

PELAKSANAAN DESAIN PEMBELAJARAN INSTRUKSIONAL PADA PANDEMI COVID-19 DI INDONESIA

Dinda Pratiwi, Hartika Rhea Elita Immawan, Mitami dan Ina Magdalena

Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

Email: dinda21pratiwi@gmail.com, hartikarhe23@gmail.com, mitami276@gmail.com, dan inapgsd@gmail.com

INFO ARTIKEL

Diterima

13 April 2021

Diterima dalam bentuk review 18 April 2021

Diterima dalam bentuk revisi 24 April 2021

Keywords:

instructional design; pandemic; assure model.

Kata kunci:

desain instruksional; pandemi; assure model.

ABSTRACT

Instructional design can be defined as a systematic process to solve learning problems through the planning process of learning materials and activities to be carried out, planning learning resources that can be used, and planning for evaluation of success. The purpose of this study is to see the impact of the COVID-19 pandemic on the implementation of instructional learning designs in Indonesia. This research method uses a qualitative approach. The result of this research is that the COVID-19 pandemic has a very significant impact in the world of education, especially in the learning process carried out by teachers.

ABSTRAK

Desain instruksional dapat diartikan sebagai proses yang sistematis untuk memecahkan persoalan pembelajaran melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran beserta aktivitas yang harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber pembelajaran yang dapat digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat dampak dari *pandemic COVID – 19* pada pelaksanaan desain pembelajaran instruksional di Indonesia. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah pandemi *COVID-19* sangat membawa dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Dan dapat disimpulkan apakah pandemi *COVID-19* berpengaruh atau tidak dalam penggunaan model desain pembelajaran pada proses belajar mengajar.

Attribution-ShareAlike 4.0
International
(CC BY-SA 4.0)



Pendahuluan

Dalam konteks pembelajaran, desain instruksional dapat diartikan sebagai proses yang sistematis untuk memecahkan persoalan pembelajaran melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran serta aktivitas yang harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber pembelajaran yang dapat digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan (Sanjaya, 2015). Dengan kata lain, desain instruksional membantu para pendidik dan

pendesain instruksional menciptakan atau merancang pembelajaran yang sesuai dengan tujuan instruksional, efektif dan efisien (Amaliyah, 2018). Sehingga dalam prosesnya akan tercipta proses komunikasi dan pembelajaran yang aktif dan interaktif di antara pendidik dan peserta didik.

Ciri utama desain pembelajaran adalah adanya dugaan bahwa prinsip-prinsip dan prosedur-prosedurnya didasarkan pada hasil penelitian. Sifat penelitian ini beragam, mulai dari penelitian tradisional eksperimen terkontrol, penelitian pengembangan, sampai pada analisis kualitatif studi kasus. Meskipun perspektif desain alternatif sudah mulai muncul, semuanya tidak terlepas dari dukungan atau tuntunan teori yang mantap (Setiadi & SE, 2019)

Ada beberapa asumsi dasar yang dikemukakan oleh (Lubis, 2018) dalam desain instruksional. Beberapa asumsi dasar itu diantaranya, pertama, desain instruksional dimaksudkan untuk membantu individu belajar lebih dari sekedar melaksanakan proses pengajaran. Asumsi dasar ini menyatakan pentingnya desain instruksional untuk membantu peserta didik dalam proses dan hasil belajar. Kedua, menurut (Wibawanto & Ds, 2017) desain adalah proses interaktif dengan melibatkan peserta didik. Asumsi ini menjelaskan bahwa desain instruksional menganut prinsip *learner-centered* atau berorientasi pada peserta didik sehingga peserta didik ikut terlibat dalam proses desain instruksional. Ketiga, menurut (Hijriyah, 2012) desain instruksional itu sendiri adalah suatu proses yang terdiri dari sejumlah sub proses, mulai dari perumusan tujuan sampai evaluasi terhadap program atau produk instruksional. Asumsi ini mengingatkan setiap orang yang terlibat dalam desain instruksional bahwa yang berbentuk sebagai suatu sistem bukan hanya pelaksanaan kegiatan instruksional tetapi juga proses desain instruksional yang mendahuluinya.

