

**ANALISIS MODEL DESAIN PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR
BERORIENTASI PRODUK**

Mata Kuliah : Desain Pembelajaran
Kode Mata Kuliah : KPD 620220
Semester/Kelas : 4/B3
Dosen Pengampu :1. Deviyanti Pangestu, M.Pd.
2. Alif Luthvi Azizah, M.Pd.



Disusun Oleh:

Kelompok 7

Syarifah Siti Fatimah NA (2413053036)

Monika Ardhana Parasmitha (2413053153)

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

2026

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan hikmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga makalah yang berjudul “Analisis Model Desain Pembelajaran Sekolah Dasar Berorientasi Produk” ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Terimakasih kepada Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd. dan Ibu Alif Luthvi Azizah, M.Pd. selaku dosen pengampu Mata Kuliah Desain Pembelajaran yang telah membagikan ilmunya kepada para mahasiswa kelas 4/B3 serta tim dari kelompok 7 yang telah membantu menyiapkan dan menyusun makalah ini.

Makalah yang berjudul “Analisis Model Desain Pembelajaran Sekolah Dasar Berorientasi Produk” ini disusun untuk memenuhi tugas kelompok dari Mata Kuliah Desain Pembelajaran. Tak hanya itu, makalah ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca isi dari makalah ini. Walaupun demikian, kami menyadari dalam penyusunan struktur makalah ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh sebab itu, segala macam kritik dan saran dari para pembaca benar-benar diharapkan untuk menyempurnakan makalah ini. Kiranya makalah yang telah disusun ini dapat bermanfaat bagi warga Universitas Lampung dan masyarakat luas.

Metro, 23 Februari 2026

Kelompok 7

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. Pengertian Desain Pembelajaran Berorientasi Produk	3
2.2. Tahapan dan Karakteristik Model-Model Desain Berorientasi Produk ...	4
2.3. Kelebihan dan Kelemahan Model-Model Desain Berorientasi Produk Dalam Penerapannya Pada Pembelajaran	11
BAB III PENUTUP	17
3.1. Kesimpulan.....	17
3.2. Saran	17
DAFTAR PUSTAKA	19

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perubahan paradigma pendidikan menuntut proses pembelajaran yang tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian materi, melainkan juga pada pencapaian hasil belajar yang nyata dan dapat diukur. Pembelajaran abad ke-21 mengedepankan pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta keterampilan menghasilkan karya sebagai bukti penguasaan kompetensi. Oleh sebab itu, desain pembelajaran harus dirancang secara terencana dan sistematis agar mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Desain pembelajaran berorientasi produk merupakan pendekatan yang memusatkan perhatian pada hasil akhir berupa produk tertentu, seperti karya, proyek, media, atau laporan (Magdalena et al. 2020). Pendekatan ini tidak hanya menilai proses pembelajaran, tetapi juga menekankan mutu produk berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Namun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan pembelajaran yang belum dirancang melalui analisis desain yang optimal, sehingga produk yang dihasilkan peserta didik belum sepenuhnya mencerminkan kompetensi yang diharapkan.

Dengan demikian, analisis terhadap desain pembelajaran berorientasi produk menjadi penting untuk mengkaji konsep dasar, tahapan pengembangan, serta kelebihan dan keterbatasannya dalam praktik pembelajaran. Melalui kajian tersebut, diharapkan diperoleh pemahaman yang menyeluruh mengenai penerapan desain berorientasi produk secara efektif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

1.2. Rumusan Masalah

1. Apa yang dimaksud dengan desain pembelajaran berorientasi produk?
2. Bagaimana tahapan dan karakteristik model-model desain berorientasi produk (Bergman dan Moore, Bates, Nieveen, Seels dan Glasgow, Hannafin dan Peck, serta ADDIE)?

3. Apa kelebihan dan kelemahan model-model desain berorientasi produk dalam penerapannya pada pembelajaran?

1.3. Tujuan Penulisan

1. Untuk mengetahui apa yang dimaksud dengan desain pembelajaran berorientasi produk?
2. Untuk mengetahui bagaimana tahapan dan karakteristik model-model desain berorientasi produk (Bergman dan Moore, Bates, Nieveen, Seels dan Glasgow, Hannafin dan Peck, serta ADDIE)?
3. Untuk mengetahui apa kelebihan dan kelemahan model-model desain berorientasi produk dalam penerapannya pada pembelajaran?

