

ANALISIS MODEL DESAIN PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR BERORIENTASI SISTEM

Mata Kuliah : Desain Pembelajaran
Semester : 4
Jumlah SKS : 2 SKS
Dosen Pengampu : 1. Alif Lutfhi Azizah, M.Pd.
2. Deviyanti Pangestu, M.Pd.



Disusun Oleh:

Siti Rofi'ah Tul Janah (2413053054)
Ratu Ayu Aprilia Melga (2413053160)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2026**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan kesempatan pada kami untuk menyelesaikan makalah ini. Atas rahmat dan hidayah-Nya lah kami dapat menyelesaikan makalah yang berjudul “Analisis Model Desain Pembelajaran Sekolah Dasar Berorientasi Sistem” dengan tepat waktu.

Makalah tentang “Analisis Model Desain Pembelajaran Sekolah Dasar Berorientasi Sistem” disusun guna memenuhi tugas kelompok dari Ibu Alif Lutfhi Azizah, M.Pd. dan Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd. Pada mata kuliah Desain Pembelajaran di Universitas Lampung. Selain itu, kami juga berharap agar makalah ini dapat menambah wawasan bagi pembaca.

Penulis menyadari makalah ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan penulis terima demi kesempurnaan makalah ini. Dan kami mohon maaf jika terdapat banyak kesalahan dalam penulisan.

Metro, 2 Maret 2026

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Tujuan Penulisan	2
BAB II PEMBAHASAN	3
2.1 Konsep Dasar Desain Pembelajaran	3
2.2 Desain Pembelajaran Berorientasi Sistem	4
2.3 Model-Model Desain Pembelajaran Sebagai Sistem	6
2.4 Kelebihan dan Kelemahan Desain Pembelajaran Sebagai Sistem	9
BAB III PENUTUP	11
3.1. Kesimpulan	11
3.2. Saran	11
DAFTAR PUSTAKA	12

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses penting dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan dalam kehidupan. Agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan, diperlukan perencanaan yang matang melalui suatu desain pembelajaran. Desain pembelajaran berperan sebagai pedoman bagi pendidik dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara terarah, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tidak hanya melibatkan guru dan peserta didik, tetapi juga berbagai komponen lain seperti tujuan pembelajaran, materi, metode, media, strategi pembelajaran, serta evaluasi. Komponen-komponen tersebut saling berkaitan dan harus dirancang secara terpadu agar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, desain pembelajaran sering dipandang sebagai suatu sistem yang terdiri dari berbagai unsur yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Seiring dengan perkembangan ilmu pendidikan, berbagai model desain pembelajaran sebagai sistem telah dikembangkan oleh para ahli, seperti model Dick dan Carey, model Jerold E. Kemp, model Smith dan Ragan, serta model ADDIE. Model-model tersebut memberikan panduan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang efektif dan sistematis. Selain memiliki berbagai kelebihan, desain pembelajaran sebagai sistem juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu dipahami. Oleh karena itu, pembahasan mengenai konsep dasar desain pembelajaran, desain pembelajaran berorientasi sistem, model-model desain pembelajaran, serta kelebihan dan kekurangannya menjadi penting untuk dikaji dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

1.2. Rumusan Masalah

1. Apa pengertian dari konsep dasar desain pembelajaran?
2. Apa yang dimaksud desain pembelajaran berorientasi sistem?
3. Bagaimana model-model desain pembelajaran sebagai sistem?
4. Apa kelebihan dan kelemahan desain pembelajaran sebagai sistem?

1.3. Tujuan Penulisan

1. Untuk mengetahui pengertian dari konsep dasar desain pembelajaran
2. Untuk mengetahui definisi desain pembelajaran berorientasi sistem
3. Untuk memahami model-model desain pembelajaran sebagai sistem
4. Untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan desain pembelajaran sebagai sistem

BAB II

PEMBAHASAN

2.1. Konsep Dasar Desain Pembelajaran

A. Pengertian Desain Pembelajaran

Istilah pembelajaran dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *instruction*. Kata *instruction* merujuk pada usaha untuk mengajarkan individu atau sekelompok orang melalui berbagai cara, strategi, metode, serta pendekatan yang bertujuan mencapai hasil yang telah ditentukan. Pembelajaran juga diartikan sebagai aktivitas yang dirancang oleh guru dalam suatu desain instruksional yang bertujuan agar peserta didik belajar secara aktif dengan menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran dijelaskan sebagai “proses interaksi antara peserta didik dan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan.” Di sisi lain, AECT (Association for Educational Communication and Technology) menyatakan bahwa istilah pembelajaran atau *instructional* adalah aspek dari pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen sistem instruksional, termasuk pesan, individu, media, alat, teknik, serta konteks atau lingkungan.

