

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Daring

1. Pengertian Pembelajaran Daring

Kata daring berasal dari dua kata yaitu dalam dan jaringan. Pembelajaran daring merupakan suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet saat pelaksanaannya.¹³ Pembelajaran Daring Learning sendiri dapat di pahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didiknya dan instruktornya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interkatif sebagai media penghubung keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya.

Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas.¹⁴

Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas.

¹³ Mhd Isman, "Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (Moda Daring)," 3 Agustus 2016, <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/7868>.

¹⁴ Latjuba Sofyana dan Abdul Rozaq, "Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI* 8, no. 1 (10 Maret 2019), h. 81–86.

Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan dan diikuti secara gratis maupun berbayar.

2. Pembelajaran Daring Menggunakan *E-learning*

1) Pengertian *E-learning*

Pembelajaran elektronik atau biasa disebut dengan istilah *e-learning* (electronic learning) adalah sistem pembelajaran memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran.¹⁵

E-learning dapat diartikan sebagai ilmu pembelajaran tanpa harus menggunakan kertas cetak / hand out materi yang disampaikan. Pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* adalah cara pembelajaran yang fleksibel, karena antara pengajar dan peserta didik dapat mengakses media *e-learning* tanpa terhalang waktu dan tempat untuk belajar.¹⁶

E-learning juga merupakan media pembelajaran berbasis teknologi komputer yang menggunakan internet sebagai jalur komunikasi untuk mengirimkan data atau informasi dari satu pengguna ke pengguna lain melalui aplikasi web.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran elektronik (*e-learning*) merupakan proses pembelajaran yang menghubungkan antara pembelajar dan sumber belajar dalam

¹⁵ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)* (Jakarta: Referensi, 2013), h.159.

¹⁶ Hamdi Muhammad, R. Eka Murtinugraha, dan Sittati Musalamah, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian :," *Jurnal Pensil : Pendidikan Teknik Sipil* 9, no. 1 (30 Januari 2020), h.54–60.

bentuk komunikasi virtual atau digital dengan memanfaatkan teknologi dalam perangkat elektronik.

2) Komponen yang membentuk *E-learning*

Komponen yang membentuk *e-learning* diantaranya yaitu:¹⁷

a. **Infrastruktur *E-learning***

Infrastruktur *e-learning* terdiri daripada personal computer (PC), jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia. Termasuk di dalamnya peralatan teleconference apabila kita memberikan layanan *synchronous learning* melalui teleconference.

b. **Sistem dan Aplikasi *E-learning***

Sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar. Sistem perangkat lunak tersebut sering disebut dengan *Learning Management System* (LMS).

c. **Isi Kandungan/Konten *e-learning***

Konten dan bahan ajar yang ada pada *e-learning* system (*Learning Management System*). Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk *Multimedia-based Content* (konten berbentuk

¹⁷Wiwin Hartanto, "Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 10, no. 1 (28 November 2016), h.6.

multimedia interaktif) atau *Text-based Content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa). Biasa disimpan dalam *Learning Management System* (LMS) sehingga dapat dijalankan oleh siswa kapanpun dan dimanapun.

Sedangkan Watak/ Actor yang ada dalam melaksanakan *e-learning* boleh dikatakan sama dengan proses pengajaran dan pembelajaran konvensional, yaitu perlu adanya guru (instruktur) yang membimbing, siswa/pelajar yang menerima bahan ajar dan pentadbir/administrator yang mengelola administrasi dan proses pengajaran dan pembelajaran.

3) Model Pembelajaran *e-learning*

Model-model pembelajaran *e-learning* terbagi ke dalam beberapa jenis. Adapaun jenisnya sebagai berikut:¹⁸

a. Model *Adjunct*

Model *Adjunct* adalah model pembelajaran tatap muka di dalam kelas di mana media elektronik hanya dijadikan sebagai penunjang pembelajaran. Model ini juga dikenal sebagai Model tradisional plus dimana model pembelajaran konvensional dengan media elektronik sebagai pendukung pembelajaran. Media elektronik hanya dijadikan optional ketika sumber belajar tidak bisa diadakan.

