



## ANALISIS DAN REFLEKSI MODEL MODEL PEMBELAJARAN

Lisa Candra Sari<sup>1</sup>, Novrianti<sup>2</sup>, Supratman<sup>3</sup>  
<sup>1</sup>IAIN Bukittinggi1, <sup>2</sup>UNP 2, <sup>3</sup>IAIN Bukittinggi  
[\\*lisacandra05@gmail.com](mailto:*lisacandra05@gmail.com), [novrianti@fip.unp.ac.id](mailto:novrianti@fip.unp.ac.id)

### Abstract

Learning models cannot be equated with strategies or methods. Strategies and methods are part of a learning model. To carry out this strategy, an educator can use several methods at once. The ability to be able to analyze and reflect on certain learning models is very much needed by teachers, lecturers, or the design of certain learning programs in order to find solutions. The resulting solutions are useful for overcoming the problems at hand. Furthermore, to measure accuracy, this article will discuss several learning models that can be used by teachers in their teaching. The models studied are social interaction, information processing, individual and personal models. In addition, it will also be studied related to the learning designs that are most commonly used in designing learning. The design models studied are systematic design, ASSURE, cycle and ADDIE models.

Keywords: Model, Pembelajaran, Desain Pembelajaran



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

### A. PENDAHULUAN

Istilah model pembelajaran sering dihubungkan dengan pembentukan perilaku dalam pembelajaran yang bertujuan mencapai perencanaan yang telah disusun (Rusman, 2012). Model-model pembelajaran yang ada saat ini disusun atas dasar prinsip dan teori pengetahuan. Pengetahuan tersebut meliputi teori psikologis, prinsip pembelajaran, analisis system, sosiologis, dan teori pendukung lain (Joyce & Weil, 1980). Dengan demikian model pembelajaran tidak dapat disamakan dengan strategi atau metode. Strategi dan metode adalah bagian yang terkandung di dalam sebuah model pembelajaran. Untuk menjalankan strategi tersebut, seorang pendidik dapat menggunakan beberapa metode sekaligus. Strategi mengacu pada perencanaan untuk mencapai tujuan pembelajaran, metode merupakan cara yang digunakan untuk mengimplentasikan strategi tersebut.

Kegiatan pendidik dalam merancang sistem pembelajaran tidak akan memperoleh keberhasilan yang optimal apabila pendidik tidak memahami ragam model pembelajaran yang sesuai. Pendidik perlu mengetahui beberapa model supaya mampu menghasilkan perencanaan pembelajaran yang lebih tepat dan sesuai dengan perencanaan yang dirancang. Setiap model tertentu menerapkan langkah-langkah yang spesifik untuk pencapaian perolehan hasil belajar yang optimal tersebut. Pada satu sisi ada kelebihanannya, dan di sisi lain ada keterbatasannya. Fauser et all dalam (Pribadi,

---

2018) mengatakan: “*Instructional designer cannot be effective if they are familiar with only one model. The designers must be able to fit the design to situation and familiarity with various models will make that designer more successful.*”

Kemampuan untuk dapat melakukan analisis dan refleksi pada model-model pembelajaran tertentu sangat diperlukan oleh guru, dosen, atau perancangan program pembelajaran tertentu guna menemukan solusi. Solusi yang dihasilkan bermanfaat untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Selanjutnya untuk mengukur keakuratan solusi yang dijalankan dilakukan evaluasi, apakah solusi yang dipilih efektif serta efisien mengatasi masalah pembelajaran. Selanjutnya yang perlu dipahami oleh guru saat memilih model pembelajaran yang akan digunakan, maka pemahaman tentang desain pembelajaran merupakan langkah berikutnya yang harus dipahami guru dalam melaksanakan model tersebut.

Smith dan Ragan (dalam Pribadi, 2010: 58) menyebutkan bahwa desain sistem pembelajaran tersebut adalah proses sistematis yang dilakukan dengan menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi rancangan yang dapat diimplementasikan dalam bahan dan aktivitas pembelajaran. Penerapan model pembelajaran tertentu selalu diawali dengan kegiatan desain sistem pembelajaran. Desain sistem pembelajaran itu sendiri bertolak dari analisis untuk menggambarkan masalah, ditetapkannya masalah hingga perumusan solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi.

