

Guru Sebagai Desainer Strategi Instruksional dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar

Yohanes Vianey Sayangan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Citra Bakti
Email:johnsayanganwikul71@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dirancang dengan tujuan untuk menemukan dua masalah besar yaitu persoalan ketiakkampuan para guru untuk menjadi disainer strategi instruksional, dan bagaimana mencari cara untuk meningkatkan kompetensi para guru agar dapat menjadi perancang strategi pembelajaran secara handal sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis persoalan ketiakkampuan para guru untuk menjadi disainer strategi instruksional dan menemukan cara yang tepat untuk meningkatkan kompetensi para guru agar dapat menjadi perancang strategi pembelajaran secara handal sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggulirkan triangulasi data. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak dari kondisi social dan budaya masyarakat yang statis terhadap perubahan turut mempengaruhi kinerja guru. Factor motivasi yang rendah, dan keterbatasan sumber pengetahuan juga mempengaruhi kemampuan guru untuk menjadi disainer strategi instruksional. Akhirnya, dapat disimpulkan bahwa untuk dapat meningkatkan kualifikasi guru berkaitan dengan menjadi seorang disainer strategi instruksional maka yang perlu dilakukan adalah melakukan pendidikan dan pelatihan tentang mendesain strategi instruksional, serta mempraktekan merancang strategi instruksional di sekolah oleh para guru.

Kata Kunci: *Pendidik, Desainer, Strategi Instruksional, Kualitas Pembelajaran*

Abstract

This Research is designed to find two main problems that is disability teachers to be a designer of instructional strategy and how to increase competency of teachers in designing instructional strategy in order to increase instructional quality. The goals of this research are to analysis the fact of disability teachers to be a designer of instructional strategy and to find manner to increase competency of teachers in designing instructional strategy in order to increase instructional quality. Research method is qualitative approach. Data was collect with observation and interview by data triangulation. Research results indicates that social and cultural condition of static society have impact on teacher performance, motivation factor and limitations of science resource also affect maturity stage of teacher ability in designing instructional strategy. Finally, conclusion the result that in order to increase teachers qualification around to be a designer in shape instructional strategy can be done by making education and training activity in realting with design instructional strategy, implementing design instructional strategy for teachers in schools.

Keywords: *Educators, Designer, Instructional Strategy, Instructional Quality*

PENDAHULUAN

Guru harus memiliki kreativitas untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendorong siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat. Saat ini aturan dan kebijakan tentang tugas dan kinerja guru kerap dimaknai sebagai suatu resep baku yang disediakan oleh pemerintah

pusat. Akibatnya guru hanya berperan sebagai operator yang menjalankan tugasnya secara mekanistik.

Tugas guru yang paling fundamental pada abad XXI adalah menyiapkan anak agar siap menghadapi realitas kehidupan yang kian kompleks dan serba tidak jelas. Dunia pendidikan saat ini khususnya guru, tidak mengajarkan bagaimana menjadi manusia yang utuh, tidak juga diajarkan untuk memahami hubungan antar individu yang justru penting untuk menekan konflik dan perpecahan yang kian sering terjadi. Materi ajar yang dipelajari di sekolah seakan terlepas dan tidak terkait dengan kehidupan sehari-hari”

Guru tidak mampu menunjukkan sikap kreatif karena aturan dan kebijakan tersebut dipandang sebagai sebuah keharusan yang harus dipatuhi. Kondisi ini membuat guru tidak memiliki keleluasan untuk menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi siswa agar mampu melakukan konstruksi pengetahuan yang dipelajari. Waktu yang dimiliki oleh guru habis terpakai hanya untuk memenuhi tercapainya target kurikulum yang ditetapkan.

Kondisi di atas mengakibatkan pembelajaran berlangsung kaku, kering dan membosankan. Proses pembelajaran yang berlangsung setiap hari tidak mampu memotivasi dan menggairahkan siswa untuk menggali pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dimiliki. Hal ini bertentangan dengan pandangan tentang aktivitas belajar kondusif yang hanya dapat dicapai melalui kegiatan belajar yang menyenangkan.

