

Desain Aktivitas Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

Sudiarjo Purba, Universitas Kristen Indonesia
sudiarjopurba1978@gmail.com

Abstract

This article was written on the subject of learning design in Christian Religious Education (CRE) subjects. CRE learning needs to be designed for maximum learning outcomes from students, building a good learning atmosphere, and meeting students' learning needs. This research aims to provide information to CRE teachers and CRE observers about the benefits of learning design for CRE learning as well as the designs that are easiest to use in CRE learning. This research uses qualitative research methods by collecting library study data. The results of the research are that learning designs that are easy to use in CRE learning are ADDIE (Analyze Design Develop Implement Evaluate), ASSURE (Analyze learner, State objectives, Select methods, media or materials, Utilize media and materials, Require learners' participants, Evaluate and review), and the Dick and Carey Model.

Keywords: *Christian Religious Education; Learners; Learning Design*

Abstrak

Artikel ini ditulis dengan pokok bahasan desain pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK). Pembelajaran PAK perlu di desain demi hasil belajar yang maksimal dari peserta didik, membangun suasana belajar yang baik, dan pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk memberi informasi kepada guru PAK dan pemerhati PAK tentang manfaat desain pembelajaran bagi pembelajaran PAK serta desain yang paling mudah digunakan dalam pembelajaran PAK. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pengumpulan data studi pustaka. Hasil penelitian adalah bahwa desain pembelajaran yang mudah dipakai dalam pembelajaran PAK adalah ADDIE (*Analyze Design Develop Implement Evaluate*), ASSURE (*Analyze learner, State objectives, Select methods, media or materials, Utilize media and material, Require learner' participant, Evaluate and review*), dan Model Dick dan Carey.

Kata Kunci: Desain Pembelajaran; Pendidikan Agama Kristen; Peserta Didik

Pendahuluan

Aktivitas pembelajaran yang berlangsung dengan baik merupakan hasil perencanaan yang baik, demikian halnya dengan hasil belajar yang baik serta memuaskan dapat dicapai melalui aktivitas pembelajaran yang baik. Dengan demikian desain aktivitas pembelajaran sangat diperlukan dalam setiap pembelajaran dengan harapan tercapainya tujuan pembelajaran. Desain aktivitas pembelajaran dapat dipahami dari berbagai perspektif, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai proses, dan sebagai sistem. Sebagai sebuah disiplin, desain pembelajaran mengeksplorasi berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pelaksanaan pembelajaran dan pengembangannya. Sebagai bidang ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi dalam pengembangan, pelaksanaan, penilaian serta pengelolaan kondisi yang memfasilitasi pelayanan pembelajaran untuk beragam mata pelajaran pada berbagai tingkat kompleksitas pada skala makro dan mikro.¹

Desain pembelajaran merupakan rancangan yang sistematis, terarah dan kontekstual yang dibuat sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran dengan memberi pengalaman belajar yang maksimal pada peserta didik. Para ahli pendidikan mendefinisikan desain pembelajaran dengan berbagai pendapat. Suharni mengutip Smith dan Ragan menyebutkan bahwa, desain sistem pembelajaran adalah proses sistematis yang dilakukan dengan menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi rancangan yang dapat diimplementasikan dalam bahan dan aktivitas pembelajaran.² Gagne menyatakan desain pembelajaran adalah serangkaian sumber belajar dan prosedur yang digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar.³ Desain pembelajaran merupakan pola yang dibuat diawal dengan merencanakan konten dan konteks dan proses serta prediksi hasil yang diharapkan setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

Desain aktivitas pembelajaran memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik karena desain pembelajaran dapat digambarkan sebagai peta atau penunjuk arah belajar menuju hasil belajar yang lebih baik. Menurut Lubis manfaat desain pembelajaran bagi guru adalah: 1) Proses pembelajaran dilaksanakan dengan berurutan, 2) Rencana disusun mengarah pada tujuan, 3) Pembelajaran menjadi efektif dan efisien, 4) Hasil belajar peserta didik dapat diprediksi, 5) Guru dapat dengan mudah mengevaluasi kinerjanya dengan lebih mudah.⁴ Sementara bagi peserta didik desain pembelajaran memberi manfaat karena memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan kompetensi baru dalam menerapkan pengetahuan, mengembangkan pribadi peserta didik menjadi lebih baik melalui pengalaman belajar yang didesain dengan konteks dan konten yang berpihak kepada kebutuhan peserta didik.