¹⁸ I Kadek Suartama, *E-Learning: Konsep dan Aplikasinya* (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2014), h.41-43.

b. Model *Blended Learning*

Model *blended learning* adalah model campuran dimana pembelajaran dilakukan dengan dua metode yakni tatap muka di dalam kelas kemudian dipadukan dengan pembelajaran dalam jaringan. Metode ini pada umumnya terbagi atas dua jenis yakni

1) Tipe Konstruksi-Konfirmasi

Model Konstruksi-Konfirmasi dilakukan dengan cara konstruksi pengetahuan dilakukan di dalam kelas dengan sumber pengetahuan didominasi oleh pendidik, konfirmasi dilakukan di luar kelas dengan menggunakan metode daring. Metode ini banyak digunakan untuk materi yang gemuk dan banyak membutuhkan keterampilan khusus.

2) Tipe Konfirmasi-Konstruksi

Model ini mengarahkan peserta didik untuk membangun pengetahuan di luar kelas kemudian melakukan konfirmasi pengetahuan di dalam kelas. Tujuan dari konfirmasi ini untuk memastikan proses pembelajaran dilakukan dengan benar di luar kelas dan dari sumber-sumber yang valid. Peserta didik dianggap belum memiliki pengetahuan yang cukup baik untuk melakukan konfirmasi sumber-sumber belajar.

c. Model *Fully Online*

Fully Online Model atau Model Daring Penuh dimana pembelajaran dilakukan penuh secara *online*. Dalam model ini Instruktur dan peserta didik tidak saling bertemu dan tetap berada di tempat masing-masing, hal ini juga membuat model ini disebut sebagai *Distance Learning* atau pembelajaran jarak jauh.

Model *Fully Online* memanfaatkan aplikasi dan sistem Learning Manajemen System yang perannya merubah porses pembelajaran klasikal di dalam kelas ke dalam ruang-ruang digital. Prinsip menganut semua model pembelajaran tatap muka hanya saja dilakukan di dalam kelas seperti waktu masuk, absen, ujian, interkasi seperti diskusi, pembagian kelompok, asesmen dan pada belakangan ini LMS juga dilengkapi dengan sistem *conference* yang memungkinkan tatap muka antara guru dan peserta didik langsung.

Model Fully Online ini tetbagi atas dua jenis yakni:

a) Model *Synchronous*

Model *synchronous* yaitu dimana pertemuan dilakukan dengan melibatkan sisi humanis manusia seperti interaksi sosial, pengembangan karakter dan aturan-aturan terkait dengan kesopanan.

Model *synchronous* hanya menggantikan ruang kelas fisik ke kelas digital, hanya saja model ini masih relatif mahal

saat ini. Pengembang media *video conference* dengan kualitas stabil masih cenderung mahal baik dari segi lisensi dan juga biaya konektivitas, seperti Aplikasi Zoom.

b) Model *Asynchronous*

Model *asynchronous* yakni instruktur dan peserta didik tidak saling bertemu. Instruktur hanya menyiapkan kelas-kelas dalam ruang-ruang LMS secara lengkap seperti aktifitas, penugasan dan proyek. Selanjutnya peserta didik bisa belajar sesuai dengan jadwal yang disediakan mapuan dibuat fleksibel karena tujuan utama berada pada keterampilan bukan dari sisi humanis dan interkasi sosial. Instruktur baru akan memberikan *feed back* setelah pembelajaran berlangsung baik itu harian, mingguan dan juga setelah program pembelejaraan selesai.

B. Media *Quizizz*

1. Pengertian media *Quizizz*

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.¹⁹ Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dalam prospek

¹⁹ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta: Kata Pena, 2016), h.3.

pendidikan adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar.²⁰ *Quizizz* adalah salah satu media online yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring.

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Menurut Purba, *Quizizz* adalah sebuah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan.²¹ Sejalan dengan itu menurut Amornchewin, memaparkan bahwa *Quizizz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur yang menarik.²² *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, smartphone, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut.

Aplikasi *Quizizz* ini fiturnya beraneka macam dan semakin menarik. *Quizizz* tidak hanya menyediakan soal tetapi juga bisa disisipi materi. Model *Quizizz* yang interaktif seperti bermain game membuat siswa semangat mengikuti pelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar. Seperti sebuah permainan tetapi tidak menyadari kalau

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h.16.

