

PENDIDIK SEBAGAI DESAINER STRATEGI INSTRUKSIONAL DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Yohanes Vianey Sayangan

STKIP Citra Bakti Ngada, Flores – NTT

Email: viany.sygn.wikul@gmail.com

Abstract: Teacher as the Instructional Designer in Improving Quality of Learning at Elementary School.

This research is designed to address two main problems concerning the teachers' inability of designing instructional strategy and the enhancement of teachers' competence in improving quality of instruction. As such, this research is concerned with the analysis of factors affecting teachers' inability instructional strategy and finding out solution toward teachers' competence in improving quality of instruction. Qualitative approach was employed, while observation and interview were utilized to collect the data. The data were triangulated. The results indicate that social and cultural condition of static society have contributed to teacher performance. In addition, motivation and lack of knowledge affect maturity stage of teachers' ability in designing instructional strategy. It can be concluded that education and training are useful for the refinement of qualified instructional task, design of instructional strategy and implementation of instructional strategy for teachers in schools.

Keywords: educators, designer, instructional strategy, instructional quality

Abstrak: Pendidik Sebagai Desainer Strategi Instruksional Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

di Sekolah Dasar. Penelitian ini dirancang dengan tujuan untuk menemukan dua masalah besar yaitu persoalan ketiaktahuan para guru untuk menjadi disainer strategi instruksional, dan bagaimana mencari cara untuk meningkatkan kompetensi para guru agar dapat menjadi perancang strategi pembelajaran secara handal sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis persoalan ketiaktahuan para guru untuk menjadi disainer strategi instruksional dan menemukan cara yang tepat untuk meningkatkan kompetensi para guru agar dapat menjadi perancang strategi pembelajaran secara handal sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggulirkan triangulasi data. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak dari kondisi sosial dan budaya masyarakat yang statis terhadap perubahan turut mempengaruhi kinerja guru. Faktor motivasi yang rendah, dan keterbatasan sumber pengetahuan juga mempengaruhi kemampuan guru untuk menjadi desainer strategi instruksional. Akhirnya, dapat disimpulkan bahwa untuk dapat meningkatkan kualifikasi guru berkaitan dengan menjadi seorang desainer strategi instruksional maka yang perlu dilakukan adalah melakukan pendidikan dan pelatihan tentang mendesain strategi instruksional, serta mempraktekan merancang strategi instruksional di sekolah oleh para guru.

Kata Kunci: Pendidik, desainer, strategi instruksional, kualitas pembelajaran

PENDAHULUAN

Profesi guru memegang peranan strategis dalam menghasilkan sumber daya manusia pada sebuah negara. Hal ini mengharuskan pemerintah untuk senantiasa berupaya meningkatkan kualitas guru. Guru yang kreatif, inovatif, penuh semangat, empati dan luwes berperan sebagai fasilitator adalah gambaran guru yang ideal. Namun demikian, guru yang ideal tidak mudah ditemukan atau diciptakan. Guru yang ideal sangat dibutuhkan untuk memberikan pegangan hidup berupa pengalaman kognitif, afektif dan motorik bagi generasi muda.

Guru yang berkualitas tidak hanya mampu berperan sebagai pengajar yang handal, akan tetapi juga berperan sebagai

pendidik yang hebat. Guru perlu memiliki penguasaan yang baik terhadap materi atau substansi keilmuan dan memiliki kemampuan dalam menyampaikan materi atau substansi pelajaran secara efektif dan efisien serta sekaligus membentuk karakter peserta didik. Peningkatan kualitas guru tidak hanya ditentukan oleh pendidikan dan pelatihan guru semata, tapi juga dengan kebijakan dan aturan yang berlaku tentang tugas, kewenangan dan kinerja guru dalam menjalankan tugas. Guru harus memiliki kreativitas untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendorong siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat. Saat ini aturan dan kebijakan tentang tugas dan kinerja guru kerap dimaknai sebagai suatu resep baku yang disediakan oleh pemerintah pusat. Akibatnya guru hanya berperan sebagai

operator yang menjalankan tugasnya secara mekanistik.

Morin (2013:14) mengemukakan bahwa: "... Tugas guru yang paling fundamental pada abad XXI adalah menyiapkan anak agar siap menghadapi realitas kehidupan yang kian kompleks dan serba tidak jelas. Dunia pendidikan saat ini khususnya guru, tidak mengajarkan bagaimana menjadi manusia yang utuh, tidak juga diajarkan untuk memahami hubungan antar individu yang justru penting untuk menekan konflik dan perpecahan yang kian sering terjadi. Materi ajar yang dipelajari di sekolah seakan terlepas dan tidak terkait dengan kehidupan sehari-hari"

Guru tidak mampu menunjukkan sikap kreatif karena aturan dan kebijakan tersebut dipandang sebagai sebuah keharusan yang harus dipatuhi. Kondisi ini membuat guru tidak memiliki keleluasan untuk menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi siswa agar mampu melakukan konstruksi pengetahuan yang dipelajari. Waktu yang dimiliki oleh guru habis terpakai hanya untuk memenuhi tercapainya target kurikulum yang ditetapkan.

Kondisi di atas mengakibatkan pembelajaran berlangsung kaku, kering dan membosankan. Proses pembelajaran yang berlangsung setiap hari tidak mampu memotivasi dan menggairahkan siswa untuk menggali pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dimiliki. Hal ini bertentangan dengan pandangan tentang aktivitas belajar kondusif yang hanya dapat dicapai melalui kegiatan belajar yang menyenangkan. Masalah-masalah di atas perlu dicermati agar dapat dihasilkan solusi yang tepat. Guru perlu diberi keleluasaan untuk berkreasi dalam mendesain dan mengembangkan program pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Salah satu kegiatan merancang pembelajaran yang berkualitas adalah mendesain strategi pembelajaran yang tepat.