BAB II

PEMBAHASAN

2.1. Pengertian Desain Pembelajaran Berorientasi Produk

Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi pada produk (product oriented model) merupakan pendekatan perancangan pembelajaran yang menitikberatkan pada pengembangan suatu produk atau program pembelajaran dalam jangka waktu tertentu (Magdalena, I. et al., 2020). Model ini didasarkan pada asumsi bahwa pembelajaran perlu dirancang secara sistematis melalui tahapan yang terstruktur, terutama pada tahap analisis kebutuhan yang dilakukan secara mendalam dan menyeluruh. Analisis kebutuhan tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan belajar yang ada.

Dalam model ini, hasil akhirnya berupa produk nyata, seperti modul, media pembelajaran, paket program, atau perangkat pembelajaran lain yang siap digunakan (Pribadi, B. A., 2009). Umumnya, pengguna produk tidak terlibat secara langsung dalam proses pengembangannya. Interaksi antara pengembang dan pengguna biasanya hanya terjadi pada tahap uji coba atau evaluasi prototipe. Hal ini menunjukkan bahwa proses perancangan lebih berpusat pada kualitas dan kelayakan produk sebelum disebarluaskan atau digunakan secara luas.

Magdalena, I. et al. (2020) menyatakan bahwa model desain sistem pembelajaran yang berorientasi pada produk didasarkan pada empat asumsi pokok. Pertama, keberadaan produk atau program pembelajaran dianggap sangat dibutuhkan untuk menunjang proses belajar. Kedua, produk yang tersedia belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan, sehingga diperlukan pengembangan produk baru. Ketiga, produk yang dihasilkan harus melalui tahapan uji coba, evaluasi, dan revisi agar layak digunakan. Keempat, produk pembelajaran tersebut dirancang agar dapat dimanfaatkan oleh pengguna dengan bantuan fasilitator, meskipun tanpa keterlibatan langsung dari pengembangnya.

2.2. Tahapan dan Karakteristik Model-Model Desain Berorientasi Produk

2.2.1. Bergman dan Moore

Model Bergman dan Moore merupakan kerangka kerja desain instruksional yang dikhususkan untuk menciptakan produk multimedia interaktif. Berbeda dengan model umum, pendekatan ini dirancang untuk menjawab kompleksitas produksi media digital seperti *e-learning*, video edukasi, dan aplikasi interaktif. Karakteristik menonjol dari model ini adalah mekanismenya yang sangat teratur melalui siklus Input-Proses-Output-Evaluasi. Artinya, setiap fase tidak hanya sekadar selesai, tetapi harus dievaluasi terlebih dahulu sebelum hasilnya dijadikan bahan baku untuk tahap berikutnya. Hal ini memastikan kesalahan kecil tidak menumpuk hingga akhir produksi.

Model ini membagi proses produksi ke dalam enam langkah strategis:

1. Analisis: Memetakan profil audiens, menetapkan tujuan instruksional, serta mengidentifikasi kendala teknis dan sumber daya yang tersedia.
2. Desain: Menyusun arsitektur konten secara mendetail, termasuk pembuatan storyboard dan logika interaksi antar elemen.
3. Pengembangan Materi: Menyiapkan komponen dasar yang dibutuhkan, seperti penulisan naskah (skrip) dan pengumpulan aset mentah.
4. Produksi: Fase eksekusi teknis untuk menghasilkan elemen multimedia, mulai dari pengambilan gambar/video, rekaman audio, hingga pembuatan grafis.
5. Penggabungan (Authoring): Menyatukan semua elemen (audio, video, teks) ke dalam satu platform utuh menggunakan perangkat lunak tertentu, termasuk tahap pemrograman dan uji coba fungsional.
6. Validasi: Menguji produk akhir kepada ahli materi dan pengguna target untuk mengukur efektivitasnya sebelum disebarluaskan secara resmi.