¹ Bintara Kartika Sari, *Desain Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik JIGSAW* (Surabaya, 2017).

² Farida Fachrudin Leli Tuti Suharni, "PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN DENGAN MODEL ASSURE DI SEKOLAH DASAR," *Jurnal Basicedu* 3, no. 3 (2019): 976–982.

³ Leli Tuti Suharni, F. F. (2019). PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN DENGAN MODEL ASSURE DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 976–982.

⁴ Nashran Azizan Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)* (Yogyakarta: Samudera Biru, 2019).

Pembelajaran didesain dengan mempertimbangkan teori perkembangan dalam kaitannya dengan teori belajar peserta didik yang seharusnya ada dalam setiap mata pelajaran termasuk Pendidikan Agama Kristen (PAK) sebagai upaya peningkatan kualitas *output* pendidikan.

PAK sebagai sebuah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dengan tujuan-tujuan spesifiknya yaitu PAK bertujuan mengarahkan peserta didik kepada Allah melalui peristiwa-peristiwa yang dikisahkan dalam Alkitab dan menerimanya sebagai Firman Kebenaran yang menjadi dasar hidup kekristenan yang dijalani oleh peserta didik. Sementara itu, menurut Groome, tujuan PAK adalah untuk memungkinkan orang-orang hidup sebagai orang Kristen yakni hidup sesuai dengan iman Kristen.⁵ Dalam upaya mencapai tujuan PAK tersebut diperlukan tersedianya desain aktivitas pembelajaran yang dibuat oleh lembaga terkait dan para guru PAK dalam setiap fase pendidikan. Desain aktivitas pembelajaran PAK merupakan peta pembelajaran yang dirancang dengan konten yang kontekstual terhadap peserta didik. Pembelajaran PAK didesain dengan menitikberatkan pada pertumbuhan iman Kristen dalam karakter peserta didik bukan hanya pada perkembangan kognitif peserta didik tetapi pada afektif dan psikomotorik juga

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan rangkaian dari penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka, sebagaimana dijelaskan oleh Moleong bahwa kualitatif merupakan sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data dalam bentuk tulisan,⁶ seperti jurnal ilmiah terpublikasi yang sudah terakreditasi, prosiding, buku, dan internet. Sumber-sumber yang ditelusuri dan dikumpulkan adalah yang berkaitan dengan judul penelitian yang dikaji yaitu tentang desain pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Data yang diperoleh, selanjutnya dianalisis dan dijabarkan hingga pada penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Desain pembelajaran merupakan rancangan yang didalamnya berbentuk rangkaian prosedur sistematis mencakup seluruh proses pembelajaran dari awal sampai akhir dengan mengkolaborasikan teori, model, dan media pembelajaran sesuai materi sehingga menghasilkan perangkat pembelajaran.⁷ Rancangan sistem instruksional proses literatif dari perencanaan tujuan pembelajaran, pemilihan strategi, pemilihan media, pemilihan dan pembuatan bahan, penetapan evaluasi yang berpusat pada peserta didik yang berorientasi pada tujuan pembelajaran.

Sistem Instruksional merupakan proses yang menyeluruh terhadap analisis kebutuhan dan tujuan belajar termasuk pengembangan tehnik mengajar dan materi ajar dalam upaya

⁵ Rinaldus Tanduklangi, "Analisis Teologis Tentang Tujuan Pendidikan Agama Kristen (PAK) Dalam Matius 28:19-20," *PEADA-Jurnal Pendidikan Kristen* 1, No.1, no. 1 (2020): 47–58, <http://peada.iakn-toraja.ac.id/index.php/ojsdatapeada/article/view/14>.

⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosda Karya, 2020).