²¹ Purba, L. S. L., "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I". *Jurnal Dinamika Pendidikan*, Vol. 12 No. 1 (2019), h.29-39.

²² Erlis Nurhayati, "Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi *quizizz* pada masa pencegahan penyebaran covid-19", *Jurnal Paedagogy*, Vol 7.3 (2020), h.145-150.

hakikatnya adalah belajar. *Quizizz* itu jika digambarkan berupa sebuah web tool yang digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif untuk dalam pembelajaran di kelas. Dalam penyelenggaraannya ada pengaturan waktu, gambar, latar belakang maupun opsi pilihannya.²³

Berdasarkan paparan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau alat evaluasi, sehingga menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

Fitur-fitur menarik yang dimiliki *Quizizz* bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar, diantaranya guru dapat membuat rangkuman materi yang ditampilkan dalam *slide*, membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban, selain itu guru dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan. Bila pembuatan *slide* atau kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode atau link ke siswa agar siswa dapat bergabung ke aplikasi tersebut.

Dalam *Quizizz* urutan pertanyaan yang dibuat dapat diacak untuk setiap siswa, sehingga tidak mudah bagi siswa untuk mencontek. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka dalam belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengikuti

²³ Annisa Ulfa Yana, Lila Antasari, dan Bakhrul Rizky Kurniawan, "Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 7, no. 2 (2019), h.143–52.

kuis pada waktu yang bersamaan di dalam kelas sehingga siswa dapat langsung melihat peringkat mereka di papan peringkat.

Salah satu fitur lain yang dimiliki *Quizizz* adalah memberi data statistik tentang kinerja siswa serta dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Guru dapat mendownload data statistik ini dalam bentuk Ms. Excel yang telah disediakan. *Quizizz* juga memberikan fitur “Pekerjaan Rumah”, sehingga pekerjaan rumah siswa dapat dikerjakan kapan saja dan dari mana saja. Sehingga siswa dapat lebih fleksibel dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan guru dapat membatasi waktu pekerjaan rumah tersebut.

2. Cara mengakses *Quizizz*

Terdapat dua cara untuk mengakses *Quizizz*, yang pertama yaitu untuk admin (guru) dan yang kedua untuk peserta (siswa). Terkhusus untuk admin (guru) diwajibkan untuk memiliki akun *Quizizz* terlebih dahulu sebelum membuat kuis ataupun materi pembelajaran. Admin (guru) dapat mengakses *Quizizz* melalui *Quizizz.com* dan untuk peserta (siswa) dapat mengakses *Quizizz* melalui *join.Quizzz.com* ataupun link yang telah dibagikan. Baik admin (guru) maupun peserta (siswa) untuk masuk ke *Quizizz* dengan login menggunakan email masing-masing.

Berikut langkah - langkah membuat akun *Quizizz* untuk admin (guru) :

- 1) Silahkan masuk pada <https://Quizizz.com/> .

2) Klik *sign up*

Kita bisa *sign up* dengan menggunakan akun google, atau dengan memasukkan email kita.

3) Setelah berhasil *sign up*, silahkan klik *a teacher*.

4) Pilih negara.

5) Masukkan kode pos.

6) Masukkan nama sekolah secara manual dengan cara klik *can't find your organization*.

7) Klik *add organization*.

8) Klik *continue*.

9) Sampai disini kita telah sukses membuat akun di *Quizizz.com*.

Setelah selesai membuat akun, langkah selanjutnya adalah membuat slide materi pembelajaran di *Quizizz.com*. Berikut ini langkah - langkah membuat slide materi pembelajaran di *Quizizz* :

1) Klik *explore* ditampilkan laman utama *Quizizz*.

2) Pilih *create a lesson*, kemudian edit dan tambahkan slide materi pembelajaran. Kita juga bisa mengambil *slide* materi pembelajaran yang sudah ada atau kita buat di *power point* untuk dimasukkan ke aplikasi *Quizizz*.

3) Setelah materi selesai diedit, klik *Publish* dan bagikan *link* materi pembelajaran kita ke siswa.