2.2.2. Bates

Model yang dikembangkan oleh Anthony William Bates ini merupakan kerangka kerja spesifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan pendidikan terbuka (Asip, 2014). Fokus utamanya adalah meruntuhkan batasan fisik (jarak dan waktu) serta kendala finansial melalui pemanfaatan teknologi yang tepat guna. Terdapat Empat Tahapan Utama

1. Pengembangan Kerangka (Course Outline): Langkah awal berupa analisis kurikulum dan pemetaan kebutuhan peserta didik guna menyusun garis besar program pelatihan.
2. Seleksi Media (Analisis ACTION): Memilih teknologi yang paling sesuai berdasarkan kriteria Access (Akses), Cost (Biaya), Teaching (Fungsi Pedagogis), Interaction (Interaksi), Organization (Dukungan Lembaga), Novelty (Kebaruan), dan Speed (Kecepatan Pembaruan).
3. Produksi Bahan Ajar: Fase eksekusi untuk menciptakan materi dalam berbagai format, mulai dari modul cetak, rekaman audio/video, hingga konten multimedia berbasis komputer.
4. Uji Coba & Revisi: Melakukan evaluasi terhadap bahan ajar yang telah dibuat, kemudian melakukan perbaikan berdasarkan masukan dari pengguna atau hasil uji coba lapangan.

Model ini memiliki identitas kuat yang membedakannya dari model desain instruksional konvensional :

1. Pemisahan Geografis Total: Dirancang khusus agar proses transfer ilmu tetap efektif meskipun pengajar dan siswa tidak pernah bertemu langsung.
2. Inklusivitas & Fleksibilitas: Menghapus sekat batasan usia, status ekonomi, dan lokasi, sehingga memberikan kesempatan belajar mandiri bagi siapa saja.
3. Pendekatan “ACTION” pada Teknologi: Tidak sekadar menggunakan teknologi canggih, tetapi memastikan teknologi

tersebut efisien secara biaya dan mampu meningkatkan interaksi dua arah.

4. Kebutuhan Infrastruktur Organisasi: Menekankan pentingnya dukungan sistem, seperti manajemen LMS, perpustakaan digital, dan saluran komunikasi yang stabil untuk pengiriman konten.
5. Efisiensi Instruksional: Bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menekan biaya operasional pendidikan melalui integrasi media modern.

2.2.3. Nieveen

Model Nieveen merupakan kerangka desain instruksional yang berfokus pada penciptaan perangkat pembelajaran melalui pendekatan prototipe (Hayati et al., 2025). Model ini sangat populer dalam dunia riset pendidikan karena prosedurnya yang teruji untuk menghasilkan produk (seperti modul, model kooperatif, atau media interaktif) yang tidak hanya bagus secara teori, tetapi juga efektif di lapangan.

Nieveen membagi proses pengembangan ke dalam tiga tahapan sistematis:

1. Investigasi Awal (*Preliminary Investigation*): Tahap eksplorasi yang mencakup analisis kebutuhan, studi pustaka, dan identifikasi masalah di kelas. Tujuannya adalah membangun landasan konseptual dan kerangka dasar produk.
2. Fase Prototyping (*Prototyping Stage*): Inti dari model ini adalah siklus iteratif (berulang). Pengembang merancang draf produk (prototipe), melakukan evaluasi formatif, dan merevisinya berkali-kali hingga produk dianggap matang dan layak.
3. Penilaian Sumatif (*Summative Evaluation*): Setelah prototipe selesai, dilakukan uji coba dalam skala yang lebih luas untuk menguji sejauh mana produk tersebut praktis dan efektif saat diterapkan secara nyata.

Nieveen menetapkan tiga pilar utama yang harus dipenuhi agar sebuah perangkat pembelajaran dikatakan berkualitas (Hayati et al., 2025):

1. Validitas (*Validity*)

Sebuah produk dianggap valid jika memiliki landasan teoretis yang kuat (validitas isi) dan semua komponen di dalamnya saling berkaitan secara logis (validitas konstruk).