⁷ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*.

memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Pengembangan paket pembelajaran, aktivitas belajar mengajar, *try out*, revisi dan kegiatan evaluasi hasil belajar adalah rangkaian yang termasuk dalam desain instruksional. Dalam desain insrtuksional pendekatan sistem dalam pendidikan mencakup beberapa daerah bidang garapan, seperti pendekatan sistem kurikulum, sistem pembelajaran, sistem implementasi, sistem implementasi dan sebagainya.⁸

Dalam perspektif seorang guru atau perancang, kegiatan pembelajaran yang lengkap terdiri dari komponen-komponen berikut: tujuan pembelajaran, kegiatan atau tugas, metode pembelajaran dan prosedur operasional, bentuk organisasi, cara interaksi, bentuk hasil belajar, aturan pemantauan kegiatan, umpan balik formatif, peran dan tanggung jawab, aturan evaluasi pembelajaran, dan kriteria evaluasi. Kegiatan pembelajaran harus mencakup tiga elemen penting: tugas pembelajaran, metode pembelajaran, dan persyaratan evaluasi.⁹

Desain pembelajaran terdiri dari beberapa model yang bisa digunakan sebagai acuan. Dalam tulisan dibahas 3 model desain pembelajaran yaitu: ADDIE, ASSURE, dan Model Dick dan Carey.

1. ADDIE

ADDIE adalah desain pembelajaran berdasarkan pendekatan sistem yang disepakati oleh pakar teknologi pendidikan yaitu Reiser dan Molenda pada pertengahan tahun 1990-an. ADDIE merupakan akronim dari *Analyze* (menganalisis), *Design* (mendesain), *Develop* (mengembangkan), *Implement* (melaksanakan), *Evaluate* (menilai). ADDIE merupakan tahapan-tahapan dalam proses desain pembelajaran di mana setiap tahapan memiliki bagian tertentu yang memberi sumbangsih dalam sebuah desain pembelajaran. Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan.¹⁰

Pada desain pembelajaran model ADDIE pada tahap *Analyze*, pendidik menganalisa kebutuhan belajar peserta didik yang bertujuan untuk pemenuhan terhadap apa yang harus dicapai peserta didik, misalnya: bahan ajar, media dan strategi yang akan dipakai dalam pembelajaran. Pada tahap *Design*, pendidik merancang dan membuat bahan ajar, media dan strategi pembelajaran yang diharapkan menjadi jawaban dari hasil analisa sebelumnya. Kemudian pada tahap *Develop* hasil desain dikembangkan sesuai dengan materi ajar pada tingkatan dan materi yang dibutuhkan peserta didik. Selanjutnya dalam tahap *Implement*, pendidik melaksanakan hasil desain dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar, media, dan strategi dengan seluruh kemampuan pendidik dalam upaya pemenuhan tujuan belajar dan kebutuhan belajar peserta didik. Pada bagian terakhir yaitu *Evaluate*, melakukan penilaian untuk melihat pencapaian hasil belajar peserta didik serta keefektifan

⁸ Wathroh Mursyidi, "Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional," *Al Mahalah Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2019): 33–38.

⁹ Frances H. Cornelius and Linda Wilson, *Educational Technology, Certified Nurse Educator (CNE®) Review, Fourth Edition*, 2021.

¹⁰ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.

bahan ajar, media dan strategi pembelajaran yang dipakai serta merencanakan perbaikan dari proses belajar ketika hasil belajar tidak tercapai yang berakhir pada penarikan kesimpulan.¹¹

2. ASSURE

Model desain pembelajaran ASSURE (*Analyze learner, State objectives, Select methods, media or materials, Utilize media and material, Require learner' participant, Evaluate and review*) dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Heinich, Michael Molenda, James Russel.¹² ASSURE adalah model desain pembelajaran yang berfokus pada penggunaan media dalam pembelajaran yang tidak menyebutkan strategi pembelajaran secara eksplisit karena strategi pembelajaran dikembangkan melalui pemanfaatan metode, media, bahan ajar yang telah dipilih serta peran para peserta didik di kelas. Dengan menggunakan model ASSURE guru dapat mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang akan melakukan aktivitas pembelajaran dan dapat membantu peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.¹³