Untuk memperdalam materi pembelajaran yang kita sampaikan, kita bisa membuat kuis interaktif yang menyenangkan di *Quizizz.com*. Berikut ini langkah - langkah membuat kuis di *Quizizz* :

- 1) Klik *open quiz creator*. Kemudian, Masukkan nama kuis yang akan dibuat, pilih bahasa yang digunakan dalam kuis, masukkan gambar untuk kuis, untuk gambar ini boleh diisi boleh tidak. Setelah selesai, klik *save*.
- 2) Klik *create new question* untuk mulai membuat soal.
- 3) Silahkan isikan sesuai dengan keterangan. *Single answer* adalah soal dengan satu jawaban benar, *Multy select* adalah soal dengan jawaban benar lebih dari satu.
- 4) Tambahkan beberapa pilihan jawaban dengan klik *option* jawaban. Jika kita ingin menghapus pilihan tinggal menekan ikon tong sampah.
- 5) Untuk jawaban yang benar, silahkan klik tanda centang di sebelah kiri sampai berwarna hijau.
- 6) Atur waktu menjawab bisa dipilih 5,10,15,20, dst (waktu dalam detik).
- 7) Jika semua sudah selesai, klik *save*.
- 8) Silahkan buat soal sebanyak yang diinginkan. Jika sudah, silahkan klik *finish quiz* kemudian isi *grade* dan *choose relevance subjetc*.

Grade : untuk siswa kelas berapa.

Choose relevance subjetc : silahkan pilih kuis kita tentang apa.

9) Pilih gambar dan tingkatkan untuk soal tersebut.

Setelah kuis selesai dibuat, langkah kita selanjutnya adalah memberikan kuis tersebut kepada siswa. Berikut langkah yang harus dilakukan agar kita bisa memberikan kuis tersebut kepada siswa, yaitu:

- 1) Klik *live game*.
- 2) Silahkan melakukan pengaturan untuk mengatur pertanyaan atau jawaban jika akan diacak dan menampilkan jawaban benar yang telah dikerjakan oleh siswa dengan mengklik tombol hijau.
Klik *Host Game*. Kemudian pilih *Team* (jika kuis dikerjakan bersama team), *Classic* (siswa mengerjakan kuis secara individual), *Test* (siswa mengerjakan kuis secara serius menggunakan login).
- 3) Jika sudah selesai silahkan tekan *proceed*, maka kuis sudah siap diberikan kepada siswa. Salin link dan minta agar siswa mengetik [join.Quizizz.com](https://join.quizizz.com) pada google di hp atau komputernya masing-masing.

Selanjutnya adalah langkah-langkah untuk siswa bergabung dalam kuis interaktif *Quizizz* yang telah diberikan oleh guru, yaitu:

- 1) Masuk pada akun google lalu ketik [join.Quizizz.com](https://join.quizizz.com), kemudian klik ikon *join quiz*.
- 2) Minta siswa memasukan *game code* atau bisa dengan megcopy dan membagikan *link* yang tersedia, kemudian siswa masukkan nama mereka. Siswa yang telah bergabung akan terlihat di layar

komputer guru. Kuis bisa dimulai setelah seluruh siswa bergabung di dalam kuis. Guru hanya tinggal klik *start*.

- 3) Setelah seluruh siswa selesai mengerjakan kuis. Siswa dapat melihat peringkatnya di papan peringkat dan guru dapat lihat keseluruhan persentase hasil kuis siswa baik yang mencapai KKM maupun yang belum mencapai KKM. Dan guru juga bisa mendownload data statistik dalam bentuk ms. Excel dan melihat di soal manakah siswa banyak yang gagal.