Masalah-masalah di atas perlu dicermati agar dapat dihasilkan solusi yang tepat. Guru perlu diberi keleluasaan untuk berkreasi dalam mendesain dan mengembangkan program pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Salah satu kegiatan merancang pembelajaran yang berkualitas adalah mendesain strategi pembelajaran yang tepat.

Penelitian ini mengambil lokus penelitian pada 5 Sekolah Dasar di Kecamatan Riung Barat. Para guru yang ada di 5 Sekolah Dasar tersebut dari hasil studi lapangan dan pengamatan awal, tidak menunjukkan figur guru sebagai seorang desainer dalam menyiapkan bahan pembelajaran yang didesain secara sistematis dan terencana. Selama ini guru hanya menjalankan praktek pembelajaran berdasarkan buku, bahan ajar yang telah disusun oleh pemerintah. Guru belum pernah dan bahkan tidak pernah menjadi desain sekaligus sebagai arsitektur perencanaan pembelajaran baik yang berkaitan dengan analisis instruksional, desain instruksional dan mengembangkan pembelajaran. Salah satu aspek penting yang tidak dilakukan oleh para guru dalam tahap desain instruksional adalah merancang strategi instruksional.

Mengapa strategi instruksional itu penting? Guru tidak akan mudah menentukan materi atau topik pembelajaran yang akan dibahas bersama siswa apabila tidak mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Termasuk dalam menentukan waktu yang diperlukan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Juga penting untuk menentukan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Semua unsur tersebut di atas hanya bisa dijalankan apabila seorang guru telah mahir menjadi seorang desain dan arsitek dalam menghasilkan strategi pembelajaran yang tepat guna.

Peneliti mengemukakan beberapa kajian literature terdahulu mengenai pentingnya strategi pembelajaran yang dilakukan guru. *Pertama*, kajian yang dilakukan oleh Dick, Carey dan Carey (2009: 166). Carey dan Carey mengatakan bahwa strategi pembelajaran secara umum digunakan untuk menemukan berbagai aspek untuk memilih sistem penyampaian, penginstrukturan dan pengelompokan kelompok konten atau isi pembelajaran, menggambarkan komponen pembelajaran, menentukan bagaimana peserta didik akan dikelompokkan selama proses pembelajaran berlangsung, membangun struktur pembelajaran, dan memilih media yang tepat untuk kegiatan pembelajaran.

Kedua, kajian yang dilakukan oleh Gagne, Robert M., Wager, Walter W., Golas, Katharine C., Keller, Jhon M. (2005: 226). Kajian oleh Robert M., Wager, dan reaknya menjelaskan strategi instruksional sebagai alat atau teknik yang tersedia untuk pendidik dalam merancang dan memfasilitasi belajar. Strategi instruksional berkenaan dengan pendekatan dalam mengelola isi dan proses instruksional secara komprehensif untuk

mencapai satu atau sekelompok tujuan instruksional. Di dalamnya terintegrasi berbagai komponen yang meliputi urutan kegiatan pembelajaran, garis besar isi, metode, media & alat, dan waktu belajar (dalam menit). (

Ketiga, kajian yang dilakukan oleh Rothwell dan Kazanas (2004:221). Strategi instruksional dijelaskan sebagai keeluruhan rancangan yang mengatur konten pembelajaran (apa yang akan diajarkan) dan proses (bagaimana bagaimana hal itu dapat diajarkan).

Dari semua kajian di atas, dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan organisasi dan urutan kegiatan belajar. Kegiatan belajar merupakan upaya untuk mengatur seperangkat peristiwa eksternal untuk menginterpretasi, mengkonstruksi, dan manifestasi dari pengetahuan dan keterampilan bagi peserta didik. Peristiwa strategi pembelajaran akan bervariasi tergantung pada konteks, sumber daya, dan kebutuhan peserta didik. Dalam pembelajaran, ruang-ruang yang perlu diisi dan dipikirkan oleh guru yaitu bagaimana guru menyusun strategi pada tahap-tahap pendahuluan, pengembangan, kesimpulan dan penutup yang diperlukan baik dalam aktivitas pembelajaran individual maupun kelompok (Reece & Walker, 2001: 13). Dengan kata lain, yang perlu disiapkan oleh guru dalam pembelajaran meliputi *introduction, body, concluding, and assesment* (Smith dan Ragan, 2007).