2. Kepraktisan (*Practicality*)

Kriteria ini melihat sejauh mana perangkat tersebut dapat diterapkan di dunia nyata. Produk dikatakan praktis jika guru dan siswa dapat menggunakannya dengan mudah tanpa hambatan teknis yang berarti. Keterlaksanaan rencana pembelajaran, manajemen waktu, dan kemudahan navigasi bagi pengguna.

3. Efektivitas (*Effectiveness*)

Produk dianggap efektif jika mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Pencapaian kompetensi siswa (melampaui KKM), respon positif siswa terhadap pembelajaran, serta keterlibatan aktif selama proses berlangsung.

2.2.4. Seels dan Glasgow

Model pembelajaran Seels dan Glasgow adalah model desain instruksional yang sistematis, dikembangkan oleh James P. Seels dan Rita C. Glasgow pada tahun 1990-an (Hayati et al., 2025). Model ini menekankan pengelolaan proyek pembelajaran secara terstruktur dengan pendekatan siklus yang bersifat iteratif dan berbasis umpan balik.

Model ini memiliki tiga tahap utama yang saling berhubungan dan dapat diperbaiki kembali jika diperlukan. Tahap pertama adalah manajemen analisis kebutuhan, yang mencakup kegiatan menganalisis masalah yang ada serta menganalisis tugas yang harus dilakukan dalam pembelajaran. Tahap kedua adalah manajemen desain instruksional, yang meliputi analisis pembelajaran, perumusan tujuan serta penyusunan tes, penentuan strategi pembelajaran yang akan

digunakan, pengembangan bahan ajar, dan pelaksanaan evaluasi formatif untuk melihat kekurangan selama proses berlangsung. Tahap ketiga adalah manajemen pelaksanaan dan evaluasi, yang mencakup implementasi serta pemeliharaan program pembelajaran, kemudian diakhiri dengan evaluasi sumatif untuk menilai hasil secara keseluruhan. Setiap tahap dalam model ini dapat diperbaiki kembali berdasarkan umpan balik yang diperoleh, sehingga tujuan, strategi, dan proses evaluasi tetap sesuai dan saling mendukung.

Model ini bersifat komprehensif dan fleksibel, menyerupai ADDIE, tetapi lebih menekankan aspek manajemen proyek serta pentingnya umpan balik berkelanjutan. Setiap langkah saling terhubung dan dapat dijalankan secara simultan melalui proses iterasi.

Pendekatannya berfokus pada karakteristik peserta didik, situasi pembelajaran, serta pengembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, model ini mendorong terciptanya produk pembelajaran yang dapat dimanfaatkan kembali oleh pengguna lain.

2.2.5. Hannafin dan Peck

Model yang diperkenalkan oleh Michael J. Hannafin dan Kyle L. Peck pada era 80-an ini merupakan kerangka kerja desain pembelajaran yang berfokus pada hasil (orientasi produk) (Magdalena, I. et al., 2020). Ciri khas utamanya adalah penerapan siklus evaluasi dan revisi yang konstan; artinya, perbaikan tidak menunggu proyek selesai, melainkan dilakukan di setiap tahapan. Model ini terdiri dari tiga fase operasional (Magdalena, I. et al., 2020):

1. Tahap Identifikasi Kebutuhan (*Needs Assessment*)

Fase ini merupakan fondasi untuk menentukan urgensi pengembangan. Pengembang melakukan investigasi mendalam terhadap hambatan belajar, profil siswa, serta materi yang akan disampaikan. Tujuannya adalah memastikan bahwa media atau program yang dibuat memang menjadi solusi yang relevan, bukan sekadar pelengkap. Sebelum melangkah lebih jauh, data yang terkumpul divalidasi kembali untuk menjamin akurasi rencana.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada fase ini, hasil analisis diterjemahkan ke dalam cetak biru (*blueprint*) pembelajaran. Aktivitasnya meliputi penyusunan tujuan instruksional yang terukur, pemilihan strategi dan media, hingga pembuatan *storyboard* atau kerangka awal. Sebelum masuk ke proses produksi fisik, rancangan ini dikaji ulang (evaluasi formatif) untuk memastikan konsepnya sudah matang dan logis.