Gagne (dalam Pribadi, 2010:72) menyebutkan, sejumlah asumsi yang dapat dijadikan dasar digunakannya suatu desain sistem pembelajaran, antara lain:

- a. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal
- b. Penerapan desain sistem pembelajaran membantu memudahkan peserta didik mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran.
- c. Belajar merupakan hal kompleks yang melibatkan beberapa variabel penting dalam proses belajar mencakup: (1) keuletan, (2) waktu yang tersedia, (3) kualitas pembelajaran, (4) kecerdasan, dan (5) kemampuan untuk belajar.
- d. Jika ada model pembelajaran tertentu yang diterapkan, maka kegiatannya dalam diatur untuk level *micro* (harian), *meso* (perancangan mata kuliah), *macro* (dan perancangan dan pengembangan sistem pendidikan).
- e. Desain sistem pembelajaran tersebut merupakan proses berulang dan berkesinambungan, mulai dari analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi.
- f. Desain sistem pembelajaran berisi sejumlah subproses yang saling terkait. Subproses yang dikembangkan harus terwujud dalam bentuk *problem solving* dan *learning support* yang sesuai.

Kemudian, diketahui bahwa teori-teori pokok yang mendasari bidang desain sistem pembelajaran tersebut: (1) teori sistem, (2) teori komunikasi, (3) teori belajar, dan (4) teori pembelajaran. Selanjutnya model desain sistem pembelajaran tersebut juga dapat diklasifikasikan menjadi 3 kelompok berdasarkan orientasi, sebagaimana yang dipaparkan Gustafson dan Branch (dalam Pribadi, 2010:87) yaitu: (1) *classroom oriented model*, (2) *product oriented model*, and (3) *system oriented model*.

## B. PEMBAHASAN

Ketika model pembelajaran didasarkan pada teori belajar, maka ada 4 kelompok utama yang dapat dibedah pada model pembelajaran yang ada; (a) interaksi sosial, (b) pemrosesan informasi, (c) personal, (d) modifikasi tingkah laku.

- a. Model Pembelajaran Berdasarkan Teori

## 1) Rumpun Model Interaksi Sosial

Model interaksi sosial diprakarsai oleh teori belajar Gestalt. Hal utama yang menjadi perhatian dalam model ini adalah hubungan harmonis antara individu dan masyarakat (Wertheimer, Koffa dan Kohler dalam Rusman, 2012;136). Percobaan yang mereka kreasikan melalui pengamatan visual dengan fenomena fisik mengarah pada kesimpulan bahwa “keseluruhan lebih penting daripada bagian.” Objek atau peristiwa apapun baru akan dinilai memiliki makna bila diamati pada keseluruhan bentuk dan bukan bagian-bagiannya. Pendidik akan menanamkan makna yang dalam pada jiwa peserta didik bila materi yang disampaikan utuh, bukan sebagian. Hal yang dikenal dari penerapan model ini adalah: (1) menekankan pada pengalaman, (2) menekankan pada pengalaman bermakna, (3) mengarah pada perilaku bertujuan, dan (4) memiliki prinsip ruang hidup. Strategi belajar yang dapat dijalani untuk mengimplementasikan model tersebut antara lain dengan kerja kelompok, pertemuan kelas, pemecahan masalah sosial, bermain peran dan simulasi sosial.

No.	Model	Tujuan	Tokoh
1.	Penentuan Kelompok	Dapat terlibat aktif dalam proses sosial demokratis sebagai bentuk kombinasi keterampilan pribadi (kelompok) dan keterampilan akademik.	Herbert Telen & John Dewey.
2.	Inkuiri Sosial	Memecahkan masalah-masalah sosial	Byron Massialas & Benjamin Cox
3.	Metode Laboratori	Perkembangan keterampilan antara pribadi dan kelompok	Bethel Maine (National Teaching Library)
4.	Jurisprudensial	Membangun kerangka acuan penyelesaian isu-isu sosial	Donald Oliver & James P. Shaver
5.	Bermain peran	Mempengaruhi peserta didik menemukan nilai pribadi dan sosial hingga menjadi sumber penemuan pribadi dan sosial gemilang berikutnya.	Fainnie Shatel & George Fhatel
6.	Simulasi Sosial	Perolehan konsep pembuatan keputusan dari serangkaian proses kenyataan sosial yang ditanggapi	Sarene Bookcock & Harold Guetzkov