Analyze learner (menganalisis peserta didik) dilakukan sebagai usaha untuk mengetahui karakteristik peserta didik untuk mempersiapkan metode, media, bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. *State objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran) adalah tahapan menentukan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari tujuan kurikulum yang berfokus pada *kognitif, afektif* dan *psikomotorik* yang kemudian harus dimiliki peserta didik. *Select methods, media or material* (memilih metode, media, dan bahan ajar) menjadi tahap penting karena pemilihan metode, media dan bahan ajar yang tepat dan cermat termasuk dalam memilih dan merancang alat peraga pembelajaran akan berdampak terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. *Utilize media and material* (memanfaatkan media dan bahan ajar) tahap pemanfaatan media dan bahan ajar secara efektif dan efisien. *Require learner' participation* (mengembangkan peran serta peserta didik) tahapan yang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran melalui memecahkan masalah, simulasi, presentasi atau lebih tepatnya *student center learning* sehingga peserta didik memiliki pengalaman bermakna dalam belajar. *Evaluate and review* (menilai dan perbaiki) tahap pengukuran untuk menilai hasil pencapaian peserta didik, ketepatan pemilihan metode, kualitas media dan penggunaannya oleh pendidik.¹⁴

ASSURE memiliki kelebihan menurut Tung, yaitu: 1) butuh waktu yang singkat dalam merencanakan dan implementasi, 2) komponen yang lengkap dalam desain aktivitas pembelajaran, 3) peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, 4) cocok digunakan dalam

¹¹ Andi Rustandi and Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda," *Jurnal Fasikom* 11, no. 2 (2021): 57–60.

¹² Rozi Iskandar and Farida F, "Implementasi Model ASSURE Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1052–1065.

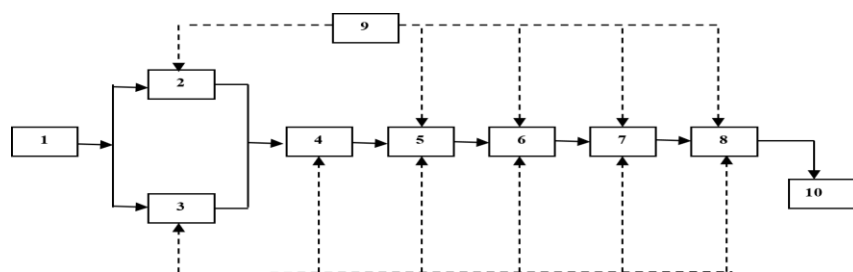
¹³ Iskandar and F, "Implementasi Model ASSURE Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran Di Sekolah Dasar."

¹⁴ Budi Purwanti, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure," *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 1 (2015): 42–47, <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>.

desain aktivitas pembelajaran di sekolah. Sementara kelemahan ASSURE adalah: 1) butuh upaya khusus yang dilakukan dalam mengembangkan peran peserta didik, 2) tugas pendidik bertambah.

3. Model Dick and Carey

Desain pembelajaran model Dick and Carey dipelopori oleh Walter Dick. Desain ini merupakan suatu proses desain pembelajaran untuk mencapai tujuan dengan mengatasi persoalan terkait rencana, metode dan evaluasi yang disusun secara analisis dan sistematis yang kontekstual dengan kondisi belajar dan peserta didik.¹⁵ Sistematisa desain pembelajaran model Dick dan Carey dapat diuraikan seperti pada bagan 1.1 sebagai berikut:¹⁶



Bagan 1.1 Sistematisa Desain Pembelajaran Model Dick and Carey

Adapun langkah-langkah pembelajarannya mencakup (1) mengidentifikasi dan kebutuhan pembelajaran: merupakan tahapan awal yang paling penting dalam mendesain pembelajaran dengan mengidentifikasi penyebab suatu masalah belajar peserta didik, merencanakan tujuan dan menetapkan hasil yang ingin dicapai, (2) melaksanakan analisis pengajaran: pada tahapan ini, langkah-langkah yang relevan diidentifikasi untuk aktivitas pembelajaran sesuai tujuan yang ditetapkan, (3) mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik peserta didik: tahapan ini bertujuan untuk mendapatkan informasi secara langsung atau tidak langsung terkait peserta didik dan perkembangannya dalam konteks karakter, kompetensi, dan problem yang dihadapinya terkait pembelajaran, (4) merumuskan tujuan: dalam tahapan ini proses pembelajaran disusun mulai dari awal sampai kepada hasil pembelajaran, (5) mengembangkan instrumen: tahapan ini dilaksanakan untuk mengetahui layak atau efektifnya suatu bahan, media atau metode yang dikembangkan dalam pembelajaran, (6) mengembangkan strategi pengajaran: tahapan ini mengembangkan strategi yang tepat dalam menolong peserta didik untuk mencapai tujuan dan cara penyampaian materi oleh pendidik sehingga tercipta pemahaman yang utuh oleh peserta didik, (7)