Belakangan istilah instruksional sebagai pengajaran telah ditinggalkan dan berganti sebagai pembelajaran (Suardi, 2018). Jika ditelusuri, istilah pengajaran dan pembelajaran memang memiliki pengertian yang berbeda. Dalam pengajaran, (Inah, 2015) mengemukakan bahwa pengajar berperan dan memfasilitasi terjadinya proses dan hasil belajar pada diri peserta didik. Pengajar adalah pihak yang aktif memfasilitasi peserta didik. Menurut (Inah, 2015), di dalam pengajaran pengajar dan peserta didik secara bersama menciptakan lingkungan termasuk serangkaian tata nilai dan keyakinan yang dianggap penting untuk menyatakan pandangan tentang realitas kehidupan.

Dari definisi tersebut bisa disimpulkan bahwa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran adalah pengajar. Istilah pengajaran menjadi kurang tepat karena menunjukkan dan menempatkan guru menjadi pelaku utama dan lebih dominan dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, tentu saja siswa menjadi pasif dan jadi pendengar yang baik. Setiap proses pembelajaran siswa disuguhkan materi pelajaran, sementara guru bekerja keras memenuhi materi pelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Pada awal tahun 2020, dunia dikejutkan dengan wabah virus *COVID-19* yang kemudian hari menginfeksi hampir seluruh negara di dunia. Pada tanggal 30 Januari 2020, WHO menetapkan *COVID-19* sebagai *Public Health Emergency of International*

Concern (PHEIC) atau Kedaruratan Kesehatan Masyarakat yang Meresahkan Dunia (KKMMD). Penambahan jumlah kasus *COVID-19* berlangsung cukup cepat dan menyebar ke luar wilayah Wuhan dan negara lain. Jumlah kasus terinfeksi terus meningkat cukup signifikan pada waktu yang relatif cepat. Dalam kurun waktu 6 bulan, sudah 216 negara di dunia terjangkit virus ini. Menurut WHO, jumlah kasus terkonfirmasi positif pada tanggal 25 Juni telah mencapai 9.296.202, dengan angka kematian mencapai 479.433 orang.

Menurut (Kuntardi, 2021), perilaku masyarakat pada masa pandemi mengalami perubahan diantaranya yaitu *WFH, everything virtual, transport mode choice*, sampai dengan *controll access*. Penggunaan teknologi yang tadinya lebih banyak sebagai pendukung kerja sekunder atau malah rekreasi, berubah menjadi fasilitas kerja utama. Hal ini juga berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia. Dalam sektor pendidikan misalnya, pengajar dan peserta didik akan terbiasa melakukan interaksi pembelajaran jarak jauh.

Banyak aplikasi pembelajaran *online* yang bisa diterapkan dalam dunia pendidikan akhir-akhir ini. Menurut pendapat (Arizona et al., 2020), pembelajaran *online* merupakan bentuk pembelajaran/pelatihan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, *CD-ROOM* (secara langsung dan tidak langsung). Pembelajaran *online* menghubungkan pembelajar (peserta didik) dengan sumber belajarnya (database, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/*synchronous* dan secara tidak langsung/*asynchronous*).

Desain pembelajaran adalah tata cara yang dipakai untuk melaksanakan proses pembelajaran. Konsep desain pembelajaran pertama kali dimanfaatkan pada perang dunia II dan sesudahnya. Menurut Jerrold E. Kemp, pada waktu itu para psikolog memperkenalkan teori baru tentang proses pembelajaran manusia, termasuk pentingnya merinci tugas yang akan dipelajari dan dilaksanakan, dan kebutuhan siswa untuk berperan aktif agar mereka benar-benar belajar. Pada waktu yang sama, ahli media audio visual menggunakan asas belajar yang diketahui dalam merancang film dan media pengajaran lainnya (Sudatha & Tegeh, 2010)

Salah satu hal penting dalam proses pendidikan adalah pengembangan desain instruksional. Perkembangan teknologi dan budaya masyarakat menjadi alasan mendasar mengapa pengembangan desain instruksional perlu mendapat perhatian serius. Kaitannya dengan pendidikan sangat urgens. Harus diakui bahwa pendidikan memiliki kompleksitas yang sangat rumit jika dilihat dari perspektif evaluasi pendidikan. Di samping sangat sulit untuk diidentifikasi juga tidak mudah untuk membuat sistem penilaian yang tepat.

Namun demikian upaya pengembangan desain instruksional tentu bukan hal sia-sia untuk dilakukan. Tetapi justru sebuah keharusan dalam rangka menciptakan sebuah sistem instruksional yang semakin memungkinkan terwujudnya pendidikan sesuai tujuan yang dicita-citakan. Sehingga dalam hal ini guru diharapkan dapat memberikan

kemudahan belajar melalui penciptaan iklim yang kondusif dengan menggunakan fasilitas media dan materi pembelajaran yang bervariasi.