Itu berarti guru yang profesional harus mampu menciptakan *blue print* dalam merancang sebuah bangun pembelajaran yang mampu menampung kebutuhan peserta didik. Untuk itu guru harus mampu menyusun rencana dan strategi pembelajaran sebagai bagian bangunan pembelajaran yang kokoh bagi tereselanggaranya kualitas pembelajaran yang berkualitas. Kesseluruhan uraian konsep, data, informasi dan permasalahan pada latar belakang tersebut itulah yang menjadi dasar pemikiran penulis untuk melakukan penelitian mengenai peran guru sebagai desainer strategi instruksional dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru SD.

Focus penelitian ini adalah masalah guru SD sebagai desainer instruksional dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Adapun masalah dalam penelitian ini adalah (1) Mengapa para guru belum mampu merancang strategi instruksional secara benar dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik? (2) Bagaimana cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peran para guru sebagai desainer strategi instruksional yang handal?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) Menganalisis faktor penyebab belum berperannya guru sebagai desainer instruksional secara benar dalam meningkatkan kualitas pelayanan pembelajaran bagi peserta didik di sekolah. (2) Menemukan cara yang tepat dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peran para guru sebagai desainer strategi instruksional yang handal.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendekatan Kualitatif dengan metode analisis deskriptif sebagaimana dijelaskan Locke, Spriduso dan Silferman dalam Creswell (2012: 147) bahwa: "*Qualitative research is interpretative research. As such, the biases, values and judgment of the researches become stated explicitly in the research report. Such openness is considered to be useful and positive.*" Aktivitas penelitian dicirikan oleh kegiatan mengumpulkan, menggambarkan dan menafsirkan data tentang situasi yang dialami, hubungan kegiatan, sikap yang ditunjukkan dalam proses yang sedang berlangsung, serta kerjasama yang dijalankan.

Digunakannya metode penelitian kualitatif dimaksudkan untuk menemukan (*uncover*) dan memahami (*understand*) apa yang ada di balik fenomena yang akan diteliti. Metode kualitatif dapat memberikan rincian fenomena (*the details of phenomenon*) yang sulit diungkapkan dalam metode kuantitatif (Strauss dan Corbin, 1990:19).

Pendekatan kualitatif dipilih untuk menjawab masalah penelitian yang diajukan, lebih ditekankan untuk mengungkapkan *meaning* dan memahami poses belum berperannya guru sebagai desainer dan arsitektur di bidang strategi instruksional di sekolah-sekolah wilayah Riung Barat.

Dengan demikian, tujuan pemilihan pendekatan kualitatif ini adalah untuk memahami bagaimana proses dan mengungkapkan makna dari setiap fenomena sebagaimana adanya mengenai peran guru sebagai kreator untuk desain dan penembangan sistem instruksional dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik.

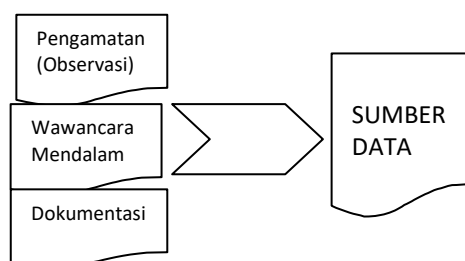
Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

rincian data yang dibutuhkan meliputi data primer dan data sekunder. Data primer yakni data yang langsung direkam di lapangan melalui wawancara mendalam dan observasi oleh peneliti sendiri sebagai instrumen penelitian.

Data sekunder adalah data yang sudah diolah dan dipublikasikan secara resmi yang diperoleh dari hasil rencana strategis (renstra), program pembangunan daerah (Propeda) di bidang pendidikan serta dokumentasi dan media pemberitaan resmi.

Teknik analisis data menggunakan triangulasi data yakni teknik menguji kesahihan atau validitas, keterandalan atau reliabilitas data dan informasi yang terkumpul melalui teknik triangulasi dengan melibatkan semua narasumber serta melakukan cek silang validitas data.

Proses perguliran penelitian yang meliputi uraian rinci peneliti melakukan wawancara dan perlakuan terhadap setiap data dijelaskan dalam gambar berikut.