¹⁵ Wilfridus Muga, Bayu Suryono, and Eko Lodang Januarisca, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Model Problem Based Learning Dengan Menggunakan Model Dick and Carey," *Journal of Education Technology* 1, no. 4 (2017): 260.

¹⁶ Wisnu Nugroho Aji, "Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia," *Kajian Linguistik dan Sastra* 1, no. 2 (2016): 119.

mengembangkan dan memilih material pengajaran: tahapan ini mengembangkan materi atau bahan ajar yang berbeda dari buku cetak, misalnya: Lembar Kerja Siswa (LKS), audio, video dan lainnya, (8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif: evaluasi formatif dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai, (9) merevisi bahan pembelajaran, (10) mendesain perbaikan dan melakukan evaluasi sumatif.

Contoh Model Rancangan Kegiatan Pembelajaran PAK (Topik: Manusia sebagai Gambar dan Rupa Allah)

1. ADDIE ¹⁷

Analyze (menganalisis)	Design (mendesain)	Develop (mengembangkan)	Implement (melaksanakan)	Evaluating (penilaian)
1. a. Analisis Kinerja: rendahnya motivasi belajar, kejenuhan dalam belajar dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi penciptaan manusia b. Analisis Kebutuhan: siswa membutuhkan cara atau metode belajar yang menyenangkan dan materi yang tidak sulit dipahami. 2. Tujuan Instruksional: Siswa memiliki pemahaman yang tepat dan benar mengenai penciptaan manusia sebagai gambar dan rupa Allah 3. Audiens yang dituju: siswa SMP Kelas 1	Media Pembelajaran: menggunakan media dan cara yang menarik agar siswa termotivasi dalam memahami konsep atau materi penciptaan - video - animasi - alat peraga	1. Mengembangkan konten: video pembelajaran yang baik dan menarik 2. Pengembangan media pendukung - LCD dan Laptop - Modul dan buku ajar 3. Mengembangkan susunan kegiatan pembelajaran - Mengkondisikan kelas - Memberikan penjelasan dengan media yang dilakukan - Melakukan tanya jawab/diskusi dengan siswa tentang materi yang diberikan 4. Mengembangkan bimbingan bagi siswa 5. Mengembangkan bimbingan bagi guru PAK	1. Mempersiapkan guru PAK 2. Mempersiapkan siswa 3. Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran siswa perlu memiliki : - Kompetensi - Pengetahuan - Keterampilan - Sikap yang diperlukan.	1. Penilaian sikap - Teknik penilaian: penilaian diri - Bentuk instrumen: lembar penilaian diri - Instrumen: terlampir 2. Penilaian sikap sosial - Teknik penilaian: observasi - Bentuk instrumen: lembar observasi - Instrumen: terlampir 3. Penilaian Pengetahuan - Teknik penilaian: tes tertulis - Bentuk instrumen: soal pilihan ganda

¹⁷ Sari, *Desain Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik JIGSAW*.

4. Sumber daya yang diperlukan a. Konten: video pembelajaran b. Teknologi: laptop, lcd c. Guru agama Kristen yang kompeten				c. Instrumen: terlampir 4. Penilaian Keterampilan a. Teknik penilaian: observasi b. Bentuk: lembar observasi c. Instrumen: terlampir
---	--	--	--	--