3. Tahap Pengembangan dan Penerapan (*Development and Implementation*)

Rancangan yang telah disetujui kemudian diwujudkan menjadi produk nyata, baik berupa modul digital, aplikasi, maupun media berbasis teknologi lainnya. Setelah produk selesai diproduksi, langkah berikutnya adalah uji coba dan implementasi pada situasi belajar yang sebenarnya. Di akhir fase ini, efektivitas produk diukur kembali guna menentukan bagian mana yang memerlukan penyempurnaan akhir (revisi).

Model yang dirancang oleh Michael J. Hannafin dan Kyle L. Peck memiliki identitas unik yang membedakannya dari model desain instruksional konvensional. Berikut adalah poin-poin karakteristiknya:

a) Struktur yang Sistematis dan Terpola

Model ini bekerja dalam alur yang sangat terorganisir melalui tiga pilar utama: analisis, desain, serta pengembangan dan implementasi. Setiap langkah disusun secara kronologis untuk menjamin efektivitas produk akhir.

b) Fokus pada Hasil (Orientasi Produk)

Prioritas utama dari model ini adalah manifestasi fisik dari materi belajar. Tujuannya konkret, yaitu melahirkan media pembelajaran siap pakai seperti modul digital, perangkat lunak edukasi, atau bahan ajar berbasis teknologi.

c) Sifat Iteratif dan Fleksibel

Salah satu ciri paling menonjol adalah mekanisme perbaikan berulang. Evaluasi dan revisi bukan sekadar tahap penutup, melainkan "jantung" yang berdenyut di setiap fase. Hal ini

memungkinkan pengembang untuk segera memutar balik alur dan memperbaiki kekeliruan tanpa harus menunggu seluruh proyek rampung.

d) Kedalaman Analisis Kontekstual

Model ini sangat mementingkan pemahaman mendalam terhadap kondisi riil di lapangan. Analisis tidak hanya menyentuh aspek materi, tetapi juga menggali profil psikologis peserta didik dan relevansi tujuan pembelajaran dengan kebutuhan nyata.

e) Spesialisasi Teknologi

Karena strukturnya yang dinamis, model ini menjadi pilihan favorit dalam pengembangan media berbasis IT. Ruang yang luas untuk uji coba dan penyempurnaan sangat cocok dengan karakter pengembangan perangkat lunak yang membutuhkan ketelitian tinggi.

2.2.6. ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang banyak digunakan karena sistematis, sederhana, dan mudah diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan (Asmayanti, Cahyani, I., & Idris, N. S., 2020). ADDIE adalah singkatan dari lima tahap utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Siregar, T., & Rhamayanti, Y. 2025). Model ini digunakan sebagai kerangka kerja untuk membantu perancang pembelajaran menghasilkan program atau produk pembelajaran yang efektif serta mampu mengatasi kesenjangan antara kondisi belajar yang diharapkan dengan kondisi yang terjadi di lapangan. Model ini menekankan bahwa pembelajaran harus dirancang melalui tahapan yang saling berkaitan sehingga setiap keputusan didasarkan pada analisis yang jelas.

Tahap pertama adalah analisis, yaitu mengidentifikasi masalah pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini dilakukan pengkajian terhadap karakteristik peserta didik, kemampuan awal, tujuan pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar. Tahap ini

sangat penting karena menjadi dasar bagi tahap berikutnya. Tahap kedua adalah desain, yaitu merencanakan pembelajaran berdasarkan hasil analisis dengan merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun materi, menentukan strategi dan metode, serta merancang alat evaluasi agar pembelajaran berjalan efektif.

Tahap ketiga adalah pengembangan, yaitu mewujudkan rancangan pembelajaran menjadi produk nyata seperti modul, media, video, atau bahan ajar lainnya. Pada tahap ini juga dilakukan uji coba dan revisi untuk memastikan produk layak digunakan. Tahap keempat adalah implementasi, yaitu menerapkan produk pembelajaran yang telah dikembangkan dalam situasi nyata di kelas untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang ditetapkan. Selama pelaksanaan dilakukan pemantauan untuk melihat efektivitas pembelajaran dan kendala yang muncul.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yaitu menilai keberhasilan program pembelajaran secara keseluruhan melalui evaluasi formatif selama proses berlangsung dan evaluasi sumatif di akhir pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan program pembelajaran. Secara keseluruhan, model ADDIE memberikan kerangka kerja yang terstruktur sehingga membantu pendidik merancang pembelajaran yang terencana, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2.3. Kelebihan dan Kelemahan Model-Model Desain Berorientasi Produk Dalam Penerapannya Pada Pembelajaran