Selama ini guru hanya menjalankan praktek pembelajaran berdasarkan buku, bahan ajar yang telah disusun oleh pemerintah. Guru belum pernah dan bahkan tidak pernah menjadi dsain sekaligus sebagai arsitektur perencanaan pembelajaran baik yang berkaitan dengan analisis instruksional, desain instruksional dan mengembangkan

pembelajaran. Salah satu aspek penting dalam tahap desain instruksional adalah merancang strategi instruksional.

Mengapa strategi instruksional itu penting? Guru tidak akan mudah menentukan materi atau topik pembelajaran yang akan dibahas bersama siswa apabila tidak mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Termasuk dalam menentukan waktu yang diperlukan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Juga penting untuk menentukan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Semua unsur tersebut di atas hanya bisa dijalankan apabila seorang guru telah mahir menjadi seorang desain dan arsitek dalam menghasilkan strategi pembelajaran yang tepat guna.

STRATEGI PEMBELAJARAN DAN RUANG LINGKUPNYA

Dick, Carey dan Carey (2009: 166) mengatakan bahwa "*Instructional strategy is used generally to cover the various aspects of choosing a delivery system, sequencing and grouping clusters of content, describing learning components that will be included in the instruction, specifying how students will be grouped during instruction, establishing lessons structures, and selecting media for delivering instruction*". Strategi pembelajaran secara umum digunakan untuk menemukan berbagai aspek untuk memilih sistem penyampaian, penginstrukturan dan pengelompokan kelompok konten atau isi pembelajaran, menggambarkan komponen pembelajaran, menentukan bagaimana peserta didik akan dikelompokkan selama proses pembelajaran berlangsung, membangun struktur pembelajaran, dan memilih media yang tepat untuk kegiatan pembelajaran.

Ahli lain, Gagne, Robert M., Wager, Walter W., Golas, Katharine C., Keller, Jhon M. (2005: 226) menjelaskan strategi instruksional sebagai berikut. "*Instructional strategies are tools or techniques available to educators and instructional designers for designing and facilitating learning*". Strategi pembelajaran adalah alat atau teknik yang tersedia untuk pendidik dalam merancang dan memfasilitasi belajar.

Strategi instruksional berkenaan dengan pendekatan dalam mengelola isi dan proses instruksional secara komprehensif untuk mencapai satu atau sekelompok tujuan instruksional. Di dalamnya terintegrasi

berbagai komponen yang meliputi urutan kegiatan pembelajaran, garis besar isi, metode, media & alat, dan waktu belajar (dalam menit). (Suparman, 2012:241)

Pakar lain, Rothwell dan Kazanas (2004:221) mendefinisikan strataegi pembelajaran sebagai berikut: *An instructional strategy is perhaps best understood as an overall plan governing instructional content (What will be taught?) and process (How will it be taught?)*.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran diartikan sebagai organisasi dan urutan kegiatan belajar. Kegiatan belajar merupakan upaya untuk mengatur seperangkat peristiwa eksternal untuk menginterpretasi, mengkonstruksi, dan manifestasi dari pengetahuan dan keterampilan bagi peserta didik. Peristiwa strategi pembelajaran akan bervariasi tergantung pada konteks, sumber daya, dan kebutuhan peserta didik.

Menurut Dick, Carey dan Carey (2009: 178-179), komponen-komponen belajar dalam strategi pembelajaran terdiri dari lima tahap kegiatan, yaitu, (1) Tahap awal (*preinstructional activities*), (2) Penyajian isi (*content presentation*), (3) Partisipasi peserta pelatihan (*learner participation*), (4) Penilaian (*assessment*), dan, (5) Kegiatan tindak lanjut (*follow-through activities*). Kelima tahap tersebut merupakan salah satu bagian dari strategi pembelajaran. Setiap tahap terdiri dari langkah-langkah kegiatan. Tahap awal terdiri dari kegiatan menarik perhatian, menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan, dan mengingatkan keterampilan prasyarat. Tahap presentasi isi terdiri dari menjelaskan isi dan memberikan bimbingan belajar. Tahap partisipasi peserta didik terdiri dari latihan dan umpan balik. Tahap penilaian terdiri dari tes keterampilan awal, tes awal, dan tes akhir. Tahap terakhir adalah kegiatan tindak lanjut yang terdiri dari memberikan bantuan untuk mengingat kembali materi yang sudah dipelajari dan mempertimbangan kemungkinan penerapan isi dan kompetensi yang telah dicapai dalam kehidupan atau bidang yang relevan.

Evaluasi yang dilaksanakan setelah para peserta didik menyelesaikan suatu kegiatan belajar tertentu merupakan dasar untuk memperoleh balikan (*feedback*). Tujuan utama evaluasi adalah memperoleh informasi dan kajian tentang pencapaian tujuan dan

penguasaan bahan oleh peserta pelatihan. Hasil evaluasi digunakan untuk menentukan apakah ada di antara para peserta didik memerlukan bimbingan untuk mencapai tujuan, sehingga seluruh peserta didik dapat mencapai tujuan dan menguasai bahan belajar secara maksimal.

GURU SEBAGAI ARSITEKTUR PEMBELAJARAN YANG BERKUALITAS

Salah satu aktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah guru. Guru adalah jantungnya pendidikan. Sebagus apapun kebijakan pembelajaran dan sebaik apapun kurikulum, jika tanpa didukung tenaga guru yang profesional dan berkualitas, maka kualitas pembelajaran tidak akan efektif. Artinya peran guru yang bermutu dan profesional dalam kegiatan pembelajaran akan menunjukkan kualitas pembelajaran. Hal ini ditegaskan oleh UNESCO dalam laporan *the International Commission on Education for Twenty-first Century* menyatakan antara lain bahwa memperbaiki mutu pendidikan tergantung pada pengetahuan dan keterampilan, karakter personal, prospek profesional, dan motivasi yang tepat jika ingin memenuhi harapan *stakeholder* pendidikan.

Dalam proses pembelajaran, perlu mengisi ruang-ruang kegiatan yang telah direncanakan dan dipikirkan sebelumnya. Dalam pembelajaran, ruang-ruang yang perlu diisi dan dipikirkan oleh guru yaitu bagaimana guru menyusun strategi pada tahap-tahap pendahuluan, pengembangan, kesimpulan dan penutup yang diperlukan baik dalam aktivitas pembelajaran individual maupun kelompok (Reece & Walker, 2001: 13). Dengan kata lain, yang perlu disiapkan oleh guru dalam pembelajaran meliputi *introduction, body, concluding, and assesment* (Smith dan Ragan, 2007). Itu berarti guru yang profesional harus mampu menciptakan *blue print* dalam merancang sebuah bangun pembelajaran yang mampu menampung kebutuhan peserta didik. Untuk itu guru harus mampu menyusun rencana dan strategi pembelajaran sebagai bagian bangunan pembelajaran yang kokoh bagi tereselanggaranya kualitas pembelajaran yang berkualitas. Kesseluruhan uraian konsep, data, informasi dan permasalahan pada latar belakang tersebut itulah yang menjadi dasar pemikiran penulis untuk melakukan penelitian mengenai peran guru

sebagai desainer strategi instruksional dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru SD.

Fokus penelitian ini adalah masalah guru SD sebagai desainer instruksional dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Adapun masalah dalam penelitian ini adalah (1) Mengapa para guru belum mampu merancang strategi instruksional secara benar dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik?(2) Bagaimana cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peran para guru sebagai desainer strategi instruksional yang handal?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) Menganalisis faktor penyebab belum berperannya guru sebagai desainer instruksional secara benar dalam meningkatkan kualitas pelayanan pembelajaran bagi peserta didik di sekolah.(2) Menemukan cara yang tepat dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peran para guru sebagai desainer strategi instruksional yang handal.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif sebagaimana dijelaskan Locke, Spriduso dan Silferman dalam Creswell (1994: 147) bahwa: *“Qualitative research is interpretative research. As such, the biases, values and judgment of the researches become stated explicitly in the research report. Such openness is considered to be useful and positive.”* Artinya, aktivitas penelitian dicirikan oleh kegiatan mengumpulkan, menggambarkan dan menafsirkan data tentang situasi yang dialami, hubungan kegiatan, sikap yang ditunjukkan dalam proses yang sedang berlangsung, serta kerjasama yang dijalankan.

Digunakannya metode penelitian kualitatif dimaksudkan untuk menemukan (*uncover*) dan memahami (*understand*) apa yang ada di balik fenomena yang akan diteliti. Metode kualitatif dapat memberikan rincian fenomena (*the details of phenomenon*) yang sulit diungkapkan dalam metode kuantitatif. (Strauss dan Corbin, 1990:19). Selain itu, pendekatan kualitatif yang dipilih dalam penelitian ini didasarkan atas pertimbangan bahwa karena belum banyak kajian teoritik tentang peranan pendidik dalam kaitannya dengan kreatif dan inovatif untuk merancang

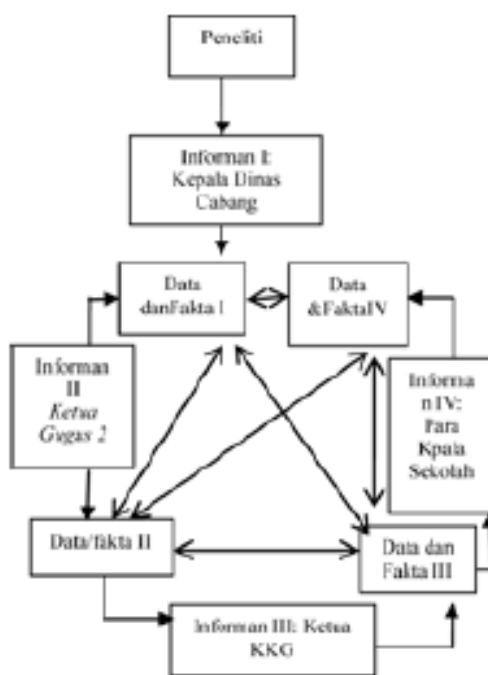
dan mendesain strategi instruksional, maka diperlukan suatu metode epistemologik yang mampu melahirkan teori dari kombinasi antara perspektif yang diteliti dan dari perspektif peneliti sendiri, sebagaimana halnya paradigma kualitatif modern. Dengan demikian, akan lahir proposisi hipotetik baru melalui interpretasi interaksi antara atribut dan properti yang selanjutnya digunakan untuk membangun kategori dan memberikan eksplanasi terhadap fenomena yang diteliti.

Pemilihan pendekatan kualitatif untuk menjawab masalah penelitian yang diajukan, lebih ditekankan untuk mengungkapkan *meaning* dan memahami poses belum berperannya guru sebagai desainer dan arsitektur di bidang strategi instruksional di sekolah-sekolah wilayah Riung Barat. Dengan demikian, tujuan pemilihan pendekatan kualitatif ini adalah untuk memahami bagaimana proses dan mengungkapkan makna dari setiap fenomena sebagaimana adanya mengenai peran guru sebagai kreator untuk desain dan penembangan sistem instruksional dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Rincian data yang dibutuhkan meliputi data primer dan data sekunder. Data primer yakni data yang langsung direkam di lapangan melalui wawancara mendalam dan observasi oleh peneliti sendiri sebagai instrumen penelitian. Data sekunder adalah data yang sudah diolah dan dipublikasikan secara resmi yang diperoleh dari hasil rencana strategis (renstra), program pembangunan daerah (Propeda) di bidang pendidikan serta dokumentasi dan media pemberitaan resmi.

Teknik analisis data menggunakan triangulasi data yakni teknik menguji kesahihan atau validitas, keterandalan atau reliabilitas data dan informasi yang terkumpul melalui teknik triangulasi dengan melibatkan semua narasumber serta melakukan cek silang validitas data. Proses perguliran penelitian yang meliputi uraian rinci peneliti melakukan wawancara dan perlakuan terhadap setiap data dijelaskan dalam diagram berikut. Setiap data dijelaskan dalam diagram berikut;



: Jalur wawancara

: Jalur cek silang kebenaran data dan informasi
(triangulasi sumber data)

Bagan 1: Teknik Perguliran Penelitian dan Triangulasi Data

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian lapangan sebagai upaya untuk memperoleh jawaban atas masalah mengapa guru belum mampu menjadi desain strategi instruksional serta upaya untuk meningkatkan peran guru sebagai desainer strategi instruksional dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ditemukan beberapa aspek penting, yaitu: *Pertama*, faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan guru dalam mendesain strategi instruksional ditentukan oleh (1)) faktor lingkungan dan budaya. (2) faktor sumber pengetahuan yang terbatas dalam meningkatkan kinerja. (3) masalah motivasi (4) faktor akses informasi dan telekomunikasi. *Kedua*, upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan guru sebagai Desainer Strategi Instruksional. (1) Meningkatkan Kapasitas Para Guru Melalui Pendidikan dan Pelatihan.(2) Menjadi

Desainer Strategi Instruksional yang Sesungguhnya. (3) menerapkan praktek mendesain Strategi Instruksional bagi semua guru dalam menyusun perangkat pembelajaran di sekolah.

Berikut ini akan dijelaskan factor-faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan guru menjadi seorang desain strategi instruksional. (1) *faktor lingkungan dan budaya*. Faktor lingkungan dan budaya sangat berpengaruhnya terhadap keberadaan para guru di gugus 2 Kecamatan Riung Barat.Lingkungan sosial dan budaya diartikan sebagai kebiasaan, tradisi, ikatan-ikatan yang menjadi habitus masyarakat setempat sebagai satu paguyuban.Lingkungan social dan budaya masyarakat setempat tidak mengalami banyak perubahan dan perkembangan menuju kemajuan yang ditandai adanya kemajuan di bidang pendidikan.Tidak banyak perubahan pada pola pikir masyarakat setempat yang dipengaruhi kekuatan pendidikan.Pendidikan masyarakat setempat masih memprihatinkan.Masyarakat setempat belum

sepenuhnya menaruh perhatian pada kemajuan pendidikan.

Dari data tentang kondisi sosio edukasi, diketahui bahwa 15 % wara masyarakat berpendidikan Sekolah Menengah Tingkat Pertama, dan Dasar, SMA 10 %, S1 2 %. Selebihnya tidak menamatkan pendidikan sekolah dasar. Para guru menjadi tidak berkembang karena factor kultur dan kondisi lingkungan social edukasi dalam komunitas setempat. Lingkungan social yang jauh dari perkembangan dan perubahan yang dipicu kemajuan IPTEK menjadikan alasan logis bahwa komunitas masyarakat tersebut bukanlah komunitas belajar. Hal demikian berpengaruh pada kondisi dan eksistensi para guru. Para guru akhirnya terpaku pada tradisi masyarakat yang statis. Sebagai konsekwensinya para guru hanya mengandalkan pengetahuannya yang diperoleh pada saat belajar di bangku sekolah atau kuliah.

Fakta di atas ternyata dialami hampir oleh semua guru SD yang berada di Gugus 3 Kecamatan Riung Barat. Total jumlah guru dari 3 SD segugus 2 Kecamatan Riung Barat berjumlah 25 orang. Dari 25 orang 17 yang berpredikat S1. Rata-rata guru-guru SD merupakan orang asli. Hanya 3 orang yang berasal dari luar daerah. Dari hasil wawancara dan observasi menunjukan masalah yang sama di SD dari Gugus 2 Kecamatan Riung Barat, bahwa "...situasi masyarakat di Riung Barat berada dalam persoalan ketertinggalan di bidang pendidikan. Banyak anak yang tidak tuntas belajar di bangku sekolah dasar. Masalah itu terjadi karena tidak ada semacam kesadaran bersama untuk memajukan dunia pendidikan. Guru juga kurang berperan dalam membangun pendidikan yang berarti karena guru sendiri terbatas kemampuan. Apalagi guru berada di wilayah yang jarang dijangkau kemajuan."

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa factor lingkungan social dan budaya akan berpengaruh pada kemajuan dan perkembangan pendidikan. Masyarakat yang kurang menghargai kemajuan pendidikan memberi kontribusi yang berarti pada kemiskinan dan kebodohan. Guru juga menjadi bagian dari situasi tersebut, dan guru akhirnya terbawa arus situasi yang tidak menentu dalam perubahan dan pembangunan pendidikan yang berkualitas.

(2) *Faktor sumber pengetahuan yang terbatas.* Pengetahuan dan ilmu pendidikan

selalu berubah dan selalu berinovasi sesuai perkembangan zaman dan perkembangan teori baru yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik di era digital ini. Sebagai konsekwensinya, para guru juga harus selalu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan. Dalam kenyataannya, Para guru yang berada dalam Gugus 2 Kecamatan Riung Barat kurang memiliki keinginan untuk membuka wawasan serta memperkaya diri untuk belajar pada hal yang baru melalui kemajuan iptek. Para guru tidak mampu mengembangkan teori dan praktek pembelajaran yang terkini dalam hal memperkaya ilmu bidang desain instruksional secara khusus bagaimana menjadi desainer bidang strategi instruksional.

Dari hasil analisis berdasarkan pengamatan serta studi mendalam ditemukan fakta bahwa sangat sulit bagi para guru yang menerima kondisi yang ada (*taken for the granted*) akan berubah. Para guru sendiri tidak mampu mengembangkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki karena para guru sudah puas dengan yang ada. Bahkan para guru merasa tidak penting untuk mengembangkan pengetahuan. Alasannya karena keberadaan di lokasi yang tidak memiliki akses pengetahuan. Di samping itu, para guru yang berasal dari daerah sendiri lebih banyak waktu diluangkan untuk mengurus kebun dan ternak. Dengan kata lain, para guru tidak memiliki kemauan untuk belajar dan mencari sumber pengetahuan baru melalui media yang ada seperti pengadaan buku baru, mencari teori dan pengetahuan baru. Para guru telah memposisikan diri lebih sebagai petani.

(3) *Faktor motivasi kinerja yang rendah.* Motivasi bagi setiap personil dalam satu instansi menjadi salah satu unsur penting dalam mencapai tujuan bersama. Termasuk dalam duni pendidikan. Sebuah sekolah sebagai lembaga, sebagai sebuah organisasi perlu merumuskan tujuan bersama. Untuk mencapai tujuan bersama, ditentukan banyak faktor. Salah satunya adalah faktor motivasi. Namun dalam kenyataannya, faktor motivasi yang dinilai sebagai sesuatu yang dirasakan sangat penting, justru dialami sebagai sesuatu yang sulit bagi para guru. Hal ini disebabkan karena beberapa alasan, antara lain (1) motivasi sebagai sesuatu yang penting (*important subject*). Dikatakan penting karena peran pemimpin itu sendiri ada kaitannya dengan bawahannya. Tiap pemimpin tidak

boleh tidak harus bekerja bersama-sama dan melalui orang lain atau bawahan, untuk itu diperlukan kemampuan memberikan motivasi kepada bawahan. Hal ini yang tidak dijumpai dalam sebuah lembaga pendidikan Sekolah Dasar di Gugus 2 Kecamatan Riung Barat. Yang dijumpai antara kepala sekolah dan para guru sebagai kolega tidak berjalan berjalan sebagai rekan kerja yang baik. Kepala sekolah kurang menunjukkan diri sebagai *leader*. (2) motivasi sebagai suatu yang sulit (*puzzling subject*). Dikatakan sulit sebab, motivasi sendiri tidak bisa diamati dan diukur secara pasti. Dan untuk mengamati dan mengukur motivasi berarti harus mengkaji lebih jauh perilaku masing-masing bawahan.

Sulitnya memotivasi bagi para guru yang menjalankan tugasnya sangatlah erat kaitannya dengan keberadaan seorang pemimpin. Dari hasil wawancara dari beberapa tokoh pendidikan disimpulkan bahwa masalah rendahnya motivasi dalam membangun kesadaran sebagai guru disebabkan faktor ketidakmampuan pimpinan memberikan motivasi kepada bawahan dalam hal ini kepada para guru yang langsung menangani masalah disektor ril yakni di sekolah-sekolah. Selain itu, kesulitan lainnya adalah cara atau metode motivasi bagi para guru yang ada sangat sulit dilakukan karena guru berjalan sendirian di lapangan.

Dengan kata lain, rendahnya kinerja para guru sangat erat terkait dengan lemahnya motivasi yang diberikan atasan atau pemimpin. Hal ini sangat nampak dalam melemahnya kinerja aparat yang melayani pendidikan di sekolah-sekolah. Para guru tidak mampu mengembangkan sistem pendidikan yang baik. Para guru tidak mampu menunjukkan kinerja yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik.

Buruknya kinerja para guru yang disebabkan oleh rendahnya motivasi kerja diungkapkan juga oleh seorang akademisi. Motivasi kerja para guru sangat rendah. Para guru tidak terpacu untuk menjalankan tugas sebagai pelayan dan pengabdian bidang pendidikan. Para guru yang ada tidak merasa memiliki tugasnya (*sense of duty*). Mereka bekerja hanya memenuhi tuntutan rutinitas belaka. Hal ini disebabkan karena tidak adanya proses interaksi kerja sama antara pemimpin dengan bawahan, kolega maupun dengan atasan pemimpin itu sendiri. Yang kedua, motivasi tidak terjadi di dalam kalangan para

guru karena adanya budaya apatis. Kesannya tidak mau saling memahami, tidak tercipta iklim saling pengertian di antara para guru untuk meningkatkan kompetensi dan kualifikasi.

Jadi, ada masalah yang menyebabkan guru kurang menyiapkan diri dalam mengembangkan bahan pembelajaran secara baik dan sistematis, muali dari tidak memiliki kemampuan untuk melakukan persiapan pembelajaran yang dimulai dengan bagaimana melakukan desain instruksional termasuk melakukan desain strategi instruksional sebagai bagian terpenting dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan guru tidak memiliki motivasi untuk berkinerja secara profesional. Motivasi baik dari kesadaran sendiri maupun yang berasal dari dorongan luar seperti dukungan pimpinan.

(4) *Faktor sumber informasi dan teknologi yang terbaru yang tidak dapat diperoleh melalui pemanfaatan teknologi informasi.* Para guru umumnya memiliki keterbatasan dalam menguasai dan menggunakan system informasi melalui dunia internet. Akses internet masih merupakan hal yang belum tersentuh dan terakses. Sebagai konsekwensinya para guru tidak dapat menangkap dan mendapatkan sumber pengetahuan dari dunia internet. Tidak mengherankan pengetahuan mengenai dunia pembelajaran serta teori kontemporer tentang pembelajaran sangat minim.

Berangkat dari masalah yang dihadapi para guru untuk menjadi desainer strategi instruksional yang handal, maka perlu dicari upaya peningkatan kreativitas bagi guru agar bisa mencapai predikat sebagai desainer strategi instruksional. Adapun upaya yang dilakukan untuk meningkatkan Kemampuan Kualitas Guru Sebagai Desainer Strategi Instruksional sebagai berikut. (1) *Meningkatkan Kapasitas Para Guru Melalui Pendidikan dan Pelatihan.* Istilah pelatihan merupakan terjemahan dari kata “*training*” (bahasa Inggris). Secara harfiah akar kata “*training*” adalah “*train*”, yang artinya pelatihan. Pelatihan diartikan sebagai proses belajar yang melibatkan penguasaan pengetahuan, penajaman keahlian, konsep, yang pada gilirannya dapat mengubah sikap dan perilaku untuk meningkatkan kinerja peserta. Dengan kata lain, pelatihan berkaitan dengan penguasaan pengetahuan, skill melalui upaya pengembangan profesional.

Pernyataan di atas dapat ditafsirkan bahwa pelatihan adalah tindakan meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan seorang untuk melaksanakan pekerjaan atau kegiatan tertentu melalui proses untuk mengembangkan bakat, ketrampilan, dan kemampuan peserta pelatihan guna menyelesaikan pekerjaan atau kegiatan tertentu. Pelatihan biasa dihubungkan dengan pendidikan. Hal ini terutama karena secara konsepsional pelatihan tidak dapat dipisahkan dari pendidikan, meskipun demikian secara khusus pelatihan dibedakan dari pendidikan. Pelatihan biasanya diasosiasikan pada mempersiapkan seseorang dalam melaksanakan suatu peran atau tugas, biasanya dalam dunia kerja. Namun demikian, pelatihan bisa juga dilihat sebagai elemen khusus atau keluaran dari suatu proses pendidikan yang lebih umum. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pelatihan pada dasarnya meliputi proses belajar mengajar dan latihan yang bertujuan untuk mencapai tingkatan kompetensi tertentu atau efisiensi kerja. Sebagai hasil pelatihan, peserta diharapkan mampu merespon dengan tepat dan sesuai situasi tertentu. Seringkali pelatihan dimaksudkan untuk memperbaiki kinerja yang langsung berhubungan dengan situasinya.

Melalui pendidikan dan pelatihan para guru dapat ditingkatkan kemampuan pedagogic dan kemampuan kinerja untuk menjadi seorang desainer instruksional. Pendidikan dan pelatihan yang dilakukan adalah proses memberikan pengetahuan baru, pengalaman kontekstual bagi para guru tentang bagaimana merancang, merencanakan dan mendesain strategi instruksional secara baik dan benar. Kegiatan pelatihan dan pendidikan bagi para guru harus dilaksanakan secara sistematis, terencana dan terjadwal. Perlu diorganisir secara profesional. Yang terpenting dalam konteks ini adalah bagaimana menghadirkan pakar, instruktur yang profesional dalam bidang desain dan pengembangan instruksional. Selain itu, ditentukan pula waktu dan tempat bagi terselenggaranya kegiatan pendidikan dan pelatihan desain strategi instruksional bagi para guru. (2) *Menjadi Desainer Strategi Instruksional yang Sesungguhnya*. Desain pembelajaran (*instructional design*) bukanlah istilah baru dalam dunia pembelajaran. Desain pembelajaran muncul sejak saat praktek pembelajaran itu ada. Kata “desain” sendiri

dalam prosesnya identik dengan istilah arsitek. Istilah desain dan arsitek diartikan sebagai seni dalam merancang dan mendirikan bangunan, termasuk di dalamnya perencanaan, konstruksi dan penyelesaian dekorasi. Arsitektur meliputi sifat atau bentuk bangunan, proses membangun bangunan, bangunan itu sendiri dan kumpulan bangunan. Aktivitas arsitektur menciptakan ruang dengan cara yang benar-benar direncanakan dan dipikirkan sebelumnya.

Sama halnya dengan arsitektur atau desainer bangunan membutuhkan seorang arsitek bangunan untuk merancang dan merencanakan model, bentuk, ukuran dan artistik sebuah bangunan, pembelajaran juga sebuah bangunan yang butuh perencanaan. Pembelajaran didesain atau diarsitek oleh desainer atau arsitektur yang bernama guru, dosen, atau instruktur. Dalam pembelajaran, ruang yang perlu diisi dan dipikirkan oleh guru, instruktur sebagai desainer atau arsitek adalah bagaimana menyusun strategi pada tahap pendahuluan, pengembangan, kesimpulan dan penutup yang diperlukan baik dalam aktivitas pembelajaran secara individu maupun kelompok. Secara umum organisasi suatu pembelajaran meliputi *introduction, body, concluding and assesment*.

Untuk menjadi seorang arsitektur di bidang strategi instruksional para guru harus memahami dan mengetahui apa yang menjadi tujuan dan urgensi penyusunan strategi instruksional. Yang harus diperhatikan para guru dalam menyusun strategi instruksional secara konkret adalah urutan kegiatan seperti D, R, T, U, C, L, T, U dan komponen metode dan media serta waktu. D, R, T, U, C, L, T, U merupakan inisial. D: deskripsi singkat isi, R: relevansi dan manfaat, T: Tujuan instruksional khusus, U: Uraian, C: contoh dan non contoh, L: latihan, R: rangkuman, U: umpan balik, T: tindak lanjut.

Dalam desain atau arsitek bangunan perlu satu model bangunan. Ada banyak model bangunan. Demikian juga dalam pembelajaran harus didasarkan pada model pembelajaran tertentu. Dan model pembelajaran ada banyak ragamnya. Pemilihan model pembelajaran tergantung kebutuhan. Dalam menyusun strategi instruksional para guru juga perlu memahami dan mengetahui model pembelajaran yang akan digunakan.

Dengan demikian, para guru harus mahir dalam bidang desain Instruksional yang juga desainer strategi instruksional sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal.

Selain itu dengan implementasi pendekatan system dalam merancang desain pembelajaran seorang pendesain instruksional dapat melihat secara holistik semua tahapan desain, berdasarkan pandangan tersebut dapat dilakukan evaluasi untuk memperoleh umpan balik dalam melakukan revisi dan koreksi dalam setiap langkah desain.

Demikian juga dengan desain strategi instruksional, seorang guru sebagai seorang desainer perlu memahami apa itu strategi instruksional. Strategi instruksional berkenaan dengan pendekatan dalam mengelola isi dan proses instruksional secara komprehensif untuk mencapai satu atau sekelompok tujuan instruksional.

Urutan kegiatan pembelajaran menunjukkan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan sintaks dari metode atau kombinasi dari beberapa metode. Pada prinsipnya format kegiatan pendahuluan dan penutup bersifat konstan atau tetap, sedangkan langkah-langkah penyajian bersifat dinamis sesuai dengan sintaks dari metode yang digunakan.

Secara garis besar ada tiga tahap: pendahuluan, penyajian, dan penutup. Rincian setiap tahap ditentukan berdasarkan teori belajar dan prinsip pembelajaran tertentu sesuai pilihan *designer*; Khusus tahap penyajian, urutan kegiatan pembelajaran harus terkait dengan sintaks (*syntax*) atau langkah-langkah setiap pendekatan/metode pembelajaran yang dipilih.

Tahapan-tahapan inilah yang harus dipahami oleh seorang guru sebelum mendesain sebuah system bangunan strategi instruksional. Seorang guru harus memiliki sebuah konsep serta model untuk membangun strategi instruksional. Setelah memiliki pengetahuan, pemahaman serta model strategi instruksional, seorang guru pada tahap selanjutnya mulai mempraktekan dengan menerapkan cara membuat strategi instruksional sesuai langkah dan tahap-tahapannya. (3) *Menerapkan Praktek Mendesain Strategi Instruksional dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran di Sekolah*. Pada tahap ini para guru diarahkan

untuk membuat atau menyusun tahapan strategi instruksional. Penyusunan strategi instruksional oleh para guru haruslah didasarkan atas tujuan instruksional yang akan dicapai sebagai kriteria utama. Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah, bagaimana tahap awal pembelajaran akan dilaksanakan, bagaimana penyajian materi, bagaimana partisipasi peserta didik, bagaimana melakukan penilaian, dan kegiatan tindak lanjut apa yang perlu diambil.

Strategi instruksional didasari oleh tujuan pembelajaran atau TIK yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam menyusun strategi instruksional juga perlu diperhatikan tahapan-tahapan, yaitu tahap pendahuluan, tahap penyajian yang merupakan kegiatan inti, dan tahap penutup. Mengembangkan bahan pembelajaran. Bahan pelajaran yang dikembangkan meliputi tiga bentuk, yaitu 1) sistem pembelajaran mandiri, 2) sistem pembelajaran tatap muka, 3) sistem pembelajaran kombinasi. Pengembangan bahan pembelajaran harus didasarkan pada strategi instruksional yang telah disusun. Jadi proses mendesain instruksional tidak pernah dimulai dengan menentukan bahan instruksional (*instructional materials*)

Penjabaran tujuan instruksional umum menjadi tujuan instruksional khusus dilakukan melalui proses analisis instruksional, tidak melalui penentuan pokok bahasan (isi). Pembuatan tes didasarkan pada tujuan instruksional bukan pada bahan instruksional (*instructional materials*)

Penentuan isi (content) didasarkan pada tujuan instruksional, bukan sebaliknya. Penentuan metode dan media & alat didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Penentuan alokasi waktu pembelajaran didasarkan pada kemungkinan ketercapaian tujuan pembelajaran bila menggunakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran, lingkup isi, metode, media & alat.

PEMBAHASAN

Semua tahapan dalam desain instruksional merupakan langkah dalam menjabarkan isi pembelajaran yang dijalankan seorang guru. Apapun perubahan kurikulum baik secara nasional maupun sampai pada taraf implementasi dan aplikasi, desain instruksional tetap merupakan *vehicle* yang mewujudkan tujuan pendidikan dan kualitas

pembelajaran di sekolah. Guru tetap menjadi sosok sentral yang disebut desainer instruksional. Desain instruksional mewujudkan pelaksanaan tujuan pendidikan yang dijabarkan melalui sebuah sistem pengembangan pembelajaran di sekolah. Pelaksnaannya adalah seorang desainer instruksional yang mewujudkan dalam diri seorang guru.

Dalam desain instruksional hal yang perlu diperhatikan oleh guru adalah menjawab tujuan dari pendidikan di sekolah yakni rencana dan pengaturan tentang isi dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Dengan demikian, desain instruksional merupakan sebuah sistem yang menjamin tujuan dari pendidikan, baik dari aspek makna maupun tujuan serta implementasinya.

Ada tiga tahap proses desain instruksional yang harus dilalui dalam proses pembelajaran yang dilakukan seorang guru. (1) tahap I : mendefinisikan masalah (mengidentifikasi kebutuhan instruksional, merumuskan tujuan instruksional umum, melakukan analisis instruksional, mengidentifikasi perilaku & karakteristik awal peserta didik dan mendeskripsikan latar/setting), (2) tahap II: analisis dan pengembangan sistem instruksional (menulis tujuan instruksional khusus, menulis tes acuan patokan, menyusun strategi instruksional, dan mengembangkan prototipa sistem instruksional), (3) tahap III: Evaluasi formatif terhadap prototipa sistem instruksional (review pakar & revisi, uji coba skala kecil & revisi, dan uji coba skala luas yang melibatkan masyarakat pengguna lulusan & revisi).