Gambar 1: Teknik dan Proses Triangulasi Data

HASIL PENELITIAN

Ditemukan factor-faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan guru menjadi seorang desain strategi instruksional. (1) *faktor lingkungan dan budaya*. Lingkungan sosial dan budaya diartikan sebagai kebiasaan, tradisi, ikatan-ikatan yang menjadi habitus masyarakat setempat sebagai satu paguyuban. Lingkungan social dan budaya masyarakat setempat tidak mengalami banyak perubahan dan perkembangan bidang pendidikan. Pendidikan masyarakat setempat belum sepenuhnya menaruh perhatian pada kemajuan pendidikan.

Lingkungan social yang jauh dari perkembangan dan perubahan yang dipicu kemajuan IPTEK menjadikan alasan logis bahwa komunitas masyarakat tersebut bukanlah komunitas belajar. Hal demikian berpengaruh pada kondisi dan eksistensi para guru. Para guru akhirnya terpaksa pada tradisi masyarakat yang statis. Sebagai konsekwensinya para guru hanya mengandalkan pengetahuannya yang diperoleh pada saat belajar di bangku sekolah atau kuliah.

Dari hasil wawancara dan observasi menunjukan masalah yang sama di SD dari Gugus 2 Kecamatan Riung Barat, bahwa "...situasi masyarakat di Riung Barat berada dalam persoalan ketertinggalan di bidang pendidikan. Banyak anak yang tidak tuntas belajar di bangku sekolah dasar. Masalah itu terjadi karena tidak ada kesadaran bersama untuk memajukan dunia pendidikan. Guru juga kurang berperan dalam membangun pendidikan yang berarti karena guru sendiri terbatas kemampuan. Apalagi guru berada di wilayah yang jarang dijangkau kemajuan."

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa factor lingkungan social dan budaya akan berpengaruh pada kemajuan dan perkembangan pendidikan. Masyarakat yang kurang menghargai kemajuan pendidikan memberi kontribusi yang berarti pada kemiskinan dan kebodohan. Guru juga menjadi bagian dari situasi tersebut, dan guru akhirnya terbawa arus

situasi yang tidak menentu dalam perubahan dan pembangunan pendidikan yang berkualitas.

(2) *Factor sumber pengetahuan yang terbatas*. Sebagai konsekwensinya, para guru juga harus selalu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan. Dalam kenyataannya, Para guru yang berada dalam Gugus 2 Kecamatan Riung Barat kurang memiliki keinginan untuk membuka wawasan serta memperkaya diri untuk belajar pada hal yang baru melalui kemajuan iptek.

Para guru tidak mampu mengembangkan teori dan praktek pembelajaran yang terkini dalam hal memperkaya ilmu bidang desain instruksional secara khusus bagaimana menjadi desainer bidang strategi instruksional.

Dari hasil analysis berdasarkan pengamatan serta studi mendalam ditemukan fakta bahwa sangat sulit bagi para guru yang menerima kondisi yang ada (*taken for the granted*) akan berubah. Para guru sendiri tidak mampu mengembangkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki karena para guru sudah puas dengan yang kondisi yang ada. Bahkan para guru merasa tidak penting untuk mengembangkan pengetahuan. Alasannya karena keberadaan di lokasi yang tidak memiliki akses pengetahuan. Di samping itu, para guru yang berasal dari daerah sendiri lebih banyak waktu diluangkan untuk mengurus kebun dan ternak.

Dengan kata lain, para guru tidak memiliki kemauan untuk belajar dan mencari sumber pengetahuan baru melalui media yang ada seperti pengadaan buku baru, mencari teori dan pengetahuan baru. Para guru telah memposisikan diri lebih sebagai petani.

(3) *Factor motivasi kinerja yang rendah*. Motivasi bagi setiap personil dalam satu instansi menjadi salah satu unsur penting dalam mencapai tujuan bersama. Termasuk dalam dunia pendidikan. Sebuah sekolah sebagai lembaga, sebagai sebuah organisasi perlu merumuskan tujuan bersama. Untuk mencapai tujuan bersama, ditentukan banyak faktor. Salah satunya adalah faktor motivasi. Namun dalam kenyataannya, faktor motivasi yang dinilai sebagai sesuatu yang dirasakan sangat penting, justru dialami sebagai sesuatu yang sulit bagi para guru.