Kisah wabah ini dapat memiliki akhiran yang berbeda pada setiap negara (Lee, 2020) yang bergantung pada kebijakan yang diterapkan dan ketanggapan pemerintah guna meminimalisir penyebarannya. Berbagai kebijakan telah dikeluarkan oleh pemerintah Indonesia untuk mengurangi tingkat penyebaran virus corona dengan memberlakukan *sosial distancing*, *physical distancing* hingga pemberlakuan PSBB (pembatasan social berskala besar) pada beberapa daerah. Kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan untuk membatasi penyebaran *COVID-19* berdampak pada berbagai bidang di seluruh dunia khususnya pendidikan di Indonesia. Krisis kesehatan yang diakibatkan oleh wabah *COVID-19* telah memelopori pembelajaran *online* secara serempak. Tsunami pembelajaran *online* telah terjadi hampir di seluruh dunia selama pandemi *COVID-19* (Goldschmidt & Msn, 2020). Guru dan pendidik sebagai elemen penting dalam pengajaran diharuskan melakukan migrasi besar-besaran yang belum pernah terjadi sebelumnya dari pendidikan tatap muka tradisional ke pendidikan *online* atau pendidikan jarak jauh (Bao, 2020; Basilaia & Kvavadze, 2020). Ini didukung dengan perkembangan teknologi yang tidak terbatas pada revolusi industri 4.0 saat ini. Pembelajaran *online* secara efektif untuk melaksanakan pembelajaran meskipun pendidik dan peserta didik berada di tempat yang berbeda (Verawardina et al., 2020). Ini mampu menyelesaikan permasalahan keterlambatan peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan review artikel dengan tujuan penelitian untuk memberikan tinjauan umum terkait desain pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *online* pada masa pandemic *COVID-19* di Indonesia. Ini penting guna mengetahui implementasi dan dampak penggunaan desain pembelajaran dalam pembelajaran *online* pada peserta didik di Indonesia dengan harapan dapat memberikan informasi dan perbaikan dari kebijakan yang dilakukan.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah mekanisme kerja penelitian yang berpedoman penilaian subjektif non statistik atau non matematis, dimana ukuran nilai yang digunakan dalam penelitian ini bukanlah angka-angka skor, melainkan kategorisasi nilai atau kualitasnya (Sugiyono, 2017:53).

Adapun jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data (Sholikhah, 2016). Adapun tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk memberikan informasi yang berkaitan dengan desain pembelajaran instruksional berdasarkan wawancara yang telah dilakukan bersama beberapa narasumber guru di masa *pandemic COVID – 19* di Indonesia.

Penelitian ini dilakukan di SDN Daan Mogot 1 Kota Tangerang, Banten. Subjek dalam penelitian ini adalah model desain pembelajaran yang digunakan oleh para guru SDN Daan Mogot 1. Untuk menganalisis model desain pembelajaran yang digunakan oleh para guru SDN Daan Mogot 1, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui wawancara.

Wawancara Menurut Sugiyono (2016:194) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah Wawancara ini dilakukan secara langsung dengan guru SDN Daan Mogot 1 Kota Tangerang, Banten.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian didapat dari wawancara semi struktur yang dilakukan secara *face to face*. Untuk wawancara dilakukan menggunakan pertanyaan. Adapun hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis wawancara semi terstruktur terhadap (NARASUMBER). Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang diinginkan atas masalah yang dibahas, adapun hasil wawancara yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Apa yang menjadikan siswa harus menerapkan desain instruksional dalam sebuah tujuan pembelajaran? *“Tujuan pembelajaran menerapkan desain Instruksional kepada siswa, agar proses pembelajarannya dapat sistematis, efektif dan efisien. Dengan menggunakan desain pembelajaran instruksional dapat memecahkan masalah belajar siswa dan dapat membantu peningkatan belajar peserta didik.”*
- 2) Perencanaan pengajaran harus mengenal model model perencanaan yang dikembangkan oleh pakarnya misalnya? *“Karena sekarang lagi masa pandemi, kami selaku guru menggunakan metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis internet learning Manajemen System (LSM). Kegiatan daring diantaranya, webinar dan kelas online”*
- 3) Apa yang dimaksud dengan model Assure? *“Sedikit saya tahu, tentang model ASSURE model yang telah difokuskan pada perencanaan pembelajaran di dalam kelas”*
- 4) Secara umum model desain instruksional dapat dirancang untuk apa saja? *“Model Instruksional salah satunya terancang untuk :*
 - a. Apa yang dipelajari
 - b. Bagaimana prosedur dan sumber-sumber belajar yang tepat untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan
 - c. Bagaimana mengetahui hasil belajar anak yang diharapkan”
- 5) Bagaimana jika model yang telah dirancang ternyata tidak sesuai dalam pelaksanaan pembelajaran? *“Jika model tidak sesuai, dengan pelaksanaan*

pembelajaran, berarti kita harus mengkaji ulang atau mengevaluasi kembali model yang tepat.”

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa pandemic Covid – 19 sangat berdampak pada dunia pendidikan dan kegiatan pembelajaran tidak dapat terlaksana sesuai dengan Tujuan Instruksional Umum (TIU) dan prota dan promes, dimana salah satu syarat dari pembelajaran dalam kelas sebagai salah satu bagian transformasi yaitu terlaksananya prota-promes, metode yang digunakan, dan guru memakai banyak metode untuk pendekatan kepada siswa. Namun dengan kegiatan pembelajaran daring ini guru tidak bisa menjalankan prota dan promes yang telah dirancang dengan maksimal dimana tidak adanya interaksi langsung di dalam kelas antara guru dan siswa.

Dalam proses pembelajaran yang menjadi tujuan utama bukan hanya proses kognitif, tetapi proses pembentukan perilaku atau afektif dan psikomotor juga menjadi bagiannya. Dalam pembentukan perilaku, proses pembelajaran terjadi dengan adanya pemberian contoh atau model untuk dapat ditiru oleh peserta didik. Adapun psikomotor peserta didik di dalamnya akan melibatkan dominasi gerak tubuh.

Pembelajaran melibatkan berbagai metode, dari metode yang paling tua seperti ceramah sampai yang paling mutakhir seperti simulasi dan percobaan ilmiah. Pembelajaran melibatkan pula penggunaan media tercetak, visual, atau gambar, audio, dan multimedia dengan komputer. Kegiatan pembelajaran bervariasi mulai dari yang paling sederhana dan paling tua seperti mendengarkan saja, membuat catatan tertulis sampai yang paling kompleks seperti praktik uji coba dan penelitian ilmiah untuk menciptakan teori atau teknologi baru. Hasilnya dapat dimulai dari yang paling sederhana, seperti pemahaman terhadap konsep baru, prosedur baru dan prinsip baru, sampai berbentuk kompetensi yang ditandai dengan hasil karya inovatif yang konkret berupa teori, benda atau teknologi baru, dan sikap perilaku atau karakter baru.

Dalam praktiknya, istilah pengajaran dan pembelajaran tetap digunakan meski istilah pengajaran perlu diganti dengan pembelajaran. Meskipun begitu, konteks atau makna dari kedua istilah tersebut tetap lebih mengedepankan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran tanpa melupakan peran guru di dalamnya.

Meningkatkan kualitas instruksional dengan menggunakan teknologi instruksional tidaklah sederhana, tetapi tidak terlalu kompleks untuk dipelajari pengajar atau pengelola program pendidikan, manakala cukup keinginan untuk meningkatkan profesionalannya.

Teknologi pembelajaran berkembang secara konsisten melalui serangkaian teori dan praktek. Konsistensi terjadi karena teori memberikan pengarahan bagi praktek, sebaliknya praktek dapat mendahului analisis teoritik (Seels & Richey, 2016).

Teknologi instruksional dibangun atas dasar prinsip-prinsip yang ditarik dari teori psikologi terutama teori belajar dan hasil-hasil penelitian dalam kegiatan instruksional. Prinsip-prinsip yang digunakan dalam pengembangan instruksional menurut Fillbeck dapat dikelompokkan menjadi dua belas macam (Lubis, 2018), salah satu diantaranya yaitu perilaku yang ditimbulkan oleh tanda-tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan pemberian akibat yang menyenangkan. Karena itu pengetahuan dan keterampilan baru yang telah dikuasai harus sering dimunculkan dan diberi akibat yang menyenangkan agar keterampilan baru itu selalu digunakan. Implikasinya adalah pemberian isi pelajaran yang berguna pada peserta didik dalam dunia kehidupan serta pemberian umpan balik berupa imbalan dan penghargaan terhadap keberhasilan peserta didik.

Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respons, tetapi juga di bawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda yang terdapat dalam lingkungan peserta didik. Kondisi atau tanda-tanda tersebut berbentuk tulisan, gambar, komunikasi verbal, keteladanan guru, atau perilaku sesama peserta didik. Implikasinya prinsip kedua ini pada teknologi instruksional adalah perlunya menyatakan tujuan instruksional secara jelas kepada peserta didik sebelum pelajaran dimulai agar peserta didik bersedia belajar lebih giat. Tujuan instruksional itu berisi pengetahuan, keterampilan atau setiap perilaku yang akan dapat dilakukan peserta didik setelah menyelesaikan pelajaran. Implikasi lainnya adalah penggunaan berbagai metode dan media agar dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam proses belajarnya.

Lalu, status mental peserta didik untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunannya selama proses belajar. Implikasinya adalah pentingnya menarik perhatian peserta didik agar dapat mempelajari isi pelajaran dengan baik. Misalnya, memulai proses pembelajaran dengan memberi petunjuk tentang prosedur yang harus diikuti atau kegiatan yang harus dilakukan peserta didik agar ia mencapai tujuan instruksional.

Selanjutnya, Perkembangan dan kecepatan belajar peserta didik bervariasi, ada yang maju dengan cepat, ada yang lebih lambat. Di samping itu, perkembangan dan kecepatan belajar seorang peserta didik tidak stabil dari suatu hari ke hari yang lain dan tidak sama dari satu mata pelajaran ke mata pelajaran yang lain. Variasi kecepatan belajar itu tidak selalu dapat diramalkan. Hasil tes intelegensi, gaya kognitif, dan minat atau sikap untuk belajar tidak mempunyai hubungan yang signifikan terhadap variasi tersebut. Namun, variasi penguasaan terhadap pelajaran yang terdahulu mempunyai hubungan yang lebih berarti terhadap variasi tersebut. Implikasinya peserta didik mendapat kesempatan maju menurut kecepatan masing-masing.

Belajar *online* menuntut peran pendidik mengevaluasi efektivitas dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar. Ini penting dilakukan untuk tetap memenuhi aspek pembelajaran seperti proses pengetahuan, moral, keterampilan, kecerdasan dan estetika (Dai & Lin, 2020 ; Zhu & Liu, 2020). Mengingat bahwa perubahan ke pembelajaran *online* secara tidak langsung

berpengaruh pada daya serap peserta didik (Dewi, 2020). Penting untuk diperhatikan yakni komunikasi orang tua dan pendidik untuk mewujudkan kemandirian belajar peserta didik selama masa pandemic COVID - 19. Ragam manfaat yang diperoleh, tentu memiliki kendala yang dirasakan pendidik maupun peserta didik dalam pembelajaran *online*. Kendala yang dihadapi yakni kondisi wilayah di Indonesia yang beragam menyebabkan tidak semua wilayah terjangkau oleh layanan internet dan sebaran jaringan internet yang lamban sewaktu-waktu (Khasanah et al., 2020) dan juga guru masih belum dapat mengetahui dengan maksimal model pembelajaran apa yang tepat digunakan. Kesehatan peserta didik yang mungkin berpengaruh pada penggunaan internet yang tinggi. Kendala lain yang ditemukan yakni kemampuan orang tua untuk memberikan fasilitas pendidikan *online* (Obiakor & Adeniran, 2020) seperti penggunaan jaringan internet yang membutuhkan biaya (Jones & Sharma, 2019 ; Purwanto et al., 2020). Luh Devi Herliandry dkk, Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19 69 Permasalahan tersebut tentu harus tetap dievaluasi guna memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran yang lebih baik. Kuncinya adalah untuk melakukan pembelajaran *online* sesuai dengan kondisi setempat (Zhang et al., 2020). Hal terpenting untuk menciptakan kemandirian dan keterampilan belajar peserta didik di tengah pandemic COVID -19.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan metode kualitatif melalui teknik pengumpulan data berupa wawancara yang telah dilakukan pada guru (NARASUMBER). Pandemi *COVID-19* sangat membawa dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru berubah yang biasanya pembelajaran dilaksanakan secara langsung menjadi pembelajaran dalam jaringan (*daring*). Pembelajaran *daring* dirasa kurang efektif bagi guru terutama untuk anak usia sekolah dasar, karena pembelajaran dilaksanakan secara *daring* maka guru juga kurang merasa maksimal dalam memberikan materi pembelajaran sehingga menjadikan materi tidak tuntas dan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran *daring* juga dirasa tidak maksimal. Peserta didik juga merasa jenuh akan pembelajaran *daring*, mereka mereka bosan dengan pemberian tugas setiap harinya. Peserta didik juga menjadi malas dalam mengerjakan tugas, hal tersebut menjadikan pengumpulan tugas menjadi sangat terlambat sehingga menjadikan guru sulit melakukan penilaian. Proses penilaian yang diberikan oleh guru memiliki sistem yang sama dengan pembelajaran biasanya.

