencana untuk mengatasi masalah atau kebutuhan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal inilah yang membedakan desain pembelajaran dengan perencanaan pembelajaran, di mana perencanaan pembelajaran lebih mengarah pada upaya untuk menerjemahkan kurikulum ke dalam proses pembelajaran.

Sanjaya (2011: 70-77) mengemukakan empat model desain pembelajaran yang populer digunakan, yaitu:

1. Model Kemp

Model desain pembelajaran Kemp merupakan model yang membentuk siklus yang terdiri atas beberapa komponen yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, tujuan dan berbagai kendala yang muncul, yaitu: a) Hasil yang ingin dicapai, b) Analisis tes mata pelajaran, c) Tujuan khusus belajar, d) Aktivitas belajar, e) Sumber belajar, f) Layanan pendukung, g) Evaluasi belajar, h) Tes awal, i) Karakteristik belajar.

Sembilan komponen di atas merupakan suatu siklus yang terus-

menerus direvisi setelah dievaluasi baik evaluasi sumatif maupun formatif dan diarahkan untuk menentukan kebutuhan peserta didik, tujuan yang ingin dicapai, prioritas, dan berbagai kendala yang muncul.

2. Model Banathy

Model desain pembelajaran dari Banathy berbeda dengan model Kemp. Model ini memandang bahwa penyusunan sistem pembelajaran dilakukan melalui tahapan tahapan yang jelas. Terdapat 6 tahapan dalam mendesain suatu program pembelajaran yakni:

Pertama, menganalisis dan merumuskan tujuan, baik tujuan pengembangan sistem maupun tujuan spesifik. *kedua*, merumuskan kriteria tes yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Item tes dalam tahap ini dirumuskan untuk menilai perumusan tujuan. *Ketiga*, menganalisis dan merumuskan kegiatan belajar, yakni kegiatan mengintervensi seluruh kegiatan pembelajaran, menilai kemampuan penerapannya sesuai dengan kondisi yang ada serta menentukan kegiatan yang mungkin dapat diterapkan.

Keempat, merancang sistem yaitu kegiatan menganalisis sistem, menganalisis setiap komponen sistem, mendistribusikan dan mengatur penjadwalan. *Kelima*, mengimplementasikan dan melakukan kontrol kualitas sistem yaitu melatih sekaligus menilai efektivitas sistem, melakukan penempatan dan melaksanakan evaluasi. *Keenam*, mengadakan perbaikan dan perubahan berdasarkan hasil evaluasi.

3. Model Dick and Cery

Desain pembelajaran model Dick and Cery dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran umum. Sebelum desainer merumuskan tujuan khusus (*performance goals*), perlu

menganalisis pembelajaran serta menentukan kemampuan awal peserta didik terlebih dahulu, sebab rumusan kemampuan khusus harus berpijak dari kemampuan dasar atau kemampuan awal.

Tahap selanjutnya ialah merumuskan tes dalam bentuk *Criterion Reference Test* yaitu tes yang mengukur kemampuan penguasaan tujuan khusus. Selanjutnya untuk mencapai tujuan khusus, dikembangkanlah strategi pembelajaran yaitu skenario pelaksanaan pembelajaran yang diharapkan dapat mencapai tujuan secara optimal, lalu kemudian mengembangkan bahan-bahan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan.

Langkah terakhir dari desain model Dick and Cery ini adalah melakukan evaluasi secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif berfungsi untuk menilai efektivitas program dan evaluasi sumatif berfungsi untuk menentukan kedudukan setiap peserta didik dalam penguasaan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi inilah selanjutnya dilakukan umpan balik dalam merevisi program pembelajaran.

4. Model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional)

Model PPSI adalah model yang dikembangkan di Indonesia untuk mendukung pelaksanaan kurikulum 1975. PPSI berfungsi untuk mengefektifkan perencanaan dan pelaksanaan program pembelajaran secara sistematis, untuk dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

PPSI terdiri dari 5 tahap yaitu: *Pertama*, merumuskan tujuan, yaitu kemampuan yang harus dicapai oleh peserta didik. Ada 4 kriteria yang harus diperhatikan dalam merumuskan tujuan ini, 1) tujuan

harus operasional (spesifik, dapat diukur), 2) berbentuk hasil belajar (bukan proses belajar), 3) berbentuk perubahan tingkah laku, dan 4) dalam setiap rumusan tujuan hanya satu bentuk tingkah laku.