Sulitnya memotivasi bagi para guru yang menjalankan tugasnya sangata erat kaitannya dengan keberadaan seorang pemimpin. Dari hasil wawamara dari beberapa tokoh pendidikan disimpulkan bahwa masalah rendahnya motivasi dalam membangun kesadaran sebagai guru disebabkan faktor ketidakmampuan pimpinan memberikan motivasi kepada bawahan dalam hal ini kepada para gurut yang langsung menangani masalah disektor ril yakni di sekolah-sekolah. Selain itu, kesulitan lainnya adalah cara atau metode motivasi bagi para guru yang ada sangat sulit dilakukan karena guru beerjalan sendirian di lapangan.

Dengan kata lain, rendahnya kinerja para guru sangat erat terkait dengan lemahnya motivasi yang diberikan atasan atau pemimpin. Hal ini sangat nampak dalam melemahnya kinerja aparat yang melayani pendidikan di sekolah-sekolah. Para guru tidak mampu mengembangkan sistem pendidikan yang baik. Para guru tidak mampu menunjukkan kinerja yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik.

Buruknya kinerja para guru yang disebabkan oleh rendahnya motovasi kerja diungkapkan juga oleh seorang akademisi. Motivasi kerja para guru sangat rendah. Para guru tidak terpacu untuk menjalankan tugas sebagai pelayan dan pengabdian bidang pendidikan. Para guru yang ada tidak merasa memiliki tugasnya (*sense of duty*). Mereka bekerja hanya memenuhi tuntutan rutinitas belaka. Hal ini disebabkan karena tidak adanya proses interaksi kerja sama antara pemimpin dengan bawahan, kolega maupun dengan atasan pemimpin itu sendiri. Yang kedua, motivasi tidak terjaga di dalam kalangan para guru karena adanya budaya apatis.

Jadi, ada masalah yang menyebabkan guru kurang menyiapkan diri dalam mengembangkan bahan pembelajaran seara baik dan sistematis, muali dari tidak memiliki kemampuan untuk melakukan persiapan pembelajaran yang dimulai dengan bagaimana melakukan desain instruksional tetmasuk melakukan desain strategi instruksional sebagai bagian terpenting dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan guru tidak memiliki motivasi untuk

berkineja secara professional. Motivasi baik dari kesadaran sendiri maupun yang berasal dari dorongan luar seperti dukungan pimpinan.

(4) *Factor keempat, sumber informasi dan teknologi yang terbaru yang tidak dapat diperoleh melalui pemanfaatan teknologi informasi.* Para guru umumnya memiliki keterbatasan dalam menguasai dan menggunakan system informasi melalui dunia internet. Akses internet masih merupakan hal yang belum tersentuh dan terakses. Sebagai konsekwensinya para guru tidak dapat menangkap dan mendapatkan sumber pengetahuan dari dunia internet. Tidak mengherankan pengetahuan mengenai dunia pembelajaran serta teori kontemporer tentang pembelajaran sangat minim.

Berangkat dari masalah yang dihadapi para guru untuk menjadi desainer strategi instruksional yang handal, maka perlu dicari upaya peningkatan kreativitas bagi guru agar bisa mencapai predikat sebagai desainer strategi instruksional. Adapun upaya yang dilakukan untuk meningkatkan Kemampuan Kualitas Guru Sebagai Desainer Strategi Instruksional sebagai berikut. (1) *Meningkatkan Kapasitas Para Guru Melalui Pendidikan dan Pelatihan.* Pelatihan diartikan sebagai proses belajar yang melibatkan penguasaan pengetahuan, penajaman keahlian, konsep, yang pada gilirannya dapat mengubah sikap dan perilaku untuk meningkatkan kinerja peserta. Dengan kata lain, pelatihan berkaitan dengan penguasaan pengetahuan, skill melalui upaya pengembangan professional.

Pernyataan di atas dapat ditafsirkan bahwa pelatihan adalah tindakan meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan seorang untuk melaksanakan pekerjaan atau kegiatan tertentu melalui proses untuk mengembangkan bakat, ketrampilan, dan kemampuan peserta pelatihan guna menyelesaikan pekerjaan atau kegiatan tertentu.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pelatihan pada dasarnya meliputi proses belajar mengajar dan latihan yang bertujuan untuk mencapai tingkatan kompetensi tertentu atau efisiensi kerja. Sebagai hasil pelatihan, peserta diharapkan mampu merespon dengan tepat dan sesuai situasi tertentu. Seringkali pelatihan dimaksudkan untuk memperbaiki kinerja yang langsung berhubungan dengan situasinya.

