

Desain Pesan dalam Pembelajaran

Dr. Robinson Situmorang, M.Pd.
Dra. Retno Widyaningrum, M.Si.



PENDAHULUAN

Deskripsi : Modul ini terdiri dari dua kegiatan belajar, yaitu kegiatan belajar 1 membahas mengenai konsep dan pengertian desain pesan, dan kegiatan belajar 2 mengenai desain pesan dalam pembelajaran.

Desain pesan juga akan ditinjau dari sisi komunikasi dan teknologi pendidikan dalam teori dan praktek yang menempatkan desain pesan sebagai upaya mempermudah proses penyampaian pesan-pesan dalam pembelajaran.

Manfaat : Modul ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar untuk matakuliah Prinsip Desain Pesan.

Tujuan : Setelah mempelajari modul ini Anda diharapkan mampu

1. Menjelaskan konsep desain pesan, belajar dan pembelajaran
2. Menjelaskan pengertian desain pesan dalam pembelajaran
3. Mengidentifikasi perbedaan desain pesan untuk belajar dan desain pesan untuk pembelajaran
4. Menjelaskan prinsip desain pesan dalam pembelajaran

KEGIATAN BELAJAR 1

Konsep dan Pengertian Desain Pesan

Pada kegiatan belajar 1 ini Anda akan mempelajari mengenai konsep dan pengertian desain pesan. Pesan dalam proses pembelajaran merupakan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Pesan dirumuskan sedemikian rupa agar dapat diterima dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka harus diupayakan kondisi belajar yang mendukung. Kondisi yang dimaksud salah satunya adalah dengan menciptakan pesan-pesan pembelajaran yang tepat, komunikatif, sesuai dengan lingkungan dan keadaan peserta didik.

Pesan-pesan tersebut selayaknya dibuat dengan memperhatikan dan menerapkan prinsip-prinsip desain pesan. Namun sebelumnya kita harus memiliki pemahaman mengenai apa itu desain pesan, desain pesan untuk belajar dan desain pesan dalam pembelajaran? Bagaimana hubungannya dengan komunikasi dan teknologi pendidikan?

Istilah desain atau merancang menunjukkan suatu proses yang sengaja dilakukan dan terpisah dari proses pelaksanaan desain itu sendiri. Herbert Simon (Dick dan Carey, 2006), mengartikan desain sebagai proses pemecahan masalah. Tujuan sebuah desain adalah untuk mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang tersedia.

Suatu desain muncul karena kebutuhan manusia untuk memecahkan masalah. Melalui desain orang biasa melakukan langkah-langkah yang sistematis untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Sebagai suatu proses, desain pesan sengaja dilakukan mulai dari analisis masalah pembelajaran hingga pemecahan masalah, yang dirumuskan dalam bentuk produk. Produk yang dihasilkan dapat dalam bentuk prototipe, poster, naskah atau video.

Fleming and Levie (1993) membatasi pesan pada pola-pola isyarat atau simbol yang memodifikasi perilaku kognitif, efektif dan psikomotor. Menurut Barbara B. Seels dan Rita C. Richey dalam buku Teknologi Pembelajaran,

desain pesan adalah “perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan” (Grabowski, 1991: 206). Hal tersebut mencakup prinsip-prinsip perhatian, persepsi dan daya serap yang mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesan agar terjadi komunikasi antar pengirim dan penerima.

Desain pesan berurusan dengan tingkat paling mikro melalui unit-unit kecil seperti bahan visual, urutan, halaman dan layer secara terpisah. Karakteristik lain dari desain pesan ialah bahwa desain harus bersifat spesifik baik terhadap baik terhadap medianya maupun tugas belajarnya. Hal ini mengandung arti bahwa prinsip-prinsip desain pesan akan berbeda tergantung pada apakah medianya bersifat statis, dinamis atau kombinasi dari keduanya (misalnya, suatu potret, film atau grafik komputer). Juga apakah tugas tersebut meliputi pembentukan konsep atau sikap, pengembangan keterampilan atau strategi, atau hafalan (Fleming, 1987; Fleming dan Levie, 1993).

Desain pesan memiliki arti yang luas, oleh karenanya banyak kemungkinan dalam menginterpretasikan istilah desain pesan. Dengan demikian penting untuk mengetahui definisi konsep yang tepat sebelum kita paham mengenai desain pesan, pembelajaran dan pengaruhnya pada proses belajar.

Terdapat beberapa konsep yang muncul bila berkaitan dengan desain pesan yaitu; pesan, tanda, informasi, media, dan desain pesan. Konsep-konsep tersebut akan dijelaskan berikut ini untuk membuat landasan pemikiran dalam menginterpretasikan prinsip desain pesan yang ada di masyarakat.

1. Pesan

Dilihat dari perspektif pada umumnya, tercantum berbagai pola-pola dari suatu tanda yang digunakan untuk berkomunikasi antara pengirim dan penerima pesan. Fleming dan Levie (1978) membatasi dari pengertian pesan yaitu adalah pola dari tanda atau symbol yang mempengaruhi perilaku yang mencakup dari 3 ranah pembelajaran, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Pesan juga dapat diartikan sebagai pola dari tanda/symbol yang dapat mengubah tingkah laku dalam salah satu dari ketiga domain: kognitif, afektif, psikomotor.

Charles Sanders Pierce membagi tanda menjadi tiga tipe, yaitu:

- Icon, menunjukkan tanda yang memiliki kemiripan dengan objek, icon biasanya sangat jelas dalam tanda-tanda visual. Foto diri kita adalah sebuah icon, demikian pula foto hewan atau benda-benda

lainnya. Tanda visual umum yang biasa ditempel dipintu kamar kecil yang menggambarkan pria dan wanita adalah sebuah icon

- Indeks, merupakan tanda yang memiliki hubungan eksistensial dengan objek yang ditandai, dan hubungan tersebut biasanya bersifat langsung. Asap adalah indeks dari api, bersin merupakan indeks dari flu, awan hitam merupakan indeks dari hujan.
- Simbol, adalah tanda hubungan dengan objeknya hanya berdasarkan konvensi, kesepakatan dan aturan; simbol biasanya bersifat arbitrary karena penandaannya bersifat “manasuka” dalam artian, tidak ada hubungan antara tanda dengan objek yang ditandai. Kata-kata dalam bahasa umumnya adalah sebuah simbol, warna merah-putih dalam bendera kenegaraan kita juga adalah simbol.

2. Tanda

Tanda adalah istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang memiliki arti apakah itu "sesuatu atau gagasan", termasuk semua pola baku dari tanda audio dan visual, seperti juga tekstur, bau, gerak-isyarat, ataupun lagu. Tujuan dari tanda ini adalah menggerakkan kombinasi dari panca indera yang berfungsi sebagai penerima informasi.

Tanda (sign) adalah sesuatu yang bersifat fisik, bisa dipersepsi indra kita; tanda mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri; dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga bisa disebut “tanda”.

3. Informasi

Informasi adalah sekumpulan data/fakta yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga mempunyai arti bagi si penerima informasi. Data yang telah diolah menjadi sesuatu yang berguna bagi si penerima misalnya dapat memberikan keterangan atau pengetahuan. Sumber informasi adalah data. Informasi dapat juga dikatakan sebuah pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman atau pembelajaran.

Informasi merupakan potongan isi/materi yang tersendiri, terpisah-pisah dan bersifat khusus. Sifat terpisah dan khusus ini artinya materi tersebut memiliki makna tersendiri

4. Media

Media merupakan pembawa pesan dari sumber pengirim kepada penerima pesan. Media memiliki pengertian sebagai “pembawa pesan dari sumber

transmisi kepada si penerima pesan“ (Romiszowski, 1988) diambil dari satu persatu definisi akan menentukan tingkat betapa pentingnya suatu perantara sebagai desain final dari suatu pesan.

Menurut Robinson Situmorang dan Atwi Suparman dalam bukunya Pengajaran dengan Media, 1998, menyatakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Dalam kegiatan komunikasi media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Smaldino, 2005). Media digunakan untuk mempermudah proses komunikasi, media juga dapat digunakan sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang sering terjadi dalam sebuah proses komunikasi. Dengan hadirnya media pada saat ini sekiranya dapat memfasilitasi kekurangan yang ada di dalam sebuah proses komunikasi dan dapat mengatasi masalah yang ada di berbagai aspek bidang kehidupan manapun dan khususnya dalam sebuah pembelajaran.

Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology), yaitu asosiasi pendidikan dalam bidang komunikasi dan teknologi, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan atau informasi. (Arief Sadiman, 1996). Dalam penyempurnaannya, menurut AECT 2008 media dipergunakan untuk mengubah pembelajaran menjadi lebih efektif.

Gagne (1970), mendefinisikan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar. Menurut Briggs (1970), media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.



Sumber: ayip7miftah.wordpress.com

Gambar 1.1: Contoh Jenis-Jenis Media

5. Desain Pesan

Keempat konsep di atas digabungkan menjadi “desain pesan” itu sendiri. Pada umumnya desain adalah “analisa dari masalah komunikasi” yang bertujuan mengembangkan suatu rencana untuk sengaja memanipulasi dari simbol yang disampaikan (Fleming & Levie, 1978).

Disain pesan berhubungan dengan usaha pesan yang sifatnya informatif, untuk mempengaruhi perhatian, persepsi dan pemahaman. Disain pesan merupakan satu langkah dalam proses pengembangan instruksional yang membawa persyaratan dari rancangan disain instruksional secara rinci.

Dalam struktur disain pesan yang telah ditentukan, disain pesan memberi bentuk. Disain tersebut direncanakan untuk bentuk fisik dari pesan (pembelajaran) dan komposisi induktif dari pesan (belajar).

Hubungan desain pesan dengan komunikasi dan teknologi pendidikan.

Proses komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima melalui media tertentu. Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa pesan merupakan komponen dalam proses komunikasi. Agar tujuan komunikasi dapat tercapai maka pesan dirancang sedemikian rupa sesuai dengan penerima pesan. Dalam pembelajaran, pesan-pesan pembelajaran diciptakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik pemelajar. Selain itu pesan juga dibuat sesuai dengan media dan lingkungan yang ada.

AECT mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai: Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.

(Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktek etis **memfasilitasi belajar** dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat).

Dalam pengertian elemen “menciptakan proses dan sumber teknologi yang tepat” menunjukkan bahwa teknologi pendidikan berhubungan dengan mengembangkan pesan sebagai sumber belajar. Pesan yang diciptakan ini bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja.



LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Diskusikan dalam kelompok mengapa desain pesan merupakan kajian yang penting dalam bidang Teknologi Pendidikan?
- 2) Carilah dan tuliskan hubungan antara tanda, informasi, pesan, dan media, kemudian diskusikan dengan rekan Anda.

Petunjuk Jawaban latihan

Pelajari kembali Kegiatan Belajar 1 untuk membantu Anda dalam menjawab soal latihan, terutama bagian konsep desain pesan.



RANGKUMAN

Desain pesan adalah pola-pola isyarat atau simbol yang memodifikasi perilaku kognitif, efektif dan psikomotor. Desain pesan merupakan perencanaan untuk merencanakan bentuk fisik dari pesan yang mencakup prinsip-prinsip perhatian, persepsi dan daya serap yang mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesan agar terjadi komunikasi antar pengirim dan penerima.

Terdapat beberapa konsep yang muncul bila berkaitan dengan desain pesan yaitu; pesan, tanda, informasi, media, dan desain pesan. Konsep-konsep tersebut memiliki hubungan satu sama lain.



TES FORMATIF 1 _____

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Informasi adalah....
 - A. data tersirat
 - B. data yang bermakna
 - C. interpretasi data
 - D. data yang dikenal

- 2) Charles sanders Pierce membagi tanda menjadi tiga tipe, yaitu....
 - A. pesan, lambang, indeks
 - B. indeks, simbol, morse
 - C. ikon, indeks, simbol
 - D. semua di atas benar

- 3) Komunikasi adalah
 - A. proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima melalui media.... tertentu
 - B. penambahan pengetahuan
 - C. adanya perubahan sikap
 - D. semua di atas benar

- 4) Desain pesan....
 - A. perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan
 - B. perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan
 - C. pebuah pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman atau pembelajaran
 - D. tanda yang memiliki hubungan eksistensial dengan objek yang ditandai, dan hubungan tersebut biasanya bersifat langsung

- 5) Media pembelajaran menurut Briggs (1970), adalah....
 - A. segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar
 - B. adanya perubahan perilaku
 - C. penambahan pengetahuan
 - D. adanya perubahan sikap

- 6) Pesan-pesan pembelajaran... diciptakan sesesuai dengan
 - A. kondisi peserta didik
 - B. umpan balik (feedback)
 - C. faktor-faktor eksternal
 - D. kesiapan dan Motivasi (readiness and motivation)

- 7) Istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang memiliki arti adalah.....
 - A. pesan
 - B. tanda
 - C. media
 - D. informasi

- 8) Segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar adalah.....
 - A. pesan
 - B. tanda
 - C. media
 - D. informasi

- 9) Proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima melalui media tertentu disebut proses....
 - A. pembelajaran
 - B. belajar
 - C. komunikasi
 - D. desain

- 10) Tanda yang memiliki hubungan eksistensial dengan objek yang ditandai, dan hubungan tersebut biasanya bersifat langsung.
 - A. icon
 - B. indeks
 - C. simbol
 - D. informasi

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 1 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 1.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali
80 - 89% = baik
70 - 79% = cukup
< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar 2. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 1, terutama bagian yang belum dikuasai.

KEGIATAN BELAJAR 2**Desain Pesan dalam Pembelajaran**

Pada Kegiatan Belajar 1 Anda telah mempelajari mengenai konsep dan pengertian desain pesan. Pada Kegiatan Belajar 2 ini, lebih jauh lagi akan diberikan pemahaman mengenai desain pesan dalam pembelajaran. Terminologi desain memiliki cakupan yang luas, dapat berupa desain interior rumah, desain fashion, desain produk, desain pesan dan lain sebagainya. Istilah desain pesan dalam bidang pembelajaran berhubungan dengan penciptaan pesan-pesan pembelajaran.

Konsep lain yang penting untuk dimengerti sehubungan dengan materi ini adalah belajar dan pembelajaran. Bagaimana hubungan desain pesan terhadap informasi yang berhubungan dengan pembelajaran dan dapat menghasilkan belajar. Desain pesan berhubungan terhadap pesan informatif yang berupaya menghasilkan perhatian, persepsi dan harapan. Sebagai hasilnya, desainer pesan informatif akan sangat memerhatikan dalam bentuk fisiknya.

Belajar merupakan bagian dari kehidupan manusia. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. (Eveline Siregar, 2007). Robert. M. Gagne dalam bukunya *The Conditioning of Learning* mengemukakan bahwa *Learning is a change in human disposition or capacity, which persists over a period time, and wich is not simply ascribable to process of growth.* (R.M. Gagne, 2005).

Belajar adalah perubahan kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Gagne berpendapat, bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi. Dalam teori psikologi konsep belajar Gagne ini dinamakan perpaduan antara aliran behaviorisme dan aliran instrumentalisme. Selain Gagne, Robert Heinich berpendapat bahwa belajar merupakan proses membangun pengetahuan baru, kemampuan, serta perilaku seseorang ketika berinteraksi dengan informasi maupun lingkungannya. (Smaldino 2005).

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya belajar merupakan sebuah perubahan ke arah yang lebih positif tentunya setelah seseorang melewati sebuah proses dan memperoleh pengalaman dalam kehidupannya.

Beberapa ahli berpendapat bahwa belajar dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis. Bloom mengelompokkan tujuan belajar berdasarkan kawasan belajar yang dikenal dengan taksonomi belajar (Taksonomi Bloom). Pada tahun 1956, Bloom, Englehart, Furst, Hill dan Krathwohl berhasil mengenalkan kerangka konsep kemampuan berpikir yang dinamakan *Taxonomy Bloom*. Jadi, Taksonomi Bloom adalah struktur hierarki yang mengidentifikasi *skills* mulai dari tingkat yang rendah hingga yang tinggi. Tentunya untuk mencapai tujuan yang lebih tinggi, level yang rendah harus dipenuhi lebih dulu. Dalam kerangka konsep ini, tujuan pendidikan ini oleh Bloom dibagi menjadi tiga domain/ranah kemampuan intelektual (*intellectual behaviors*) yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

a) Ranah Kognitif

Dalam ranah kognitif ini yang dominan adalah proses berpikir atau perilaku yang termasuk kedalam hasil kerja otak. Menurut Anderson dan Kratwohl (2001), ada jenjang tujuan belajar pada dimensi proses kognitif, antara lain:

Tabel 1.1
Ranah Kognitif Anderson dan Kratwohl

Tingkatan	Penjelasan
Pengetahuan	Kemampuan menyebutkan atau menjelaskan kembali Contoh: menyatakan kebijakan.
Pemahaman	Kemampuan memahami instruksi/masalah, menginterpretasikan dan menyatakan kembali dengan kata-kata sendiri Contoh : Menuliskan kembali atau merangkul materi pelajaran
Penerapan	Kemampuan menggunakan konsep dalam praktek atau situasi yang baru Contoh: Menggunakan pedoman/ aturan dalam menghitung gaji pegawai.

Analisa	Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen untuk memperoleh menganalisa, mendiskriminasi, membuat skema /diagram, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, pemahaman yang lebih luas atas dampak komponen – komponen terhadap konsep tersebut secara utuh. Contoh: Menganalisa penyebab meningkatnya Harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen- komponennya..
Sintesa	Kemampuan merangkai atau menyusun kembali komponen-komponen dalam rangka menciptakan arti/pemahaman/ struktur baru. Contoh: Menyusun kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber
Evaluasi	Kemampuan mengevaluasi dan menilai sesuatu berdasarkan norma, acuan atau kriteria. Contoh: Membandingkan hasil ujian peserta didik dengan kunci jawaban.

Pada tahun 1994, salah seorang murid Bloom, Lorin Anderson Krathwohl dan para ahli psikologi aliran kognitivisme memperbaiki taksonomi Bloom agar sesuai dengan kemajuan zaman. Hasil perbaikan tersebut baru dipublikasikan pada tahun 2001 dengan nama Revisi Taksonomi Bloom. Revisi hanya dilakukan pada ranah kognitif.

Tabel 1.2
Revisi Ranah Kognitif Anderson dan Krathwohl

Tingkatan	Penjelasan
Mengingat	Kemampuan menyebutkan kembali informasi /pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan. Contoh: menyebutkan arti taksonomi.
Mengerti	Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan menerangkan, menjelaskan, menterjemahkan, menguraikan,

	<p>mengartikan, pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram</p> <p>Contoh : Merangkum materi yang telah diajarkan dengan kata-kata sendiri</p>
Memakai	<p>Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu. Contoh: Melakukan proses penerapan sumber belajar pada mata pelajaran tertentu.</p>
Menganalisis	<p>Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh.</p> <p>Contoh: Menganalisis penyebab meningkatnya Harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen-komponennya.</p>
Menilai/Mengevaluasi	<p>Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu</p> <p>Contoh: Membandingkan hasil ujian peserta didik dengan kunci jawaban.</p>
Mencipta	<p>Kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentukbaru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal. Contoh: Membuat kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber</p>

Sumber: Anderson, L.W and D.R. Krathwohl (Eds). 2001. A Taxonomy for Learning Teaching and Assessing.

b) Ranah Afektif

Ranah Afektif mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, penghargaan, semangat, minat, motivasi, dan sikap. Lima kategori ranah ini diurutkan mulai dari perilaku yang sederhana hingga yang paling kompleks.

Ranah afektif merupakan perilaku yang dimunculkan seseorang sebagai pertanda kecenderungannya untuk membuat pilihan atau keputusan untuk beraksi di dalam lingkungan tertentu. Maksud dari penjelasan tersebut adalah dalam ranah afektif yang dominan adalah bagaimana perilaku seseorang dalam menanggapi pengalaman belajar yang diperolehnya pada lingkungan belajar tertentu. Berikut adalah ranah afektif menurut Krathwohl, Bloom, dan Masia (1964):

Tabel 1.3
Ranah Afektif Krathwohl, Bloom, dan Masia (1964)

Tingkatan	Penjelasan
Penerimaan	Kesadaran untuk menerima suatu fenomena, misalnya saja menunjukkan penerimaan dengan mendengarkan apa yang telah disampaikan oleh pengajar.
Pemberian Respon	Kemampuan untuk menanggapi atau memberikan respon terhadap suatu gagasan, benda, bahan, atau gejala tertentu.
Pemberian Nilai	Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap suatu ide, gagasan, maupun fenomena yang terjadi.
Pengorganisasian	Merupakan kemampuan untuk mengelola sistem nilai yang telah digunakan.
Karakterisasi	Kemampuan dalam melakukan tindakan secara konsisten dan terus menerus yang disesuaikan dengan nilai-nilai yang ada didalam dirinya sehingga dapat memunculkan perilaku yang seimbang.

c) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik sangat berkaitan dengan keterampilan ataupun skill setelah seseorang mendapatkan pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar yang didapatkan dari ranah psikomotorik ini adalah keterampilan atau skill

tertentu. Ranah psikomotorik menurut Anita J. Harrow meliputi (Rasyid, 2011):

- 1) Gerakan refleks, merupakan tindakan yang ditunjukkan tanpa belajar dalam menanggapi stimulus. Contohnya adalah meregangkan tangan pada saat lelah bermain biola, dan menyesuaikan postur tubuh dengan keadaan pada saat bermain biola.
- 2) Gerakan dasar, merupakan pola gerakan yang berbentuk berdasarkan campuran gerakan refleks dan gerakan yang lebih kompleks. Hasil belajarnya sesuai dengan contoh berikut: memegang biola dengan tangan kanan, menggunakan alat penggesek biola atau bow.
- 3) Gerakan tanggap (perceptual), merupakan penafsiran terhadap segala rangsang yang membuat seseorang mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan. Hasil belajarnya merupakan kewaspadaan berdasarkan perhitungan dan kecermatan. Contoh: waspada (awas), kecermatan melihat, mendengar dan bergerak, atau ketajaman dalam melihat perbedaan, misalnya pada gerakan terkoordinasi, contohnya bagaimana mengkoordinasikan antara jari-jari tangan kiri dengan tangan kanan.
- 4) Kegiatan fisik, merupakan kegiatan yang memerlukan kekuatan otot, kekuatan mental, ketahanan, kecerdasan, kegesitan, dan kekuatan suara. Hasil belajarnya sesuai dengan contoh berikut: semua kegiatan fisik yang memerlukan usaha dalam jangka panjang dan berat, pergerakan otot, gerakan sendi yang cepat, serta gerakan yang cepat dan tepat pada saat bermain biola.
- 5) Komunikasi tidak berwacana, merupakan komunikasi melalui gerakan tubuh. Gerakan tubuh ini merentang dari ekspresi mimik muka sampai dengan gerakan koreografi yang rumit.

Dalam pendapat lain, taksonomi ranah psikomotorik menurut Simpson adalah sebagai berikut:

Tabel 1.4
Taksonomi Ranah Psikomotorik Simpson

Level	Definisi Kata kerja
Persepsi	Kemampuan untuk menggunakan isyarat-isyarat sensoris untuk memandu aktivitas fisik,

Level	Definisi Kata kerja
	berkisar dari rangsangan indra, melalui seleksi isyarat, terjemahan. Contoh: memilih, mendeskripsikan, mendeteksi, membedakan, mengidentifikasi, menyeleksi, menghubungkan.
Mengatur	Kesiapan untuk bertindak, mengharuskan pelajar untuk menunjukkan suatu kesadaran atau pengetahuan tentang perilaku yang dibutuhkan untuk melaksanakan keterampilan. Contoh: Menampilkan, menjelaskan, bergerak, melanjutkan, bereaksi, menunjukkan, menyatakan, bersukarela
Memandu respon	Tahap awal belajar keterampilan yang kompleks, mencakup peniruan serta kemampuan untuk menyelesaikan langkah-langkah yang terlibat dalam penguasaan keterampilan seperti yang diarahkan Contoh: menyalin, jejak, mengikuti, bereaksi, memperbanyak, menanggapi, meniru, ulangi
Mekanisme	Tanggapan telah menjadi kebiasaan dan gerakan dapat dilakukan dengan rasa percaya diri. Tahap menengah belajar keterampilan yang kompleks. Contoh: merakit, calibrates, membangun, membongkar, menampilkan, mengikatkan, perbaikan, grinds, memanaskan, memanipulasi, ukuran, campuran, mengorganisir, sketsa
Respon terbuka terampil	Kinerja motorik tindakan yang melibatkan pola gerakan yang kompleks. Kemampuan diindikasikan serta kinerja otomatis tanpa ragu-ragu. Contoh: merakit (lebih cepat dan tanpa kesalahan), bulids, mengkalibrasi (untuk akurasi yang lebih tepat), membangun,

Level	Definisi Kata kerja
	membongkar (dan re-merakit), mengikatkan, perbaikan, memanipulasi, ukuran, mengatur
Adaptasi	Berkembang dengan baik keterampilan dengan kemampuan untuk memodifikasi pola untuk alamat, beradaptasi, dan menyesuaikan diri dengan persyaratan khusus. Memodifikasi keterampilan motorik agar sesuai dengan situasi baru. Contoh: menyesuaikan, perubahan, menata kembali, mereorganisasi, merevisi, bervariasi
Mengorganisasikan	Kemampuan untuk mengakomodasi keterampilan asli yang menggantikan keterampilan sebagai awalnya belajar. Membuat pola gerakan baru. Menekankan kreativitas berdasarkan keterampilan yang sangat dikembangkan. Contoh: menggabungkan, menyusun, membangun, menciptakan, desain, memulai, menciptakan, mengatur

Sumber: Lawrence A. Tomei, *Designing Instruction For The Traditional, Adult, and Distance Learner- A New Engine for Technology-Based Teaching*. (New York: Information Science Reference, 2010)

Ketiga ranah atau tujuan pembelajaran di atas saling berkaitan dan terdapat dalam kegiatan pembelajaran dengan persentase berbeda pada setiap kawasannya. Contohnya saja pada pelajaran Budi Pekerti yang dilandasi dengan tujuan afektif tentu perlu ditunjang pula dengan kognitifnya, ataupun dalam mata kuliah Landasan Teknologi Pendidikan yang memiliki dominan dalam tujuan kognitif juga didampingi dengan ranah lainnya. Sama juga seperti dalam pembelajaran biola yang memiliki dominan pada tujuan psikomotorik, dan sebelum mencapai tujuan psikomotoriknya perlu ditunjang dengan kognitifnya seperti menyebutkan anatomi biola, membedakan fungsi dari setiap anatomi biola, menjabarkan hal yang umum dari pembelajaran dasar dalam biola, mengingat teknik pemanasan atau warming up.

Pembelajaran merupakan bagian dalam dunia pendidikan. Sebelum mengetahui definisi pembelajaran, ada baiknya memahami definisi dari pendidikan. Definisi pendidikan terdapat dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS, yakni:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” (Sudrajat, 2011)

Berdasarkan Undang-undang yang tertera di atas terdapat kata belajar dan proses pembelajaran. Menurut definisi di atas jelas bahwa proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter dari peserta didiknya, mulai dari pengendalian diri, skill, akhlak yang mencakup kognitif, afektif, serta psikomotoriknya. Dari pengertian tersebut tersirat bahwa pembelajaran adalah bagian dari pendidikan itu sendiri. Untuk mencapai tujuan pendidikan dimulai dari tujuan pembelajaran melalui proses pembelajaran.

Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Selain itu Walter Dick dan Lou Carey mendefinisikan pembelajaran sebagai serangkaian peristiwa atau kegiatan yang disampaikan secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa jenis media (Benny, 2005).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta berlaku di manapun dan kapanpun. Sekarang ini proses pembelajaran semakin efektif dan efisien dengan berbagai upaya. Contohnya seperti dalam pembelajaran Futsal, seiring perkembangan jaman banyak cara yang dilakukan agar setiap orang dapat mempelajari Futsal dengan mudah, misalnya dengan mempelajari tendangan dari youtube.

Dalam kaitan dengan belajar dan pembelajaran, terdapat istilah informasi. Hubungan informasi, belajar dan pembelajaran selalu membutuhkan informasi. Informasi tidak selalu merupakan pembelajaran. Melihat informasi tidak selalu menghasilkan belajar. Pembelajaran tidak selalu mengakibatkan belajar. Belajar tidak selalu membutuhkan pembelajaran.

Dari penjelasan mengenai belajar dan pembelajaran di atas, maka desain pesan untuk belajar berbeda dengan desain pesan untuk pembelajaran. Perbedaan tersebut dijelaskan berikut ini.

Desain Pesan untuk Belajar

Desain pesan untuk belajar berhubungan dengan strategi yang menggerakkan faktor-faktor internal dengan maksud agar terjadi belajar. Ditujukan untuk proses kognitif yang membutuhkan penyimpanan dan pengambilan informasi, karena itu harus memberi perhatian pada susunan induktif pesan. Desain ini berkaitan dengan perencanaan komposisi induktif dari pesan, termasuk agar si belajar yang dapat memahami informasi yang baru dengan cara menghubungkannya kepada informasi yang telah ada sebelumnya.

Desain Pesan untuk Pembelajaran

Desain pesan untuk pembelajaran berhubungan dengan faktor eksternal diluar kendali pemelajar yaitu dengan memfasilitasi pembelajaran. Desain pesan untuk pembelajaran berkaitan dengan strategi yang mengaktifkan faktor internal untuk menciptakan suasana belajar terjadi. Faktor internal ini berhubungan dengan perhatian, persepsi dan pemahaman.

Desain pesan untuk pembelajaran berkaitan dengan rencana memanipulasi bentuk fisik dari pesan, termasuk didalamnya disain naskah, disain layar dan disain video.

Menyampaikan pesan pembelajaran sesuai dengan konsep teknologi pendidikan dan pembelajaran pada hakikatnya merupakan kegiatan menyampaikan pesan kepada peserta didik oleh narasumber dengan menggunakan bahan, alat, teknik, dan dalam lingkungan tertentu (Gafur, 1986, p.5). Agar penyampaian pesan tersebut efektif, perlu diperhatikan beberapa prinsip desain pesan pembelajaran. Prinsip yang dimaksud antara lain:

1. Kesiapan dan Motivasi (readiness and motivation)
Kesiapan dan motivasi menyatakan bahwa dalam penyampaian pesan pembelajaran jika peserta didik memiliki kesiapan dan motivasi yang tinggi maka hasilnya akan lebih baik. Siap disini mempunyai makna siap berdasarkan pengetahuan prasyarat, siap mental dan siap fisik. Berbagai cara dapat dilakukan untuk mengetahui kesiapan peserta didik misalnya dengan mengadakan tes prasyarat, tes diagnostik, dan tes awal. Jika pengetahuan, keterampilan, dan sikap prasyarat untuk mempelajari suatu kompetensi belum terpenuhi perlu diadakan pembekalan atau matrikulasi. Motivasi adalah dorongan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu, termasuk didalamnya melakukan kegiatan belajar. Dorongan yang dimaksud bisa berasal dari dalam diri peserta didik (faktor internal) maupun dari luar diri peserta didik (faktor eksternal).
2. Penggunaan Alat Pemusat Perhatian (attention directing devices)
Prinsip ini menyatakan bahwa jika dalam penyampaian pesan digunakan alat pemusat perhatian, hasil belajar akan meningkat. