

# Desain Pembelajaran

## Analisis Desain Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

### Dosen Pengampu:

Deviyanti Pangestu, M.Pd.

Alif Lutffi Azizah, M.Pd.

### Tim Penyusun

Alya Hamidah 2413053021

Fera Yulia Safitri 2413053062

Azzahra Saputri 2413053100

## Latar Belakang & Urgensi

Pendidikan Sekolah Dasar adalah masa krusial pembentukan minat belajar. Namun, fakta menunjukkan minat siswa menurun akibat metode ceramah yang monoton dan penggunaan gadget berlebihan. Diperlukan sistem rancangan pembelajaran yang matang (ADDIE & ASSURE) agar guru mampu menghidupkan suasana kelas dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa.



## Hakikat Minat Belajar

Minat belajar merupakan elemen motivasi yang lahir dari rasa ketertarikan dan semangat tinggi siswa dalam menuntut ilmu secara sukarela. Adapun hakikat minat belajar terdiri dari:

- **Perasaan senang:**

Munculnya rasa nyaman dan antusiasme pada diri siswa saat mengikuti pembelajaran tanpa adanya tekanan, yang ditandai dengan kehadiran konsisten dan sikap tidak mudah bosan.

- **Ketertarikan siswa:**

Adanya daya dorong internal yang kuat terhadap materi atau aktivitas belajar, sehingga siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru.

- **Perhatian siswa:**

Kemampuan konsentrasi penuh siswa terhadap objek materi dengan mengesampingkan gangguan di sekitarnya, sehingga siswa fokus mendengarkan dan mencatat penjelasan guru.

- **Keterlibatan aktif:**

Partisipasi nyata baik secara fisik maupun mental, yang terlihat saat siswa aktif bertanya, menjawab tantangan, serta berdiskusi dalam kelompok.

## Karakteristik Siswa

Efektivitas desain pembelajaran sangat bergantung pada sejauh mana rancangan tersebut selaras dengan fitrah perkembangan anak. Adapun karakteristik peserta didik yaitu:

- **Dunia bermain:**

Anak usia SD memiliki kecenderungan alami untuk menyukai aktivitas bermain, sehingga pembelajaran yang dikemas secara rekreatif akan lebih mudah diterima secara kognitif.

- **Operasional konkret:**

Berdasarkan Teori Piaget, siswa pada tahap ini lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata atau media visual dibandingkan penjelasan yang bersifat abstrak.

- **Aktif dan dinamis:**

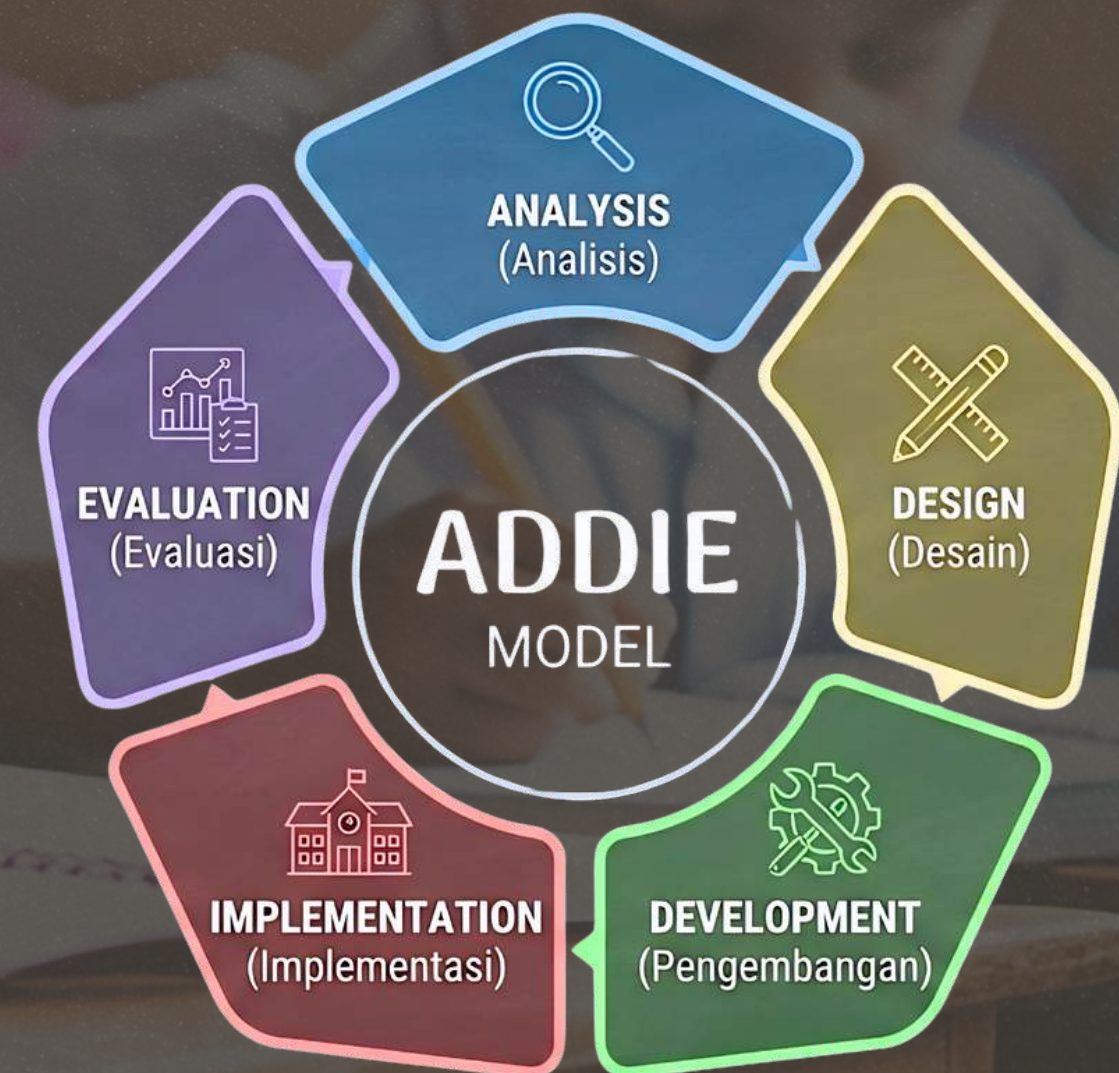
Siswa memiliki tingkat aktivitas yang tinggi dan rentang fokus yang terbatas, sehingga guru perlu menerapkan metode dan media yang bervariasi agar tidak muncul kejenuhan.