Berbagai pakar memberikan penjelasan mengenai pembelajaran, contohnya Corey mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses “di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memfasilitasi keterlibatannya dalam perilaku tertentu. Pembelajaran merupakan bidang yang khusus dalam pendidikan.” Sedangkan Mohammad Surya menyatakan bahwa pembelajaran adalah “proses yang dijalani oleh individu untuk mendapatkan perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Gagne dan Briggs menjelaskan bahwa “pembelajaran adalah serangkaian peristiwa (*events*) yang mempengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan mudah.”

B. Tujuan Desain Pembelajaran

Pendidikan merupakan sebuah kegiatan yang direncanakan dengan cermat untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pengajaran, sehingga para peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka yang mencakup kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, karakter, kecerdasan, nilai luhur, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (UU Sisdiknas, 2003). Berdasarkan regulasi tersebut, tujuan dari desain

pembelajaran dapat mendukung pemerintah dalam menciptakan peserta didik yang berpotensi mengembangkan kreatifitas yang ada dalam diri mereka. Tujuan dari desain pembelajaran menjadi salah satu jalan keluar dalam mengatasi tantangan yang akan dihadapi oleh para siswa.

Masalah yang dihadapi peserta didik selama menjalani pendidikan sangat beragam dan rumit. Oleh karena itu, tujuan adanya desain adalah untuk memastikan peserta didik dapat menemukan solusi yang efektif dalam menyelesaikan masalah dengan memanfaatkan berbagai informasi yang ada. Dengan demikian, desain itu sendiri muncul dari kebutuhan manusia untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Maka, pada dasarnya, sebuah desain adalah suatu proses yang berurutan, dimulai dengan identifikasi kebutuhan, kemudian memperluas desain agar dapat menjawab kebutuhan yang telah ditetapkan, selanjutnya desain tersebut diuji dan akhirnya dilakukan evaluasi setelah semua tahap selesai. Hal ini penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa sekarang. Upaya peningkatan.

2.2. Desain Pembelajaran Berorientasi Sistem

A. Pengertian Desain Pembelajaran Sebagai Sistem

Secara bahasa, istilah pembelajaran berarti proses atau cara yang dilakukan untuk membuat individu atau makhluk hidup dapat memperoleh pengetahuan. Sementara itu, menurut pengertian dalam Undang-Undang, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta berbagai sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang dan diprogram oleh pendidik dalam suatu desain instruksional, dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara aktif.

Secara bahasa, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah sistem berarti seperangkat unsur yang tersusun secara teratur dan saling berkaitan sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh. Dalam Oxford Learner's Pocket Dictionary, sistem diartikan sebagai sekumpulan ide yang terorganisasi (organized set of ideas). Adapun secara istilah, sistem dapat dipahami sebagai suatu benda, peristiwa, kejadian, atau cara yang tersusun dan terorganisasi, yang terdiri atas bagian-bagian kecil. Bagian-bagian tersebut saling berhubungan dan bekerja sama secara keseluruhan untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan pengertian tersebut, terdapat tiga karakteristik utama dalam suatu sistem yaitu;

1. Sistem memiliki tujuan yang jelas sebagai arah atau sasaran yang ingin dicapai.

2. Sistem terdiri atas serangkaian kegiatan atau proses yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut.
3. Sistem melibatkan serta memanfaatkan berbagai komponen atau unsur yang saling berkaitan dalam pelaksanaannya.

Dengan demikian, sistem dapat dipahami sebagai suatu proses yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu melalui pengelolaan dan pemanfaatan komponen-komponen yang saling terhubung satu sama lain.