C. Pembelajaran Bahasa Inggris tingkat SD/MI

Pembelajaran bahasa inggris sebenarnya cukup penting dalam dunia pendidikan mengingat bahasa inggris adalah bahasa internasional yang digunakan banyak Negara di seluruh dunia. Pada kurikulum 2006 bahasa inggris menjadi salah satu mata pelajaran wajib dalam tingkat SD/MI, namun dalam kurikulum 2013 kedudukan mata pelajaran bahasa inggris bergeser menjadi muatan lokal.²⁴

Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal di sekolah dasar, dan juga dapat dimasukkan ke dalam mata pelajaran kelompok seni budaya dan prakarya. Tujuan pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar antara lain agar siswa lebih siap dan percaya diri dalam mempelajari bahasa Inggris pada tingkat pendidikan selanjutnya serta

²⁴ "Permendikbud81A-2013ImplementasiK13Lengkap.pdf," diakses 24 Juni 2021, <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud81A-2013ImplementasiK13Lengkap.pdf>.

mampu berkomunikasi dengan lancar. Pelajaran bahasa Inggris telah diberikan mulai dari sekolah dasar.²⁵

Pendidikan Bahasa Inggris pada jenjang pendidikan SD/MI identik dengan mengajari seorang bayi bahasa ibu. Dimana secara umum anak-anak kita di sekolah dasar belum mengenal Bahasa Inggris, sehingga hal itu akan berdampak pada pola pengajaran Bahasa Inggris pada tingkat SD/MI yang lebih bersifat pengenalan. Sehingga diusahakan sedapat mungkin agar tercapai apa yang disebut “kesan pertama yang mengesankan” yang selanjutnya sebagai motivasi bagi mereka untuk mengeksplorasi wawasan berbahasa Inggris pada tataran lebih lanjut. Bahasa Inggris sama halnya dengan Bahasa Indonesia adalah merupakan alat komunikasi yang mengandung beberapa sifat yaitu sistemik, manasuka, ujar, manusiawi dan komunikatif. Disebut sistemik karena bahasa merupakan sebuah sistem terdiri dari sistem bunyi dan sistem makna. Manasuka karena antara makna dan bunyi tidak ada hubungan logis. Disebut ujaran karena dalam bahasa yang terpenting adalah bunyi, karena walaupun ada yang ditemukan dalam media tulisan tapi pada akhirnya dibaca dan menimbulkan bunyi. Disebut manusiawi karena bahasa ada jika manusia ada dan masih memerlukannya.

Dalam pengenalan Bahasa Inggris untuk siswa pengguna bahasa ibu bahasa Indonesia, kita hendaknya menganggap siswa tersebut seorang bayi yang baru akan belajar bahasa. Kita bisa memulai pengenalan belajar bahasa dengan cara menghafalkan kata dan arti, mengenalkan tensis, dan yang

²⁵ Dwihartanti, Muslikhah, dan Abdul Gafur. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV SD untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, Vol.13 No.1 (2015), h.2.

lainnya secara sederhana. Pola pembelajaran Bahasa Inggris dengan tingkat pengenalan sedapat mungkin diciptakan suasana bahwa di ruangan itu adalah ruangan yang segala bentuk tampilan berbahasa menggunakan Bahasa Inggris dengan kesan yang menyenangkan dan memberi pengalaman tersendiri.

D. Model Pengembangan Media

Model pengembangan yang digunakan adalah model Dick dan Carey. Model pengembangan Dick & Carey paling banyak digunakan oleh desainer pembelajaran. Alasan mengapa perlu menggunakan model pengembangan Dick & Carey karena merupakan model pengembangan yang menggunakan pendekatan sistem. Di mana pendekatan sistem didesain agar pembelajaran lebih efektif dan pendekatan sistem merupakan alat yang ampuh dalam merencanakan produk pendidikan yang disesuaikan dengan hasil belajar, karakteristik anak, kegiatan pengajaran dan penilaian.²⁶

Model penelitian dan pengembangan Dick & Carey paling banyak digunakan dalam pendidikan, karena langkah-langkah model penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan yang sesungguhnya terdapat pada model pengembangan instruksional Dick & Carey.²⁷ Penggunaan model Dick and Carrey dalam pengembangan suatu mata pelajaran dimaksudkan agar:²⁸

²⁶ Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O., *The systematic Design of Instruction Eight edition*. New Work: Pearson, 2015), h. 9.

²⁷ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan (Ressearch & Development)*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019), h.27

²⁸ Wisnu Nugroho Aji. "Model Pembelajaran Dick and Carrey dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia." *Kajian Linguistik dan Sastra* Volume 1 No. 2 (Desember, 2016), h.119-126.