Kedua, Mengembangkan alat evaluasi, yaitu menentukan jenis tes dan menyusun item soal untuk masing-masing tujuan. *Ketiga*, mengembangkan kegiatan pembelajaran, yaitu merumuskan semua kemungkinan kegiatan belajar dan menyeleksi kegiatan belajar yang perlu ditempuh.

Ketiga, mengembangkan program kegiatan pembelajaran, yaitu merumuskan materi pelajaran, menetapkan metode dan memilih alat dan sumber pelajaran. *Keempat*, Melaksanakan program, yaitu kegiatan mengadakan pre-tes, menyampaikan materi pelajaran, mengadakan psikotes, dan melakukan perbaikan.

B. Mengidentifikasi Kebutuhan Pembelajaran

Mengajar adalah tugas yang sulit meskipun dalam kondisi pendidikan yang terbaik sekalipun, dan tanpa mempertimbangkan kebutuhan peserta didik atau guru, apa yang sudah sulit dilakukan ini akan menjadi mustahil dilakukan. Metode mengajar apapun yang mengabaikan kebutuhan guru atau peserta didik akan menjadi gagal (Glasser dalam Jones, 2012).

Oleh karena itu, Gentry dalam Yaumi (2014: 66-72) menawarkan 7 tahapan dalam mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, yaitu: *Pertama*, mengidentifikasi masalah yaitu mengumpulkan data untuk menentukan masalah atau kesenjangan dalam suatu program pembelajaran. Analisis kesenjangan dapat dipahami dari dua sisi yaitu keadaan saat ini (kenyataan saat ini) dan keadaan yang diharapkan (keadaan ideal).

Kedua, memvalidasi masalah merujuk pada upaya untuk menentukan

apakah problem yang diidentifikasi merupakan masalah yang sebenarnya atau hanyalah suatu gejala. Jika masalah yang sebenarnya telah teridentifikasi, maka proses merumuskan kebutuhan dapat dilanjutkan. Sebaliknya, jika masalah tersebut hanya suatu gejala, sebaiknya dikaji kembali agar masalah yang sebenarnya segera dapat ditemukan.

Ketiga, memformulasi kebutuhan berarti menerjemahkan masalah-masalah yang telah teridentifikasi ke dalam pernyataan kebutuhan. Untuk memudahkan dalam merumuskan kebutuhan, terlebih dahulu memaparkan masalah yang sebenarnya telah diidentifikasi.

Keempat, merumuskan tujuan yaitu menerjemahkan kebutuhan dalam suatu pernyataan tujuan yang menggambarkan ke mana arah perbaikan yang diinginkan termasuk menentukan informasi dan keterampilan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk dapat menyelesaikan suatu pembelajaran.

Kelima, menyesuaikan tujuan yaitu menggabungkan tujuan baru dengan tujuan pembelajaran sekarang dalam suatu daftar tunggal, dengan meninggalkan atau mengubah tujuan yang ada sebelumnya setelah mempertimbangkan kesesuaian antara gaya belajar, pengetahuan, atau karakteristik peserta didik dengan ketersediaan fasilitas yang ada.

Keenam, memvalidasi tujuan yang telah disesuaikan berarti mengesahkan tujuan-tujuan berdasarkan kesesuaiannya dengan kelompok atau individu-individu yang belajar. Dengan menganalisis peserta didik, konteks, dan alat agar kesesuaian tujuan dapat diperoleh. Artinya tujuan pembelajaran dapat dirumuskan dengan baik melalui kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan pembelajaran dan didapatkan deskripsi lengkap mengenai: 1) siapa yang belajar, 2) bagaimana konteks yang dibutuhkan untuk

membangun keterampilan, 3) peralatan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Ketujuh, membuat prioritas tujuan melalui pembuatan rangking atau urutan-urutan yang mendesak untuk dilakukan dengan berdasarkan hasil analisis terhadap peserta didik, konteks, dan peralatan sebagaimana telah dilakukan pada bagian keenam di atas.

C. Menganalisis Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik bisa dikatakan sebagai pusat (*center*) dan menjadi pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang menjadi objek sekaligus subjek dalam proses pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya. Tidak ada satu peserta didik pun yang persis sama dengan peserta didik lainnya, meskipun dilahirkan dalam keadaan kembar. Oleh karena itu, sudah seharusnya pada saat mendesain pembelajaran, guru perlu melakukan proses analisis secara cermat terhadap karakteristik peserta didiknya masing-masing.