B. Komponen Desain Pembelajaran Sebagai Sistem

Komponen adalah bagian dari suatu sistem yang memiliki fungsi untuk mendukung upaya pencapaian tujuan sistem tersebut. Setiap sistem pada dasarnya memiliki misi atau tujuan tertentu yang ingin dicapai. Untuk mewujudkannya, diperlukan suatu proses yang mengubah masukan (input) menjadi keluaran (output). Suatu proses yang dilakukan oleh pendidik diharapkan mampu membawa perubahan pada perilaku atau sikap peserta didik, meskipun perubahan itu terjadi secara bertahap. Oleh sebab itu, peran pendidik sangat penting dalam menghasilkan capaian pembelajaran yang optimal. Sebagai contoh, sebelum mengikuti pembelajaran, peserta didik mungkin belum memahami konsep “x”. Namun setelah melalui proses belajar, ia menjadi mengerti konsep tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi proses belajar yang ditandai dengan adanya umpan balik.

Komponen-komponen yang saling berinteraksi dalam sistem pembelajaran meliputi peserta didik, tujuan pembelajaran, metode, media, strategi pembelajaran, evaluasi, serta umpan balik.

- a. Siswa adalah salah satu komponen utama dalam sistem pembelajaran di sekolah karena mereka menjadi subjek dari proses dan aktivitas pembelajaran. Pembelajaran seharusnya berorientasi pada siswa (*learner-centered*), sehingga kebutuhan dan peran aktif mereka menjadi pusat perhatian. Sistem pembelajaran yang efektif dan efisien juga harus mempertimbangkan karakteristik serta kondisi masing-masing siswa.
- b. Tujuan merupakan sesuatu yang mengarahkan semua proses yang berlangsung dalam sebuah sistem. Tujuan dari penyelenggaraan sistem pembelajaran adalah untuk memfasilitasi siswa agar memiliki kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan.
- c. Metode pengajaran adalah serangkaian langkah atau cara yang dipilih oleh pendidik atau pengajar untuk meraih sasaran atau kemampuan tertentu. Memilih cara pembelajaran yang sesuai dapat mendukung siswa dalam mencapai sasaran pendidikan atau

memahami materi yang diajarkan. (Smaldino dkk. 2005. p. 15)

- d. Media adalah sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi aktivitas belajar. Media dapat diartikan sebagai perantara yang menghubungkan antara guru atau instruktur dengan siswa. Media dapat digunakan untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.
- e. Strategi pengajaran adalah metode tertentu yang bisa diterapkan oleh seseorang agar para siswa dapat mencapai sasaran pembelajaran atau kriteria kompetensi yang telah ditetapkan. Pengajar atau instruktur harus berusaha dengan cara yang inovatif dalam menerapkan strategi pengajaran.
- f. Evaluasi bisa dibedakan menjadi dua jenis, yaitu evaluasi hasil belajar dan evaluasi program pembelajaran. Kedua jenis ini memiliki peran yang krusial dalam pelaksanaan sistem pembelajaran. Proses evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana tujuan dari suatu sistem pembelajaran berhasil dicapai

2.3 Model-Model Desain Pembelajaran Sebagai Sistem

A. Model Dick & Carey

Model desain pembelajaran Dick dan Carey merupakan salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam merancang program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Model ini dijelaskan dalam buku *The Systematic Design of Instruction*. Pendekatan yang digunakan berlandaskan pada prinsip sistem, yaitu melihat pembelajaran sebagai kesatuan komponen yang saling berkaitan seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini juga dipengaruhi oleh pemikiran Robert M. Gagne melalui karyanya *The Conditions of Learning*. Pengembangannya tidak hanya berasal dari teori dan penelitian, tetapi juga dari pengalaman praktik di lapangan sehingga penerapannya memerlukan proses yang sistematis.

Langkah-langkah dalam model Dick dan Carey dimulai dari mengidentifikasi tujuan pembelajaran atau kemampuan yang harus dimiliki siswa setelah proses belajar. Selanjutnya dilakukan analisis instruksional untuk mengetahui pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan siswa. Tahap berikutnya adalah menganalisis karakteristik siswa dan konteks pembelajaran agar strategi yang digunakan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Setelah itu dirumuskan tujuan pembelajaran khusus yang lebih terperinci. Langkah berikutnya adalah mengembangkan instrumen penilaian untuk mengukur pencapaian belajar siswa. Kemudian disusun strategi pembelajaran serta dikembangkan bahan ajar dan media

pembelajaran. Selanjutnya dilakukan evaluasi formatif untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan program pembelajaran, kemudian dilakukan revisi. Tahap terakhir adalah evaluasi sumatif yang dilakukan setelah program pembelajaran selesai diterapkan.