- a. Pada awal proses pembelajaran, anak didik atau siswa dapat mengetahui dan mampu melakukan hal hal yang berkaitan dengan materi pada akhir pembelajaran.
- b. Adanya pertautan antara tiap komponen, khususnya strategi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang dikehendaki.
- c. Menerapkan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam melakukan perencanaan desain pembelajaran.

Sedangkan tahapan – tahapan model pengembangan model Dick & Carey diantaranya yaitu:²⁹

1. Identifikasi Tujuan

Langkah pertama dalam proses R&D adalah menentukan informasi apa yang akan ditampilkan dan keterampilan yang akan diajarkan kepada siswa. Tujuan pembelajaran dapat berasal dari tujuan pendidikan nasional, analisis kinerja, analisis kebutuhan siswa, dan kesulitan belajar siswa.

2. Analisis pembelajaran

Setelah identifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan langkah yang dilakukan agar tujuan pembelajaran tercapai. Proses analisis pembelajaran pada akhirnya akan menentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan siswa.

²⁹ Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O., *The systematic Design of Instruction Eight edition*, h. 6-8.

3. Menganalisis Karakteristik Anak dan Konteks Pembelajaran

Langkah selanjutnya melakukan analisis karakteristik pada anak sangatlah penting karena anak yang akan mempelajari dan menggunakan produk yang akan digunakan. Analisis karakteristik pada anak memberikan informasi yang sangat penting pada arah desain selanjutnya dengan cara menyesuaikan materi-materi apa saja yang sudah dipelajari oleh anak, dapat memberikan motivasi pada anak, format dan kuantitas materi yang disampaikan dalam media yang akan dikembangkan.

4. Merumuskan Tujuan Kinerja

Langkah selanjutnya adalah menuliskan pernyataan spesifik dari apa yang siswa dapat lakukan ketika mereka menyelesaikan pembelajaran. Pernyataan ini berasal dari keterampilan yang diidentifikasi dalam analisis pembelajaran, mengidentifikasi keterampilan yang harus dipelajari, kondisi di mana keterampilan akan didemonstrasikan, dan kriteria untuk tujuan pembelajaran yang sukses.

5. Mengembangkan Instrumen Penilaian

Berdasarkan tujuan yang telah ditentukan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan penilaian yang sejajar dan mengukur kemampuan peserta didik untuk melakukan apa yang menjadi tujuan pembelajaran

6. Pengembangan Strategi Pembelajaran

Instruksional Strategi digunakan oleh Dick & Carey untuk menggambarkan proses pengurutan dan pengaturan konten yang akan

dikembangkan sebagai produk pembelajaran. Strategi pembelajaran mengarah pada aktivitas pembelajaran dimulai dari kegiatan awal sebelum pembelajaran, menyiapkan materi, dan penilaian

7. Mengembangkan dan Memilih Bahan Pembelajaran

Langkah selanjutnya adalah menghasilkan bahan pembelajaran yang sesuai dengan strategi pembelajaran. Bahan pembelajaran biasanya terdiri dari panduan bagi peserta didik, materi pembelajaran, dan penilaian.

8. Mendesain dan Melaksanakan Evaluasi Formatif

Setelah draft pembelajaran selesai maka langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran dan menemukan kesempatan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih baik.

9. Revisi Pembelajaran

Langkah terakhir dalam proses desain dan pengembangan produk produk adalah revisi pembelajaran. Tujuan dari revisi pembelajaran ialah merangkum data yang diperoleh dari langkah sebelumnya, seperti revisi dari ahli materi, ahli media, dan evaluasi formatif yang telah dilakukan di lapangan. Revisi dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan produk ketika digunakan pada evaluasi formatif. Produk yang sudah direvisi dan dinyatakan layak jika produk sudah diuji kevalidannya. Jika proses

tersebut sudah dilakukan, maka produk bisa diimplementasikan pada siapa yang akan menggunakan.

10. Mendesain dan Melaksanakan Evaluasi Sumatif

Pada tahap ini evaluasi sumatif ialah akhir dari produk pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi sumatif dilakukan oleh evaluator independen yaitu orang-orang diluar kegiatan dalam evaluasi dan memiliki instrumen penilaian yang sudah berstandar