2.3.1. Bergman dan Moore

Model Bergman dan Moore memiliki beberapa kelebihan yang mencakup kemudahan memperoleh output dari setiap tahap sambil melakukan perbaikan berkelanjutan, sehingga produk akhir seperti e-modul atau multimedia interaktif menjadi efektif dan sesuai kebutuhan siswa; proses analisis awal yang menyeluruh (termasuk analisis masalah, pengguna, sumber daya, dan tujuan) memastikan pengembangan tepat sasaran; serta fleksibilitas untuk pembelajaran

online atau video, yang meningkatkan kualitas produk secara keseluruhan.

Meski begitu, model ini memiliki kekurangan seperti memerlukan persiapan matang, kerja sama tim, serta dukungan fasilitas dan sumber daya yang memadai, yang bisa menyulitkan jika tidak tersedia; biaya produksi materi lebih mahal dibanding metode sederhana seperti ceramah; dan cenderung kaku karena berfokus pada tahap-tahap berurutan yang intensif, sehingga kurang cocok untuk proyek cepat atau tanpa tim ahli (Hayati et al., 2025).

2.3.2. Bates

Model Bates memiliki beberapa keunggulan yang membedakannya dari model pengembangan instruksional lainnya. Salah satu keunggulannya adalah langkah pengembangan yang relatif sederhana, tetapi tetap menghasilkan produk yang valid. Kesederhanaan ini tidak mengurangi kualitas hasil yang dibuat. Berbeda dengan model lain yang biasanya melakukan validasi melalui tahap pengujian atau tes di akhir, model Bates melakukan validasi secara partisipatif melalui kerja sama tim pengembang pada setiap tahap proses. Dengan cara ini, proses validasi menjadi lebih sesuai dengan kondisi nyata karena didasarkan pada temuan selama proses pengembangan berlangsung, bukan hanya pada hasil uji akhir. Selain itu, model Bates juga memberikan penjelasan yang jelas mengenai siapa saja yang terlibat dalam tim pengembang serta produk apa yang harus dihasilkan pada setiap tahap. Kejelasan ini membantu setiap anggota tim memahami tugas dan target yang harus dicapai sehingga proses kerja menjadi lebih terarah dan sistematis.

Keunggulan lain dari model Bates adalah fokusnya pada pengembangan pembelajaran jarak jauh atau e-learning melalui kerangka ACTIONS. Kerangka ini menekankan bahwa media dalam e-learning tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media perlu dipertimbangkan secara matang

agar dapat menunjang keberhasilan belajar. Meskipun memiliki banyak kelebihan, model Bates juga memiliki kelemahan, yaitu tidak mencantumkan secara jelas tahap revisi produk setelah uji coba. Dalam pengembangan instruksional, revisi biasanya diperlukan untuk menyempurnakan produk sebelum digunakan secara luas. Namun, hal ini dapat dipahami karena pada setiap tahap dalam model Bates sudah terdapat proses validasi melalui diskusi dan kolaborasi tim pengembang, sehingga perbaikan sebenarnya sudah dilakukan selama proses pengembangan berlangsung (Asip, 2014).

2.3.3. Nieveen

Model Nieveen memiliki beberapa kelebihan dalam pengembangan produk pembelajaran. Salah satu kelebihannya adalah kualitas produk yang lebih terjamin karena harus memenuhi tiga kriteria utama, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Selain itu, model ini menggunakan proses yang bersifat berulang atau iteratif, sehingga setiap prototipe yang dibuat akan melalui evaluasi formatif untuk menemukan kekurangan sejak awal dan memperbaikinya sebelum diuji lebih luas. Model ini juga berbasis riset desain (design research), sehingga tidak hanya menghasilkan produk pembelajaran, tetapi juga memberikan pengetahuan baru tentang alasan suatu metode atau intervensi pendidikan dapat berhasil. Keunggulan lainnya adalah model ini cukup fleksibel namun tetap sistematis karena dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis produk, seperti modul pembelajaran, aplikasi digital, maupun model pembelajaran di kelas. Keterlibatan pengguna juga cukup tinggi karena adanya uji coba secara langsung kepada siswa dan guru, baik secara individu maupun kelompok kecil, sehingga produk yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Di samping kelebihannya, model Nieveen juga memiliki beberapa kekurangan. Proses pengembangannya cenderung memerlukan waktu yang cukup lama karena setiap tahap harus melalui proses evaluasi dan revisi yang berulang. Hal ini juga membuat model ini