2. ASSURE ¹⁸

A – ANALYZE LEARNERS PESERTA DIDIK	Karakteristik	Usia: 14-15 Kelas: 9 SMP Sosio-ekonomi : bawah Etnis: populasi etnik yang umum dijumpai di kota
	Potensi Dasar	Secara umum, siswa dapat: - Mengetahui cerita tokoh-tokoh Alkitab - Menghapal ayat Alkitab Favorit - Membaca Firman Tuhan saat devosi pagi kelas
	Gaya Belajar	Kecenderungan auditory, audio – visual. Siswa terlihat belajar lebih baik dengan kegiatan menggabungkan media
S – STATE OBJECTIVES	Standar	Kurikulum: Para siswa mengetahui dan memahami bagaimana Allah menciptakan manusia: Segambar dan Serupa Allah.
	Tujuan	- Siswa dapat menghidupi kehidupannya dengan benar sebagai Mahakarya Allah. - Siswa dapat menghargai dan menghormati orang lain/sesama sebagai gambar dan rupa Allah - Siswa menemukan potensi dan talenta yang ia miliki sebagai gambar dan rupa Allah untuk dipakai menjadi berkat dalam melayani Tuhan dan sesama.
S – SELECT METHODS, MEDIA, AND MATERIALS	A. Memilih Strategi	- Strategi terpusat pada guru PAK untuk meninjau tujuan keseluruhan dalam pengajaran di kelas. - Strategi terpusat pada siswa untuk membuat refleksi tertulis atau video mengenai apa yang telah mereka pelajari.

¹⁸ R Benny A Pribadi, *MODEL-MODEL DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN PEMBELAJARAN* (Jakarta: Penerbit Dian Rakyat, 2009).

	B. Memilih Media	Pembelajaran melibatkan Alkitab, Video, Youtube, dan alat peraga.
	C. Memilih Materi	Materi dibuat oleh guru PAK, terdiri dari video yang dibuat untuk menjelaskan rincian pembuatan dan penambahan refleksi akhir.
U – UTILIZE MEDIA AND MATERIALS	A. Pratinjau Teknologi, Media dan Material B. Menyiapkan Teknologi, Media, dan Material C. Menyiapkan Lingkungan D. Mempersiapkan peserta didik E. Menyediakan pengalaman belajar	
R – REQUIRE LEARNER PARTICIPANTS	A. Latihan B. Umpan Balik	
E - EVALUATE AND REVISE	A. Penilaian Pencapaian Peserta didik	Skala Penilaian Refleksi 1. Respon minimal, menyatakan fakta-fakta 2. Respon cukup, mengungkapkan refleksi yang menengah 3. Respon terperinci memperlihatkan refleksi yang bermakna Skala Penilaian Teknologi 1. Tidak melengkapi tugas seperti yang dijelaskan 2. Melengkapi tugas seperti yang dijelaskan
	B. Evaluasi dan Revisi strategi, Teknologi, dan Media	1. Guru PAK mewawancarai siswa secara informal untuk menemukan evaluasi proses pembelajaran. 2. Siswa juga diberi angket penilaian untuk keseluruhan proses pembelajaran.

3. CONTOH MODEL DICK AND CARREY

Identifikasi Tujuan Pembelajaran	Siswa memiliki pemahaman yang tepat dan benar mengenai penciptaan manusia sebagai gambar dan rupa Allah
Analisis Instruksional	Pengetahuan: • Mengetahui cerita tokoh-tokoh Alkitab • Membaca Firman Tuhan saat devosi pagi kelas • Manusia sebagai gambar dan rupa Allah Keterampilan: • Siswa dapat membuat mind maping 6 hari penciptaan • Siswa dapat menghafal materi-materi inti mengenai penciptaan manusia Sikap:

	• Siswa cenderung tidak memiliki antusias dalam mendengarkan pemaparan materi • Kebanyakan Siswa tidak dari latarbelakang agama Kristen
Analisis Siswa dan Konteks	Siswa kesulitan dalam menerapkan materi yang telah dipelajari: a. siswa masih memiliki kebiasaan mengejek dan merendahkan teman b. siswa memiliki sikap menolak diri dan tidak menganggap diri berharga
Merumuskan Tujuan pembelajaran Khusus	1. Siswa dapat menghidupi kehidupannya dengan benar sebagai Mahakarya Allah. 2. Siswa dapat menghargai dan menghormati orang lain/sesama sebagai gambar dan rupa Allah 3. Siswa menemukan potensi dan talenta yang ia miliki sebagai gambar dan rupa Allah untuk dipakai menjadi berkat dalam melayani Tuhan dan sesama.
Pengembangan Alat atau Instrumen Penilaian	Skala Penilaian Refleksi 1. Respon minimal, menyatakan fakta-fakta 2. Respon cukup, mengungkapkan refleksi yang menengah 3. Respon terperinci memperlihatkan refleksi yang bermakna
Pengembangan Strategi Pembelajaran	1. Strategi terpusat pada guru PAK untuk meninjau tujuan keseluruhan dalam pengajaran di kelas. 2. Strategi terpusat pada siswa untuk membuat refleksi tertulis atau video mengenai apa yang telah mereka pelajari.
Pengembangan Bahan Ajar	Materi dibuat oleh guru PAK, terdiri dari video yang dibuat untuk menjelaskan rincian pembuatan dan penambahan refleksi akhir.
Merancang dan melaksanakan Evaluasi formatif	Evaluasi perorangan: Guru PAK mewawancarai siswa secara informal untuk menemukan evaluasi proses pembelajaran. Evaluasi kelompok: Siswa juga diberi angket penilaian untuk keseluruhan proses pembelajaran. Evaluasi lapangan: siswa diminta membuat proyek atau praktik langsung
Melakukan Revisi pembelajaran	Kelemahan dari evaluasi formatif: 1. Hasil wawancara belum tentu akurat karena siswa akan cenderung menjawab pertanyaan dengan apa yang menurut mereka baik, tetapi belum tentu kondisi sebenarnya 2. Siswa tidak mengisi angket penilaian dengan jujur dan apa adanya
Mengembangkan evaluasi sumatif	Evaluasi sumatif dikembangkan untuk mencapai hasil yang lebih baik

Kesimpulan

Desain pembelajaran merupakan bagian penting dalam semua rangkaian belajar yang harus tersedia dalam setiap mata ajar pada masing-masing tingkat atau fase belajar peserta didik. Tersedianya desain pembelajaran adalah bentuk kesiapan guru dalam membangun suasana belajar yang berfokus pada pencapaian hasil belajar dengan memperhatikan kondisi peserta didik secara utuh dan lingkungan belajar serta bahan ajar yang *disetting* sedemikian rupa demi proses belajar yang baik dan manusiawi. Sementara itu, tipe desain pembelajaran yang paling umum dan mudah dikembangkan dalam pembelajaran PAK adalah ADDIE, ASSURE dan Dick & Carey dengan pola desain yang menawarkan progress yang baik dalam sebuah desain pembelajaran.

Referensi

- Aji, Wisnu Nugroho. "Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia." *Kajian Linguistik dan Sastra* 1, no. 2 (2016): 119.
- Andi Rustandi, and Rismayanti. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda." *Jurnal Fasikom* 11, no. 2 (2021): 57–60.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.
- Cornelius, Frances H., and Linda Wilson. *Educational Technology. Certified Nurse Educator (CNE®) Review, Fourth Edition*, 2021.
- Iskandar, Rozi, and Farida F. "Implementasi Model ASSURE Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1052–1065.
- Leli Tuti Suharni, Farida Fachrudin. "PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN DENGAN MODEL ASSURE DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Basicedu* 3, no. 3 (2019): 976–982.
- Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan. *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Yogyakarta: Samudera Biru, 2019.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya, 2020.
- Muga, Wilfridus, Bayu Suryono, and Eko Lodang Januarisca. "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Model Problem Based Learning Dengan Menggunakan Model Dick and Carey." *Journal of Education Technology* 1, no. 4 (2017): 260.
- Mursyidi, Wathroh. "Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional." *Al Mahalah Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2019): 33–38.
- Pribadi, R Benny A. *MODEL-MODEL DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN PEMBELAJARAN*. Jakarta: Penerbit Dian Rakyat, 2009.
- Purwanti, Budi. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure." *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 1 (2015): 42–47.
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>.
- Rinaldus Tanduklangi. "Analisis Teologis Tentang Tujuan Pendidikan Agama Kristen (PAK) Dalam Matius 28:19-20,," *PEADA-Jurnal Pendidikan Kristen* 1, No.1, no. 1 (2020): 47–58.
<http://peada.iakn-toraja.ac.id/index.php/ojsdatapeada/article/view/14>.
- Sari, Bintara Kartika. *Desain Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik JIGSAW*. Surabaya, 2017.