## 2) Rumpun Model Pemrosesan Informasi

Model pemrosesan informasi dipelopori oleh Gagne tahun 1985 dan teori belajar yang mendasari penerapan model pemrosesan informasi ini adalah teori belajar kognitif dari Piaget. Diprosesnya informasi oleh peserta didik secara mandiri dapat berpengaruh positif pada peningkatan pengetahuan dan keterampilannya. Pembelajaran dikaitkan dengan proses penerimaan informasi

yang diolah dalam bentuk hasil belajar sebagai output. Interaksi kondisi internal bergabung dengan kondisi-kondisi eksternal. Perolehan dari pemrosesan informasi ini terwujud dalam kecakapan: (1) verbal, (2) intelektual, (3) strategi kognitif, (4) sikap, dan (5) motorik.

Tahapan proses pembelajaran yang menerapkan pemrosesan informasi menurut Gagne meliputi: (1) motivasi, (2) pemahaman, (3) pemerolehan, (4) penahanan, (5) ingatan kembali, (6) generalisasi, (7) perlakuan, dan (8) umpan balik. Sementara untuk merealisasikan tahapan tersebut dalam kelas adalah dengan cara: (1) melakukan tindakan yang mampu menarik perhatian peserta didik, (2) memberikan informasi terkait tujuan dan topik yang dibahas dalam pembelajaran, (3) Menggerakkan peserta didik memulai aktivitas belajar, (4) menyampaikan isi pembelajaran sesuai dengan topik yang telah direncanakan, (5) memberikan bimbingan aktivitas belajar, (6) memberikan penguatan, (7) memberikan umpan balik, (8) melaksanakan penilaian proses dan hasil kerja, (9) memberikan kesempatan pada peserta didik untuk diskusi sesuai pengalaman yang mereka dapatkan.

Model pemrosesan informasi mencakup berbagai strategi pembelajaran, di antaranya: (1) mengajar induktif, (2) latihan inquiry, (3) inquiry keilmuan, (4) pembentukan konsep, (5) model pengembangan, dan (6) advance organizer. Berikut rumpun model pemrosesan informasi:

No.	Model	Tujuan	Tokoh
1.	Model berpikir induktif	Mengembangkan proses mental induktif dan penalaran akademik	Hilda Taba
2.	Model latihan inkuiri	Pemecahan masalah sosial melalui penemuan sosial dan penalaran logis	Richard Suchman
3.	Inkuiri ilmiah	Untuk memudahkan mengajarkan sistem penelitian menurut satu disiplin ilmu yang kemudian memiliki dampak pada kawasan-kawasan lain	Joseph J. Schwab
4.	Penemuan Konsep	Mengembangkan penalaran induktif sekaligus analisis konsep	Jerome Bruner
5.	Pertumbuhan kognitif	Menemukan nilai-nilai pribadi dan sosial	Jean Piaget, Irving Sigel Edmund Sullivan Lawrence Kolberg
6.	Model penata lanjutan	Meningkatkan efisiensi kemampuan pemrosesan informasi	David Ausubel
7.	Memori	Meningkatkan kemampuan mengingat	Harry Lorayne Jerry Lucas

### 3) Rumpun Model Personal

Perkembangan model personal bertolak dari pemikiran yang muncul dari teori humanistik. Pelopornya adalah Maslow, Rogers, Buhler dan Arthur Comb. Model personal lebih menekankan pada emosional peserta didik yang tujuannya dapat mengembangkan hubungan yang produktif dengan lingkungan dalam bentuk kemampuan membina hubungan yang harmonis serta memroses informasi. Peserta didik diharapkan matang secara emosional dan intelektual.

Strategi pembelajara yang dapat dijalankan untuk menerapkan model ini mencakup: pembelajaran non-direktif, latihan kecerdasan, sintetik, dan sistem konseptual. Berikut ini rumpun model-model personal.

No.	Model	Tujuan	Tokoh
1.	Pengajaran non-direktif	Pembentukan kemampuan untuk mengembangkan diri, kesadaran diri, pemahaman diri, kamandirian, konsep diri.	Carl Rogers
2.	Latihan kesadaran	Meningkatkan kemampuan eksplorasi diri, kesadaran diri.	Fritz Perls Willian Schultz
3.	Sinektik	Mengembangkan pribadi dalam kreativitas serta pemecahan masalah	William Gordon
4.	Sistem-sistem Konseptual	Meningkatkan kompleksitas dan keluwesan diri	David Hunt
5.	Pertemuan kelas	Meningkatkan pemahaman diri dan dan tanggung jawab diri serta kelompok sosial	William Glasser

### 4) Rumpun Model Modifikasi Tingkah Laku

Model modifikasi tingkah laku bertujuan untuk mengembangkan sistem yang efisiensi untuk mengurutkan tugas-tugas belajar sekaligus membentuk tingkah laku dengan cara memanipulasi penguatan. Model ini bertolak dari teori behavioristik. Penerapan model ini cenderung mengarah pada hal yang tidak kasat mata, karena berhubungan dengan perubahan perilaku psikologis dan perilaku lain yang tidak ditampakkan. Rumpun model modifikasi tingkah laku antara lain:

No.	Model	Tujuan	Tokoh
1.	Manajemen Kontigensi	Penanaman Pengajaran fakta-fakta, konsep, keterampilan	B.F. Skinner
2.	Kontrol Diri	Pemantapan perolehan keterampilan sosial	B.F. Skinner

3.	Relaksasi	Tujuan pribadi untuk mengurangi ketegangan atau kecemasan	Rimm & Maters Wolpe
4.	Pengurangan Ketegangan	Mengalihkan kesantiaan kepada kecemasan dalam situasi sosial	Rimm & Maters Wolpe
5.	Latihan Asertif Desentralisasi	Peningkatan kemampuan mengekspresikan perasaan secara langsung dan spontan dalam situasi sosial	Wolpe, Lazarus, Salter
6.	Latihan Langsung	Pembentukan pola-pola perilaku, keterampilan	Gagne, Smith & Smith

b. Model-model Desain Pembelajaran

Pada beberapa referensi, ditemukan model-model desain pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli sebagai berikut:

No.	Model	Pengembang
1.	Model Desain Sistematis	Walter Dick dan Lou Carey
2.	Model ASSURE	Sharon E. Smaldino, James D. Russel, Robert Heinich, dan Michael Molenda
3.	Model Cycle	Jerold E. Kemp
4.	Model ADDIE dan Model Desain Front-end Systematic Design	A.W. Bates.

1. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran yang Dibahas

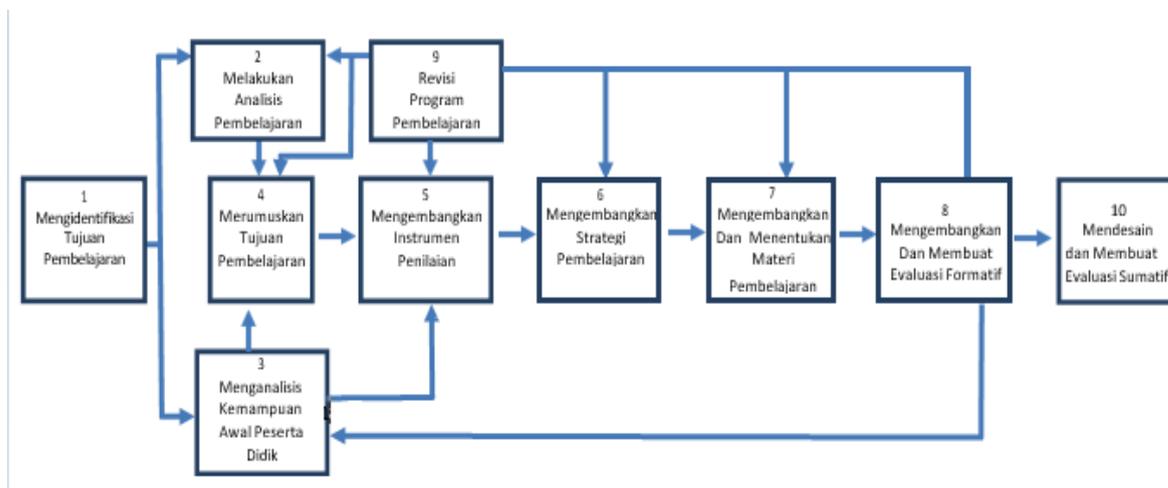
a. Model Desain Sistematis

Tahap-tahap yang dikembangkan dalam Model Dick and Carey terdiri dari 10 langkah yakni:

1. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran (Identifying goals).
2. Melakukan Analisis Pembelajaran (Conducting instructional analysis).

3. Menganalisis Karakteristik Siswa dan Konteks Pembelajaran (Identifying entry behaviors and learner characteristics).
4. Merumuskan Tujuan Pembelajaran Khusus (Writing performance objective).
5. Mengembangkan Instrumen Penilaian berdasarkan patokan (Developing criterion-referenced test items).
6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran (Developing instructional strategy).
7. Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar (Developing and selecting instructional materials).
8. Merancang dan Mengembangkan Evaluasi Formatif (Designing and conducting the formative evaluation of instruction).
9. Melakukan Revisi Terhadap Program Pembelajaran (Revising instruction).
10. Merancang dan Mengembangkan Evaluasi Sumatif (Conducting summative evaluation).

Dalam bentuk bagan, model desain pembelajaran sistematis ini dapat digambarkan sebagai berikut :

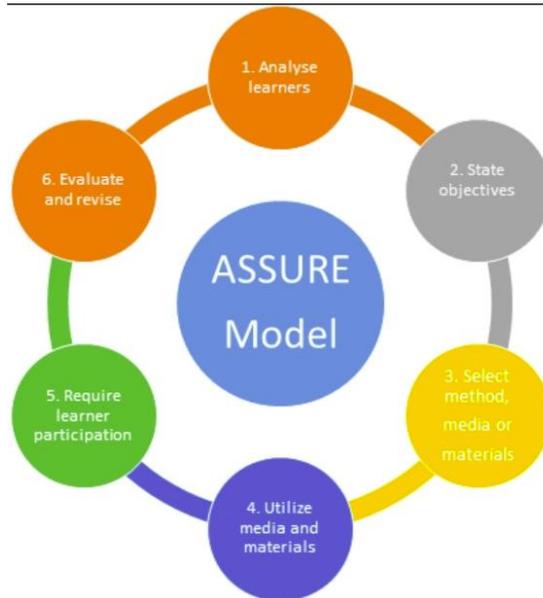


**Kelebihan** : dapat dimanfaatkan dalam dunia bisnis, industri, pemerintahan dan pelatihan. Model ini juga berguna untuk menghasilkan pembelajaran berbasis komputer (computer assisted learning dan program multimedia). Pada tahap analisis dan evaluasi, model ini bersifat rinci dan komprehensif.

**Kekurangan** : karena merupakan desain prosedural, pengembangannya terkesan kaku, desain harus matang, tidak ada uji coba kecuali setelah evaluasi formatif. Dan bila diselenggarakan dengan pembelajaran berbasis web, pendidik kesulitan mengidentifikasi karakter peserta didik.

#### b. Model ASSURE

Model ini adalah singkatan dari *Analyze learner* (menganalisis peserta didik), *State objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran), *Select methods, media and materials* (memilih metode, media, bahan ajar), *Utilize media and materials* (memanfaatkan media dan bahan ajar), *Require learner participation* (mengembangkan peran serta peserta didik), dan *Evaluate and revise* (menilai dan memperbaiki).



Sumber: <https://addiemodel.weebly.com/addie-vs-assure.html>

Kelebihan : sederhana, relatif mudah untuk diterapkan, dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar, komponen pembelajaran lengkap, dan peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan pembelajaran.

Kekurangan: tidak mengukur dampak proses belajar karena tidak didukung suprasistem, tugas pendidik bertambah, harus ada upaya khusus dalam mengaktifkan peserta didik..

c. Model Cycle

Model yang dikembangkan Kemp dkk ini berbentuk lingkaran sebagai bentuk penggambaran proses kontinyu yang terus menerus dilakukan untuk kesempurnaan pembelajaran.



Sumber: <http://faizal-ahsan.blogspot.com/2014/09/analisis-model>

Kelebihan : pendidik dapat melakukan pemantauan sebelum melangkah ke tahap berikut, jika ditemukan kekurangan dapat dirombak dan diubah, jika dapat diatasi dapat langsung ke tahap selanjutnya.

Kekurangan: hanya fokus pada perancangan pembelajaran kelas, guru berperan sentral, tuntutan pembuatan rangka program mengajar dan strategi tinggi.

#### d. Model ADDIE

Menjadi salah satu model pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari.



Sumber: <https://www.google.co.id/search?safe>

Kelebihan : sederhana, mudah dipelajari dan strukturnya sistematis.

Kekurangan: dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan tahap analisis.

## 2. Aplikasi Model Pembelajaran yang Sesuai dengan Kondisi

Reigeluth (2009) memaparkan bahwa teori pembelajaran pada pendidikan di era informasi mencakup kebutuhan yang sifatnya suprasistem. Masing-masing subsistem menjadi penunjang dan berkelanjutannya proses pembelajaran. Sistem pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan dan pelatihan. Banathy dalam Reigeluth (2009:390) *identified for subsystem that can be viewed as levels of any educational system: (1) the learning experience system, (2) the instructional system recides, (3) the administrative system recides, and (4) government system recides.*

Visi yang dikembangkan dalam sistem pendidikan terkait pembelajaran di era informasi mencakup:

### a. Customization and diversity

Visi ini mencakup bagaimana pendidik dan peserta didik dapat saling menghargai perbedaan. Adanya penyesuaian terhadap ketidakberagaman yang muncul.

## b. Initiative and self-direction

Tugas dan tanggung jawab pendidik tidak hanya terbatas pada bagaimana cara menyampaikan materi, akan tetapi juga mendorong peserta didik mampu mengarahkan sendiri aktivitas belajarnya di tengah ketatnya persaingan di dunia kerja dan industri serta informasi yang tak terbendung.

## c. Collaboration and emotional development.

Di saat kerja dalam tim terbukti memberi hasil yang lebih signifikan dari segi kualitas dan kuantitas membawa pemahaman akan pentingnya membangun ikatan emosional dan kerja sama yang baik. Disadari kecerdasan emosi ternyata lebih

10

---

membawa manfaat dari hanya sekedar kecerdasan intelektual. Peserta didik harus mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya pada bidang ilmu tertentu hingga dapat dikaitkan dan mengambil manfaat dari lintas disiplin ilmu.

## d. Holism and integration

Menyeluruh dan terintegrasi menjadi bagian penting dari penerapan model-model pembelajaran di era informasi. Pendidik harus menyelaraskan pemadatan materi serta perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh dan terkait satu sama lain.

Teknologi memegang peranan yang sangat penting pada sistem pendidikan era informasi. Terdapat 4 fungsi utama teknologi dalam pembelajaran era informasi ini, yakni: (1) memudahkan mendokumentasikan proses belajar peserta didik, (2) memudahkan merencanakan bentuk pembelajaran jangka pendek, menengah, hingga jangka panjang, (3) memudahkan memantau pengembangan proses belajar peserta didik tanpa ragu dan malu, dan (4) memudahkan mengevaluasi kinerja atau produk yang dihasilkan peserta didik saat menjalankan pembelajaran.

## REFERENSI

- Bain, K. (2004). *What the Best College Teachers Do*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Pribadi, Benny A. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Reigeluth, Charles, M. & A. Carr-Chelman, Alislon. (2009). *Instructional-Design Theories and Models*. Volume III. New York: Routledge Taylor and Francis Publisher.
- Rose, M. (2018, November 16). *Quality Management in Language Education*. Retrieved from European Centre for Modern Languages: [http://archive.ecml.at/mtp2/QualiTraining/quality/english/continuum/self\\_assesment/teachers/MR\\_reflective%20practitioner.htm](http://archive.ecml.at/mtp2/QualiTraining/quality/english/continuum/self_assesment/teachers/MR_reflective%20practitioner.htm)
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Rajawali Pers : Depok.
- Rusman. (2012). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu, Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.