# Model Pengembangan ADDIE



Model ADDIE adalah kerangka kerja sistematis untuk membangun infrastruktur pembelajaran melalui 5 tahap utama:

1. **Analysis:** Mengidentifikasi kebutuhan belajar dan karakteristik siswa.
2. **Design:** Merumuskan tujuan kompetensi, strategi, dan rencana belajar.
3. **Development:** Realisasi rancangan menjadi bahan ajar dan media nyata.
4. **Implementation:** Penerapan perangkat pembelajaran secara langsung di kelas.
5. **Evaluation:** Mengukur efektivitas desain dan melakukan perbaikan.



# Model Pengembangan ASSURE



Panduan praktis bagi guru untuk mengintegrasikan media dan teknologi secara efektif demi partisipasi aktif siswa:



- 1. Analyze Learners:** Mengenal karakteristik umum dan gaya belajar siswa.
- 2. State Objectives:** Menetapkan target capaian belajar yang spesifik (ABCD).
- 3. Select Methods:** Memilih strategi, media, dan materi yang paling relevan.
- 4. Utilize Media:** Langkah persiapan dan penggunaan media secara optimal.
- 5. Require Participation:** Memancing interaksi aktif dan respon dari siswa

- 6. Evaluate & Revise:** Menilai proses belajar untuk penyempurnaan berikutnya.





# Tinjauan Literatur (*Literature Review*)



Nabilah & Abadi (2019)

Faktor internal seperti minat siswa adalah kunci utama keberhasilan belajar. Metode yang tidak sesuai minat menurunkan perhatian.

Putra et al. (2022)

Media interaktif berbasis web terbukti signifikan meningkatkan minat karena mampu mengubah konsep **abstrak menjadi konkret**.

Putri et al. (2019)

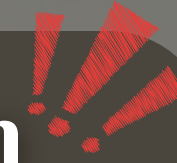
Pentingnya partisipasi aktif melalui **desain media yang tepat**. Pembelajaran atau arah seringkali menurunkan motivasi belajar

Putri (2023)

**Media audio-visual** membantu pemahaman materi yang sulit dipahami siswa SD jika hanya menggunakan buku teks konvensional



## Peran Strategis Desain Pembelajaran



### Jembatan Kognitif

Desain yang matang bertindak sebagai jembatan yang menghubungkan materi kurikulum yang kaku dengan dunia anak yang dinamis.

### Jembatan Kognitif

Penerapan model ADDIE & ASSURE memastikan media yang digunakan bukan sekadar hiasan, melainkan alat penunjang kompetensi.



“Minat belajar siswa SD sangat dipengaruhi oleh kualitas desain instruksional guru. Model ADDIE dan ASSURE adalah solusi untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan interaktif.”

-Kesimpulan kelompok 13.