B. Model Jerold E. Kemp, dkk

Model ini dikembangkan oleh Jerold E. Kemp dari California State University di San Jose. Model Kemp menggambarkan proses desain pembelajaran dalam bentuk siklus atau lingkaran yang menunjukkan bahwa proses perencanaan, pengembangan, dan evaluasi pembelajaran berlangsung secara terus-menerus. Model ini bersifat fleksibel karena proses pengembangannya dapat dimulai dari komponen mana saja sesuai kebutuhan.

Komponen dalam model Kemp meliputi identifikasi masalah dan tujuan pembelajaran, analisis karakteristik siswa, penentuan materi pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran khusus, penyusunan urutan penyampaian materi secara sistematis, perancangan strategi pembelajaran, penentuan metode pembelajaran, pengembangan instrumen evaluasi, serta pemilihan sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran. Model ini membantu guru menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

C. Model Smith dan Ragan

Model desain pembelajaran yang ketiga adalah model Smith dan Ragan yang dikembangkan oleh Patricia L. Smith dan Tillman J. Ragan. Model ini menekankan penerapan teori belajar kognitif dan lebih berfokus pada perancangan strategi pembelajaran yang efektif.

Langkah pertama dalam model ini adalah analisis lingkungan belajar untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan pembelajaran. Selanjutnya dilakukan analisis karakteristik siswa agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemampuan, minat, dan gaya belajar mereka. Tahap berikutnya adalah analisis tugas pembelajaran untuk menentukan kompetensi yang harus dicapai siswa. Setelah itu disusun butir tes untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. Kemudian ditentukan strategi pembelajaran yang tepat dan dikembangkan program atau bahan pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah evaluasi formatif untuk mengetahui kelemahan program pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut dilakukan revisi agar program pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

D. Model ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang banyak digunakan karena memiliki langkah yang sistematis dan mudah diterapkan. Model ini memandang pembelajaran sebagai suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berkaitan, seperti tujuan pembelajaran, materi, strategi, media, serta evaluasi. ADDIE merupakan singkatan dari analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

1. Analysis (analisis)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, serta penentuan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Analisis dilakukan untuk mengetahui masalah pembelajaran yang ada dan menentukan solusi yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Selain itu, guru juga dapat mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik dan kondisi lingkungan belajar.

2. Design (perancangan)

Tahap ini merupakan proses penyusunan rencana pembelajaran berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Guru merumuskan tujuan pembelajaran secara lebih spesifik, menentukan materi yang akan diajarkan, memilih metode atau strategi pembelajaran yang sesuai, serta merancang media pembelajaran dan alat evaluasi yang akan digunakan.

3. Development (pengembangan)

Pada tahap pengembangan, rancangan pembelajaran yang telah dibuat mulai diwujudkan dalam bentuk perangkat pembelajaran. Guru atau perancang pembelajaran mengembangkan bahan ajar seperti modul, media pembelajaran, lembar kerja siswa, serta instrumen penilaian yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementation (pelaksanaan)

Tahap ini merupakan tahap penerapan dari perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini juga dapat diamati bagaimana peserta didik merespon pembelajaran yang diberikan.

5. Evaluation (evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran dan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Evaluasi dapat dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung maupun setelah pembelajaran selesai. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan

desain pembelajaran di masa yang akan datang.

2.4 Kelebihan dan Kelemahan Desain Pembelajaran Sebagai Sistem

A. Kelebihan Desain Pembelajaran sebagai Sistem

1. Pembelajaran lebih terstruktur dan sistematis
Pendekatan sistem dalam desain pembelajaran membantu pendidik merancang kegiatan pembelajaran secara terencana dan terarah. Proses pembelajaran dimulai dari tahap analisis kebutuhan, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, strategi pembelajaran, hingga tahap evaluasi. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara lebih terorganisasi.
2. Komponen pembelajaran saling terintegrasi
Dalam desain pembelajaran sebagai sistem, setiap komponen pembelajaran dirancang secara terpadu dan saling mendukung. Tujuan pembelajaran, materi, metode, media, serta evaluasi disusun secara selaras sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal.
3. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran
Perencanaan pembelajaran yang sistematis memungkinkan pendidik untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar.
4. Memudahkan proses evaluasi dan perbaikan pembelajaran
Pendekatan sistem memberikan kemudahan bagi pendidik dalam melakukan evaluasi terhadap setiap tahap pembelajaran. Melalui evaluasi tersebut, pendidik dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran sehingga dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.