membutuhkan biaya dan tenaga yang lebih besar karena melibatkan banyak pihak, seperti ahli, kelompok kecil, dan kelompok besar dalam proses uji coba. Selain itu, kualitas awal produk sangat bergantung pada penilaian para ahli yang melakukan validasi. Jika ahli kurang teliti, kemungkinan kesalahan pada produk dapat terbawa hingga tahap berikutnya. Model ini juga dianggap cukup rumit bagi peneliti pemula karena memerlukan pemahaman yang baik tentang evaluasi formatif dan sumatif. Oleh karena itu, model Nieveen kurang cocok digunakan ketika waktu penelitian sangat terbatas karena setiap tahap pengembangannya memerlukan prosedur yang cukup panjang dan sistematis (Hayati et al., 2025).

2.3.4. Seels dan Glasgow

Model Seels dan Glasgow memiliki beberapa kelebihan yang mencakup evaluasi berkelanjutan selama proses (bukan hanya di akhir seperti ADDIE), yang memungkinkan perbaikan cepat dan menghasilkan paket produk lengkap siap pakai, seperti terbukti efektif untuk desain online atau multimedia interaktif cocok untuk pemula karena menekankan perencanaan jelas, jadwal, serta keselarasan tujuan pembelajaran dengan hasil akhir, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa secara efisien di berbagai setting pendidikan serta fleksibilitasnya dalam menangani proyek besar, termasuk kreatif drama atau PJOK, dengan output yang konsisten dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Namun, model ini punya kekurangan seperti struktur linier yang kaku dan berorientasi produk, sehingga bisa menghambat kreativitas guru serta kurang cocok untuk tujuan kompleks atau desainer pemula tanpa skill analisis mendalam. Prosesnya juga labor intensive, memakan waktu lama, dan berisiko jadi pendekatan seragam yang mengabaikan keberagaman siswa jika tidak dievaluasi terus-menerus, apalagi dalam pembelajaran sederhana seperti ceramah biasa (Hayati et al., 2025).

2.3.5. Hannafin dan Peck

Salah satu keunggulan model ini adalah adanya proses penilaian dan pengulangan (evaluasi dan revisi) yang melibatkan ketiga tahapan pengembangan. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi tidak hanya dilakukan di akhir, tetapi terintegrasi dalam setiap tahap proses. Selain itu, model ini membantu mengidentifikasi kebutuhan utama dalam konteks pendidikan, sehingga pengembangan yang dilakukan lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan nyata. Model ini juga mampu mengatasi kesenjangan yang ditemukan melalui analisis kinerja (performance analysis), sehingga permasalahan dalam proses pembelajaran dapat diidentifikasi dan dicarikan solusi secara sistematis.

Di samping kelebihan, model ini juga memiliki keterbatasan. Model Hannafin dan Peck cenderung berorientasi pada produk, sehingga perangkat pembelajaran yang dikembangkan sangat bergantung pada bahan yang tersedia. Selain itu, produk atau program pembelajaran yang dihasilkan memerlukan tahap uji coba dan revisi sebelum dapat digunakan secara optimal. Model ini juga lebih berfokus pada penyelesaian masalah yang berkaitan dengan pengembangan bahan dan alat pembelajaran, sehingga ruang lingkup penyelesaian masalahnya relatif terbatas pada aspek tersebut (Magdalena et al., 2020).