Melalui pendidikan dan pelatihan para guru dapat ditingkatkan kemampuan pedagogic dan kemampuan kinerja untuk menjadi seorang desainer instruksional. Pendidikan dan pelatihan yang dilakukan adalah proses memberikan pengetahuan baru, pengalaman kontekstual bagi para guru tentang bagaimana merancang, merencanakan dan mendesain strategi instruksional secara baik dan benar.

Kegiatan pelatihan dan pendidikan bagi para guru harus dilaksanakan secara sistematis, terencana dan terjadwal. Perlu diorganisir secara professional. Yang terpenting dalam konteks ini adalah bagaimana menghadirkan pakar, instruktur yang professional dalam bidang desain dan pengembangan instruksional. Selain itu, ditentukan pula waktu dan tempat bagi terselenggaranya kegiatan pendidikan dan pelatihan desain strategi instruksional bagi para guru. (2) *Menjadi Desainer Strategi Instruksional yang Sesungguhnya.* Desain pembelajaran (*instructional design*) bukanlah istilah baru dalam dunia pembelajaran. Desain pembelajaran muncul sejak saat praktek pembelajaran itu ada. Sama halnya dengan arsitektur atau desasin bangunan membutuhkan seorang arsitek bangunan untuk merancang dan merencanakan model, bentuk, ukuran dan artistik sebuah bangunan, pembelajaran juga sebuah bangunan yang butuh perencanaan. Pembelajaran didesain atau diarsitek oleh desainer atau arsitektur yang bernama guru, dosen, atau instruktur. Dalam pembelajaran, ruang yang perlu diisi dan dipikirkan oleh guru, instruktur sebagai desainer atau arsitek adalah bagaimana strategi pada tahap pendahuluan, pengembangan, kesimpulan dan penutup yang diperlukan baik dalam aktivitas pembelajaran secara individu maupun kelompok.

Untuk menjadi seorang arsitektur di bidang strategi instruksional para guru harus memahami dan mengetahui apa yang menjadi tujuan dan urgensi penyusunan strategi instruksional. Yang harus diperhatikan para guru dalam menyusun strategi instruksional secara konkret adalah urutan kegiatan seperti D, R, T, U, C, L, T, U dan komponen metode dan media serta waktu. D, R, T, U, C, L, T, U merupakan inisial. D: deskripsi singkat

isi, R: relevansi dan manfaat, T: Tujuan instruksional khusus, U: Uraian, C: contoh dan non contoh, L: latihan, R: rangkuman, U: umpan balik, T: tindak lanjut.

Dalam desain atau arsitek bangunan perlu satu model bangunan. Ada banyak model bangunan. Demikiann juga dalam pembelajaran harus didasarkan pada model pembelajaran tertentu. Dan model pembelajaran ada banyak ragamnya. Pemilihan model pembelajaran tergantung kebutuhan. Dalam menyusun strategi instruksional para guru juga perlu memahami dan mengetahui model pembelajaran yang akan digunakan.

Dengan demikian, para guru harus mahir dalam bidang desain Instruksional yang juga desainer strategi instruksional sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal.

(3) *Menerapkan Praktek Mendesain Strategi Instruksional dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran di Sekolah.* Pada tahap ini para guru diarahkan untuk membuat atau menyusun tahapan strategi instruksional. Penyusunan strategi instruksional oleh para guru haruslah didasarkan atas tujuan instruksional yang akan dicapai sebagai kriteria utama. Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah, bagaimana tahap awal pembelajaran akan dilaksanakan, bagaimana penyajian materi, bagaimana partisipasi peserta didik, bagaimana melakukan penilaian, dan kegiatan tindaklanjut apa yang perlu diambil.