B. Kelemahan Desain Pembelajaran sebagai Sistem

1. Membutuhkan waktu perencanaan yang relatif lama
Penerapan desain pembelajaran sebagai sistem memerlukan proses perencanaan yang cukup rinci dan mendalam. Pendidik harus melakukan analisis kebutuhan, menyusun tujuan pembelajaran, memilih strategi, serta merancang evaluasi secara sistematis sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama.
2. Memerlukan kemampuan perancangan pembelajaran yang baik
Tidak semua pendidik memiliki keterampilan dalam merancang desain pembelajaran secara sistematis. Kurangnya pemahaman mengenai

konsep desain pembelajaran dapat menjadi kendala dalam penerapan pendekatan sistem dalam proses pembelajaran.

3. Kurang fleksibel dalam situasi tertentu
Karena desain pembelajaran telah dirancang secara terstruktur, dalam beberapa kondisi pembelajaran menjadi kurang fleksibel. Guru terkadang mengalami kesulitan untuk menyesuaikan pembelajaran secara spontan ketika terjadi perubahan situasi atau kondisi di dalam kelas.
4. Memerlukan dukungan sumber dan fasilitas pembelajaran
Beberapa model desain pembelajaran membutuhkan media, teknologi, serta bahan ajar yang memadai. Apabila fasilitas pembelajaran yang tersedia terbatas, maka penerapan desain pembelajaran sebagai sistem dapat menjadi kurang optimal.

BAB III

PENUTUP

3.1. Kesimpulan

Desain pembelajaran merupakan proses perencanaan yang sistematis dalam merancang kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dalam desain pembelajaran terdapat berbagai komponen penting seperti tujuan pembelajaran, materi, metode, media, strategi pembelajaran, serta evaluasi yang saling berkaitan dan membentuk suatu sistem pembelajaran. Dengan adanya perencanaan yang baik, proses pembelajaran dapat berlangsung secara terarah dan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi serta mencapai kompetensi yang diharapkan.

Desain pembelajaran yang berorientasi pada sistem memandang pembelajaran sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari berbagai komponen yang saling terhubung. Komponen tersebut meliputi peserta didik, tujuan pembelajaran, metode, media, strategi pembelajaran, serta evaluasi yang bekerja secara terpadu. Dalam penerapannya, terdapat beberapa model desain pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik, seperti model Dick dan Carey, model Jerold E. Kemp, model Smith dan Ragan, serta model ADDIE. Model-model tersebut memberikan panduan langkah-langkah yang sistematis dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran.

Secara umum, desain pembelajaran sebagai sistem memiliki berbagai kelebihan, seperti membuat pembelajaran lebih terstruktur, mengintegrasikan komponen pembelajaran, meningkatkan kualitas proses belajar, serta memudahkan proses evaluasi dan perbaikan pembelajaran. Namun demikian, pendekatan ini juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya membutuhkan waktu perencanaan yang lebih lama, memerlukan kemampuan perancangan yang baik dari pendidik, serta membutuhkan dukungan fasilitas pembelajaran yang memadai. Oleh karena itu, penerapan desain pembelajaran sebagai sistem perlu dilakukan secara tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan optimal.

3.2. Saran

Makalah ini tentunya masih memiliki kekurangan ataupun kesalahan penulisan baik dilakukan secara sengaja ataupun tidak sengaja. Oleh karena itu, kami sebagai penyusun makalah ini menerima kritik dan saran dari pembaca untuk meningkatkan kualitas makalah kami kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hastutie, G., & Ramli, M. (2024). Desain pembelajaran (Model Dick & Carey, Jerold E. Kemp, dkk). *AN-NASHR: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 2(1), 41–51
- Nasir, M., Yaumi, M., & Mustami, M. K. (2024). Desain kegiatan belajar dan sistem pembelajaran. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 7(1), 653–663.
- Ningsih, A. M., Pratamawati, A., Sa'idah, S., Narayanti, P. S., Syafi'i, F. F., Nurlely, L., ... & Aji, N. U. B. (2023). Desain Sistem Pembelajaran. Sada Kurnia Pustaka.
- Pribadi, B. A. (2009). Desain sistem pembelajaran. *Jakarta: PT Dian Rakyat*, 25-27.
- Qomarudin, A. (2021). Aktivitas pembelajaran sebagai suatu sistem. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 24-34.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2015). Desain multimedia pembelajaran. Yogyakarta: Media Akademi.