Dari tahapan-tahapan desain instruksional tersebut di atas, hal yang penting dan mendapat perhatian dalam menunjang proses pembelajaran, adalah mendesain strategi instruksional. Mengapa strategi pembelajaran penting? Strategi pembelajaran secara umum digunakan untuk menemukan berbagai aspek untuk memilih

sistem penyampaian, urutan-urutan dan pengelompokan konten atau isi pembelajaran, menggambarkan komponen pembelajaran, menentukan bagaimana peserta didik akan dikelompokkan selama proses pembelajaran berlangsung, membangun struktur bidang pelatihan, dan memilih media pembelajaran.

Dalam strategi instruksional akan dijabarkan deskripsi singkat tentang apa yang menjadi relevansi dan manfaat pembelajaran, dan apa kompetensi atau tujuan khusus (TIK) dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam strategi instruksional juga akan dijabarkan tahap penyajian. Dalam tahap penyajian inilah muatan materi dari berbagai jenis mata pelajaran akan bisa dikolaborasi. Model pembelajaran mana saja dirancang dalam tahap penyajian untuk mendukung tujuan pembelajaran yang dimaksud. Hal penting yang perlu diperhatikan adalah pola pendekatan dalam penyajian materi, yaitu pendekatan induktif: contoh-non contoh, uraian dan latihan (CUL) untuk kelompok anak-anak (pedagogi) & pendekatan deduktif: uraian, contoh-non contoh dan latihan (UCL) bagi orang dewasa (androgogi). Dalam strategi instruksional juga dirancang apa media serta metode pembelajaran yang akan digunakan serta alokasi waktu.

Desain strategi instruksional juga perlu memperhatikan tahap penutup. Tahap ini terdiri dari tes formatif dan umpan balik serta tindak lanjut. Tes formatif dan umpan balik diperlukan untuk mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi dalam tes. Sedangkan tindak lanjut berkaitan dengan menjelaskan kembali bagian-bagian yang belum dimengerti. Berdasarkan strategi pembelajaran inilah, akan memungkinkan disusunnya bahan ajar (*learning materials*). Secara umum strategi instruksional harus memuat tahapan-tahapan: tahapan pendahuluan, tahapan penyajian dan tahapan penutup. Dalam tahapan strategi instruksional juga memuat unsur metode, media pembelajaran dan waktu. Berikut ini dipaparkan contoh kerangka strategi instruksional pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Menyusun Strategi instruksional

URUT AN KEGI ATAN PELA	GARI S BESA R ISI/M	METOD E	MEDIA & ALAT	WAKTU BELAJAR (dalam menit)
------------------------------------	---------------------------------	------------	--------------------	--------------------------------------

TIHA N	ATER I			
1	2	3	4	5
TAHAP PENDAHULUAN				
Deskripsi singkat isi				
Relevansi & Manfaat				
TIK				
TAHAP PENYAJIAN				
Uraian / contoh & Non Contoh				
Contoh & Non Contoh /Uraian				
Latihan				
Tes Formatif				
Rangkuman				
TAHAP PENUTUP				
Umpan Balik				
Tindak Lanjut				
Jumlah Waktu				

KESIMPULAN

Para guru belum mampu merancang strategi instruksional secara tepat dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik. Hal ini disebabkan (1) factor lingkungan dan budaya masyarakat yang statis terhadap perubahan dan kemajuan IPTEK. (2) factor sumber pengetahuan yang terbatas sehingga para guru secara optimal belum mampu meningkatkan kinerja. (3) masalah motivasi (4) factor terhambatnya akses informasi dan telekomunikasi.

Pengayaan kapasitas para Guru melalui pendidikan dan pelatihan, penerapan praktek mendesain Strategi Instruksional dalam menyusun perangkat pembelajaran di Sekolah, dan menjadi desainer strategi instruksional yang Sesungguhnya, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peran para guru sebagai desainer strategi instruksional yang handal

DAFTAR PUSTAKA

- Carey W. Dick, and Carey, L & Carey, J. O 2009. *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: Pearson.
- Creswell, John, W., 1994. *Research design, Qualitative and Quantitative Approaches*, Sage Publications, Thousand Oaks, London.
- Evers, Tony, 2010. *High Quality Instruction that Transforms. A Guide to Implementing Quality Academic Service Learning*. Wisconsin: Wisconsin Department of Public Instruction.
- Gagne, Robert M., Wager, Walter W., Golas, Katharine C., Keller, Jhon M., 2005. *Principles of Instructional Design*. (5th ed). Belmont, CA: Wadsworth/Thomson Learning.
- Gagne, R. M. and Briggs, L. J., 1979. *Principles of Instructional Design* (2'

Ed.) New York: Holt, Rinehart and Winston.

Gagnon Jr., George W., and Collay, Michelle., 2001. *Designig for Learning: Six Element in Constructivist Classrooms*. Thousand Oaks, CA: Corwin Prees, Inc. A Sage Publication Company.

Reece, Ian dan Steephen Walker, 2001. *Teaching, Training, and Learning: A Practical Guide*, Great Britain: Atheneum Press – Gateshead.

Reiser, Robert A., and Dempsey, Jhon V., 2012. *Trend and Issues in Instructional Design an Technology* (Third Edition). Boston: Pearson Education.

Rothwel, Wiliam J., and Kazanas, H.C., 2004. *Mastering the Instruction Design Process: A Systematic Approach*. USA.Pfeiffer.

Suparman, Atwi, 2012. *Desain Instruktur Modern*. Jakarta: Erlangga.