Pada penelitian ini dapat kami menyimpulkan bahwa terancangnya model instruksional bertujuan untuk membantu memecahkan masalah belajar yang dihadapi oleh siswa seperti apa yang dipelajari siswa?, bagaimana prosedur dan sumber belajar yang tepat untuk siswa?, dan bagaimana hasil belajar siswa yang diterapkan, serta membantu dalam peningkatan pembelajaran pada siswa. Salah satu model instruksional

yang biasa digunakan di SDN Daan Mogot 1 ialah model ASSURE karena model ini difokuskan dalam pembelajaran didalam kelas. Tetapi, jika model itu terlaksana dengan baik di dalam pembelajaran maka dapat dievaluasi dan dikaji ulang. Dan dimasa *pandemic* ini SDN Daan Mogot 1 di dalam pembelajarannya menggunakan metode interaktif berbasis internet dan *Learning Management System (LMS)* dengan salah satu kegiatannya adalah kelas *online*.

Penyusunan strategi instruksional merupakan bagian dari proses desain instruksional. Desain instruksional menjadi blue print dalam proses pengajaran yang mengarahkan proses penyusunan strategi instruksional tersebut. Komponen-komponen dalam strategi instruksional yang ditetapkan berdasarkan teori-teori psikologi (*aliran humanisme, behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan cybernetisme*) dan berbagai prinsip instruksional meliputi urutan kegiatan instruksional, garis besar isi instruksional dan sistem peluncuran yang terdiri dari metode instruksional, media dan alat instruksional, serta alokasi waktu. Komponen-komponen tersebut terintegrasi dan berfungsi bersama dalam bentuk strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan instruksional. Desain instruksional sangatlah penting untuk dipelajari terlebih dahulu sebelum memasuki dunia sekolah dasar calon guru haruslah memahami arti desain instruksional, cara mengkonstruksi kelas dan siswa calon guru harus memahami desain terlebih dahulu karena bagaimanapun kelas sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari seorang guru itu sendiri ketika sudah memasuki kelasnya. Desain instruksional ini tidak bisa diremehkan begitu saja karena penting dalam dunia pendidikan semua memakai desain instruksional ini.

Bibliografi

- Amaliyah, F. (2018). Desain Instruksional (Kajian Terhadap Komponen Utama Strategi Instruksional dan Penyusunannya). *Jurnal Ilmiah Al-Hadi*, 3(2), 657–667.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Jakarta. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran *Online* Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64–70.
- Herliandry Luh Devi, Nurhasanah, Maria Enjelina Suban, dan Heru Kuswanto.2020. Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid – 19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 66-69.
- Hijriyah, U. (2012). *Teknik Menyusun Desain Instruksional*. Jakarta. Penerbit Fakta Press.
- Inah, E. N. (2015). Peran komunikasi dalam interaksi guru dan siswa. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 150–167.
- Kuntardi, D. V. S. (2021). Dinamika Sistem Sosial Masyarakat Pedesaan di Masa Pandemi Covid-19. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(1), 1–10.
- Lubis, R. R. (2018). Identifikasi Perilaku Dan Karakteristik Awal Peserta Didik (Konsep dan Pola Penerapan Dalam Desain Instruksional). *Hikmah*, 15(1), 28–34.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta. Kencana.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (2016). *Teknologi Pembelajaran (Definisi dan Kawasannya)*. LPTK UNJ.
- Setiadi, N. J., & SE, M. M. (2019). *Perilaku Konsumen: Perspektif Kontemporer pada Motif, Tujuan, dan Keinginan Konsumen Edisi Ketiga* (Vol. 3). Prenada Media.
- Sholikhah, A. (2016). Statistik deskriptif dalam penelitian kualitatif. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), 342–362.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Yogyakarta. Deepublish.
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2010). Desain multimedia pembelajaran. *Singaraja: Undiksha*, 2(1), 1–98.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.

Susanti Noevie, Hamid Halin, dan M. kurniawan.2017. Pengaruh Bauran Pemasaran (4p) Terhadap Keputusan Pembelian Perumahan Pt. Berlian Bersaudara Propertindo. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Global Masa Kini*, 8(01), 44.

Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.