Strategi instruksional didasari oleh tujuan pembelajaran atau TIK yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam menyusun strategi instruksional juga perlu diperhatikan tahapan-tahapan, yaitu tahap pendahuluan, tahap penyajian yang merupakan kegiatan inti, dan tahap penutup. Mengembangkan bahan pembelajaran. Bahan pelajaran yang dikembangkan meliputi tiga bentuk, yaitu 1) sistem pembelajaran mandiri, 2) sistem pembelajaran tatap muka, 3) sistem pembelajaran kombinasi. Pengembangan bahan pembelajaran harus didasarkan pada strategi instruksional yang telah disusun.

Jadi proses mendesain instruksional tidak pernah dimulai dengan menentukan bahan instruksional (*instructional materials*)

Penjabaran tujuan instruksional umum menjadi tujuan instruksional khusus dilakukan melalui proses analisis instruksional, tidak melalui penentuan pokok bahasan (isi). Pembuatan tes didasarkan pada tujuan instruksional bukan pada bahan instruksional (*instructional materials*)

Penentuan isi (*content*) didasarkan pada tujuan instruksional, bukan sebaliknya. Penentuan metode dan media & alat didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Penentuan alokasi waktu pembelajaran didasarkan pada kemungkinan ketercapaian tujuan pembelajaran bila menggunakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran, lingkup isi, metode, media & alat.

PEMBAHASAN

Semua tahapan dalam desain instruksional merupakan langkah dalam menjabarkan isi pembelajaran yang dijalankan seorang guru. Apapun perubahan kurikulum baik secara nasional maupun sampai pada taraf implementasi dan aplikasi, desain instruksional tetap merupakan *vehicle* yang mewujudkan tujuan pendidikan dan kualitas pembelajaran di sekolah. Guru tetap menjadi desainer instruksional. Desain instruksional mewujudkan pelaksanaan tujuan pendidikan yang dijabarkan melalui sebuah sistem pengembangan pembelajaran di sekolah.

Dalam desain instruksional hal yang perlu diperhatikan oleh guru adalah menjawab tujuan dari pendidikan di sekolah yakni rencana dan pengaturan tentang isi dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Dengan demikian, desain instruksional merupakan sebuah sistem yang menjamin tujuan dari pendidikan, baik dari aspek makna maupun tujuan serta implementasinya.

Ada tiga tahap proses desain instruksional yang harus dilalui dalam proses pembelajaran yang dilakukan seorang guru. (1) tahap I : mendefinisikan masalah (mengidentifikasi kebutuhan instruksional, merumuskan tujuan instruksional umum,

melakukan analisis instruksional, mengidentifikasi perilaku & karakteristik awal peserta didik dan mendeskripsikan latar/setting), (2) tahap II: analisis dan pengembangan sistem instruksional

(menulis tujuan instruksional khusus, menulis tes acuan patokan, menyusun strategi instruksional, dan mengembangkan prototipa sistem instruksional), (3) tahap III: Evaluasi formatif terhadap prototipa sistem instruksional (review pakar & revisi, uji coba skala kecil & revisi, dan uji coba skala luas yang melibatkan masyarakat pengguna lulusan & revisi)

Dari tahapan-tahapan desain instruksional tersebut di atas, hal yang penting dan mendapat perhatian dalam menunjang proses pembelajaran, adalah mendesain strategi instruksional. Mengapa strategi pembelajaran penting?

Strategi pembelajaran secara umum digunakan untuk menemukan berbagai aspek untuk memilih sistem penyampaian, urutan-urutan dan pengelompokan konten atau isi pembelajaran, menggambarkan komponen pembelajaran, menentukan bagaimana peserta didik akan dikelompokkan selama proses pembelajaran berlangsung, membangun struktur bidang pelatihan, dan memilih media pembelajaran.

Dalam strategi instruksional akan dijabarkan deskripsi singkat tentang apa yang menjadi relevansi dan manfaat pembelajaran, dan apa kompetensi atau tujuan khusus (TIK) dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam strategi instruksional juga akan dijabarkan tahap penyajian.

Dalam tahap penyajian inilah muatan materi dari berbagai jenis mata pelajaran akan bisa dikolaborasi. Model pembelajaran mana saja dirancang dalam tahap penyajian untuk mendukung tujuan pembelajaran yang dimaksud. Hal penting yang perlu diperhatikan adalah pola pendekatan dalam penyajian materi, yaitu pendekatan induktif: contoh-non contoh, uraian dan latihan (CUL) untuk kelompok anak-anak (pedagogi) & pendekatan deduktif: uraian, contoh-non contoh dan latihan (UCL) bagi orang dewasa (androgogi). Dalam strategi instruksional juga dirancang apa media serta metode pembelajaran yang akan digunakan serta alokasi waktu.

Desain strategi instruksional juga perlu memperhatikan tahap penutup. Tahap ini terdiri dari tes formatif dan umpan balik serta tindak lanjut. Tes formatif dan umpan balik diperlukan untuk mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi dalam tes. Sedangkan tindak lanjut berkaitan dengan menjelaskan kembali bagian-bagian yang belum dimengerti.

Berdasarkan strategi pembelajaran inilah, akan memungkinkan disusunnya bahan ajar (*learning materials*). Secara umum strategi instruksional harus memuat tahapan-tahapan: tahapan pedahuluan, tahapan penyajian dan tahapan penutup. Dalam tahapan strategi instruksional juga memuat unsur metode, media pembelajaran dan waktu. Berikut ini dipaparkan contoh kerangka strategi instruksional pada table berikut ini.

Tabel 1. Tabel Menyusun Strategi Instruksional

URUTAN KEGIATAN PELATIHAN	GARIS BESAR ISI/MATERI	METODE	MEDIA & ALAT	WAKTU BELAJAR (dalam menit)
1	2	3	4	5
TAHAP PENDAHULUAN				
Deskripsi singkat isi				
Relevansi & Manfaat				
TIK				
TAHAP PENYAJIAN				
Uraian / contoh & Non Contoh				
Contoh & Non Contoh /Uraian				
Latihan				

Tes Formatif				
Rangkuman				
TAHAP PENUTUP				
Umpan Balik				
Tindak Lanjut				
Jumlah Waktu				

SIMPULAN

1. Para guru belum mampu merancang strategi instruksioanl secara tepat dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik. Hal ini disebabkan (1) factor lingkungan dan budaya masyarakat yang statis terhadap perubahan dan kemajuan IPTEK. (2) factor sumber pengetahuan yang terbatas sehingga para guru secara optimal belum mampu meningkatakan kinerja. (3) masalah motivasi (4) factor terhambatnya akses informasi dan telekomunikasi.
2. Pengayaan kapasitas para Guru melalui pendidikan dan pelatihan, penerapan praktek mendesain Strategi Instruksional dalam menyusun perangkat pembelajaran di Sekolah, dan menjadi desainer trategi instruksional yang Sesungguhnya, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peran para guru sebagai desainer strategi instruksional yang handal

DAFTAR PUSTAKA

- Carey W. Dick, and Carey, L & Carey, J. O. (2009). *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: Pearson.
- Creswell, John, W., 2012, *Research design, Qualitative and Quantitative Aproaches*, Sage Publications, Thousand Oaks, London
- Evers, Tony, (2010). *High Quality Instruction that Transforms. A Guide to Implementing Quality Academic Service Learning*. Wisconsin: Wisconsin Departament of Public Insdtruction
- Gagne, Robert M., Wager, Walter W., Golas, Katharine C., Keller, Jhon M. (2005). *Principles of Instructional Design*. (5th ed). Belmont, CA: Wadsworth/Thomson Learning. (p. 226)
- Gagne, R. M. and Briggs, L. J. (1979). *Principles of Instructional Design (2' Ed.)* New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gagnon Jr., George W., and Collay, Michelle. (2001). *Designig for Learning: Six Element in Constructivist Classrooms*. Thousand Oaks, CA: Corwin Prees, Inc. A Sage Publication Company
- Reece, Ian dan Steephen Walker (2001). *Teaching, Training, and Learning: A Practical Guide*, Great Britain: Atheneum Press - Gateshead
- Reiser, Robert A., and Dempsey, Jhon V. (2012). *Trend and Issues in Instructional Design an Technology* (Third Edition). Boston: Pearson Education.
- Rothwel, Wiliam J., and Kazanas, H.C. (2004). *Mastering the Instruction Design Process: A Systematic Approach*. USA. Pfeiffer
- Suparman, Atwi, 2012. *Desain Instruktur Modern*. Jakarta: Erlangga.