2.3.6. ADDIE

Model ADDIE memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya banyak digunakan dalam desain pembelajaran. Model ini bersifat sederhana dan disusun secara sistematis sehingga mudah dipelajari serta diterapkan oleh pendidik (Nurhikmah, S. et al., 2023). Struktur ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, yang saling berkaitan dan harus dilaksanakan secara berurutan (Rosita, 2019). Setiap tahap tidak dapat diacak atau dipilih sesuai keinginan, karena seluruh tahapan membentuk satu sistem yang utuh dan terintegrasi. Selain itu,

model ini memperhatikan pengembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Model ADDIE juga bersifat konsisten karena setiap komponennya saling berhubungan dan tidak berdiri sendiri (Nurhikmah, S. et al., 2023). Dibandingkan dengan beberapa model desain pembelajaran lainnya, langkah-langkah dalam ADDIE tergolong lebih sederhana dan mudah dipahami oleh pendidik (Rosita, 2019).

Di samping kelebihan, model ADDIE memiliki kelemahan yang terletak pada tahap analisis. Tahap ini memerlukan waktu yang relatif lama karena pendidik harus melakukan analisis secara mendalam terhadap peserta didik, terutama melalui analisis kebutuhan dan analisis kinerja. Kedua komponen tersebut sangat penting karena akan memengaruhi tahap perancangan pembelajaran selanjutnya. Proses analisis yang detail dan menyeluruh sebelum pembelajaran dilaksanakan menyebabkan tahap ini membutuhkan waktu lebih panjang dibandingkan tahap lainnya (Iskandar, Y. M. dalam Nurhikmah, S. 2023). Dengan demikian, kelemahan utama model ADDIE terletak pada tuntutan waktu dan ketelitian yang tinggi pada fase awal perencanaan pembelajaran.

BAB III

PENUTUP

3.1. Kesimpulan

Desain pembelajaran berorientasi produk merupakan pendekatan perancangan pembelajaran yang menekankan pada pengembangan hasil akhir berupa produk pembelajaran, seperti modul, media, program, atau perangkat pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar. Model ini dirancang secara sistematis melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik (Magdalena et al., 2020; Pribadi, 2009). Beberapa model desain pembelajaran yang termasuk dalam kategori ini antara lain model Bergman dan Moore, Bates, Nieveen, Seels dan Glasgow, Hannafin dan Peck, serta ADDIE. Masing-masing model memiliki tahapan dan karakteristik yang berbeda, tetapi secara umum sama-sama menekankan proses pengembangan yang sistematis serta adanya evaluasi terhadap produk pembelajaran yang dihasilkan.

Dalam penerapannya pada pembelajaran, model-model desain berorientasi produk memiliki beberapa kelebihan, seperti membantu guru merancang pembelajaran secara lebih terstruktur, menghasilkan media dan bahan ajar yang lebih sistematis, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Namun, model-model tersebut juga memiliki beberapa kelemahan, seperti memerlukan waktu yang cukup lama, membutuhkan sumber daya yang memadai, serta dalam beberapa kasus memerlukan kerja sama tim dan proses evaluasi yang berulang. Oleh karena itu, penerapan model desain pembelajaran berorientasi produk perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan kondisi yang ada agar dapat memberikan hasil yang optimal (Siregar & Rhamayanti, 2025).

3.2. Saran

Pendidik diharapkan dapat memahami dan memilih model desain pembelajaran berorientasi produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Selain itu, penerapan model

desain pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kondisi, waktu, dan sumber daya yang tersedia agar produk pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan secara efektif dalam mendukung proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asip. (2014). *Penerapan Model Instruksional Bates dalam Pengembangan Diklat Jarak Jauh Online*. Balitbangdiklat Kemenag.
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model addie untuk pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbasis pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 259-267).
- Hayati, R., Rakhmayanti, A., Septiani, S., Setiadi, K., Muhammadih, M. U., Wijayati, I. W., ... & Talindong, A. (2025). *Model-Model Desain Sistem Pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka.
- Magdalena, I. (2023). *Desain Pembelajaran Sekolah Dasar*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *PENSA*, 2(2), 241-265.
- Pribadi, B. A. (2009). Desain sistem pembelajaran. *Jakarta: PT Dian Rakyat*, 25-27.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85-100.