Yaumi (2014: 121) membagi karakteristik peserta didik kepada dua yaitu karakteristik umum dan karakteristik khusus. *Pertama*, karakteristik umum seperti perbedaan budaya, suku, agama, gender, dan latar belakang status sosial sangat. *Kedua*, karakteristik khusus seperti perbedaan gaya belajar, kecerdasan, termasuk lingkungan belajar.

Secara psikologis, Piaget dalam Santrock (2013: 46-47) mengungkapkan bahwa anak secara kognitif akan mengorganisasikan pengalaman mereka sebagai upaya untuk memahami dunianya. Organisasi menurut Piaget berarti usaha mengelompokkan perilaku yang terpisah-pisah ke dalam urutan yang lebih teratur, ke dalam sistem fungsi kognitif.

Misalnya, anak berumur delapan tahun diberi palu dan paku untuk

menggantung sebuah gambar di dinding. Meskipun sebelumnya belum pernah menggunakan palu, tetapi anak akan mengamati bagaimana cara orang lain menggunakan palu tersebut. Dia akan mengetahui bahwa palu adalah benda yang harus dipegang di bagian gagang bawah, yang diayunkan untuk memukul paku, dan biasanya dipukulkan berkali-kali ke pangkal paku tersebut.

Setelahnya, anak akan memasukkan pengetahuan ini ke dalam skema yang sudah dimilikinya (asimilasi). Palu itu ternyata berat, maka dia akan memegangnya di bagian atas. Dia memukul terlalu keras sehingga pakunya bengkok, dan karenanya dia harus menyesuaikan tekanan pukulannya. Penyesuaian ini mencerminkan kemampuannya untuk mengubah sedikit pemahamannya tentang dunia (akomodasi).

Anak-anak yang hanya mempunyai gagasan samar tentang cara menggunakan palu mungkin juga mempunyai gagasan kabur tentang cara menggunakan alat lainnya. Setelah mempelajari cara menggunakan setiap alat, anak-anak harus akan menghubungkan penggunaan ini, atau mengorganisasikan pengetahuannya, agar mereka menguasai keahlian menggunakan alat tersebut. Dengan cara yang sama, anak-anak terus mengintegrasikan dan mengkoordinasikan banyak cabang pengetahuan lainnya yang sering kali berkembang secara independen.

D. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan tahapan-tahapan mulai dari proses identifikasi kebutuhan pembelajaran (*need assesment*) dan menganalisis karakteristik peserta didik, maka proses selanjutnya yang harus dilakukan ialah merumuskan tujuan pembelajaran yang berdasarkan pada kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik tersebut.

Berikut kriteria yang digunakan dalam mengembangkan rumusan tujuan pembelajaran sebagai salah satu tahapan pendesainan pembelajaran, disingkat dengan SMART, yaitu: *pertama*, Spesifik (*specific*), agar tujuan yang hendak dicapai tidak terlalu umum dan abstrak, menggambarkan hasil yang khusus. *Kedua*, Measurable (dapat diukur), hendaknya tujuan yang disusun menggambarkan hasil yang diperoleh (*outcome*) dan dapat diukur baik secara kuantitatif dan kualitatif. *Ketiga*, Attainable/Achievable (dapat dicapai), tujuan yang ditetapkan harus diawali dengan pengetahuan terhadap kemampuan/kekuatan dan kelemahan diri sehingga membutuhkan usaha maksimal untuk mencapainya. Untuk mencapai tujuan ini, dibutuhkan motivasi, kepercayaan diri (*selfconfidence*), harga diri (*selfesteem*), keyakinan diri untuk mampu melakukan (*self efficacy*). *Keempat*, Realistic (realistis), hendaknya berfikir secara realistis untuk melihat posisi saat ini dengan kemungkinan yang bisa dicapai pada masa yang akan datang atau dalam waktu tertentu. *Kelima*, Time Bound (terikat waktu), hendaknya setiap pernyataan tujuan yang dirancang dihubungkan dengan waktu, sehingga diketahui kapan tujuan tersebut dapat dilaksanakan. (Yaumi, 2014: 165-167).

E. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Langkah selanjutnya dalam mendesain pembelajaran ialah mengembangkan strategi pembelajaran. Sanjaya (2010: 99) mendefenisikan strategi sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, komponen yang perlu digarisbawahi dalam strategi pembelajaran ialah rangkaian kegiatan dalam bentuk perencanaan, dimaksudkan untuk mencapai tujuan sebagaimana telah ditetapkan

sebelumnya.

Strategi pembelajaran sebagaimana dimaksud dalam hal ini harus berlandaskan pada tahapan-tahapan sebelumnya yaitu: 1) hasil identifikasi kebutuhan, 2) hasil analisis karakteristik peserta didik, 3) rumusan tujuan pembelajaran.

F. Mengembangkan Bahan Pembelajaran

Mengembangkan bahan pembelajaran merupakan tahapan selanjutnya yaitu mengumpulkan dan mengorganisir bahan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pada hasil identifikasi kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, rumusan tujuan pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang digunakan.

Bahan pembelajaran diperoleh melalui sumber-sumber yang mudah didapat dan tidak mahal, dimana penggunaannya dimaksimalkan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Bahan pembelajaran dalam hal ini berbentuk materi yang dijadikan sebagai bahan yang relevan dengan tujuan pembelajaran sebagaimana ditetapkan sebelumnya.

G. Mengembangkan Media dan Sumber Belajar

Yang dimaksud dengan media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana demi terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sedangkan sumber belajar ialah semua jenis sumber yang ada di sekitar kita yang memungkinkan terjadinya kemudahan dalam proses belajar hal ini menurut Armstrong, Thomas dalam Asyhar, 2011: 8).

Media belajar dan sumber belajar memiliki makna yang sangat berdekatan, sehingga sulit untuk dibedakan. Setiap sumber belajar merupakan media pembelajaran,

namun tidak semua media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar. Seperti misalnya, sumber pembelajaran dapat berupa buku, koran, majalah, internet, proyektor, televisi, tape recorder, alam sekitar, dsb. Akan tetapi, kertas kosong misalnya sebagai media pembelajaran tidak dapat dikategorikan sebagai sumber belajar.

Dengan demikian, pengembangan media dan sumber belajar merupakan tahapan yang harus dilalui ketika mendesain pembelajaran setelah melaksanakan tahapan-tahapan sebelumnya.

H. Mengembangkan Instrumen Penilaian

Langkah terakhir yang harus dilakukan dalam proses desain pembelajaran ialah mengembangkan instrumen penilaian. Instrumen penilaian dalam hal ini meliputi semua proses dan langkah-langkah desain pembelajaran, mulai dari instrumen penilaian terhadap analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, rumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi, bahan, media dan sumber pembelajaran.

Pada akhirnya, pengembangan instrumen penilaian ini berfungsi untuk menilai dan mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran sebagaimana ditetapkan sebelumnya yang diawali dengan analisis kebutuhan.

KESIMPULAN

Desain pembelajaran dapat dimaknai sebagai upaya yang dilakukan oleh guru secara sistematis dan terencana untuk mengatasi masalah atau kebutuhan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal inilah yang membedakan desain pembelajaran dengan perencanaan pembelajaran, di mana perencanaan pembelajaran lebih mengarah pada upaya untuk menerjemahkan

kurikulum ke dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan. Tema merajut makna berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial. Dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, Thomas. *The Best Schools: Mendidik Siswa Menjadi Insan Cendikia Seutuhnya*. Bandung: Kaifa. 2011.
- Chatib, Munif. *Sekolahnya Manusia: Sekolah Berbasis Multiple Intelligences di Indonesia*. Bandung: Kaifa. 2012.
- Gagne, Robert M. *Prinsip-Prinsip Belajar untuk Pengajaran: Essential of Learning for Instruction* (Terj. Abdillah Hanafi dan Abdul Manan). Surabaya: Usaha Nasional. 1988.
- Dahar, Ratna Willis. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Depdikbud, 1988.
- Jones, Louise dan Vern Jones. *Manajemen Kelas Komprehensif: Edisi ke-9*. Jakarta: Kencana. 2012.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Kurikulum 2013: Kompetensi Dasar Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. 2013.
- Majid, Andul. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2005.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. *Prinsip Disain Pembelajaran: Instructional Design Principles*. Jakarta: Kencana. 2009.
- Policy Brief Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar. *Pendidikan Karakter untuk Membangun Karakter Bangsa (Edisi 4 Juli)*. Jakarta: Kemdiknas. 2011.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2011. Santrock, John W. *Psikologi Pendidikan: Edisi Kedua* (Terj. Tri Wibowo B.S.). Jakarta: Kencana. 2013.
- Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Yaumi, Muhammad. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.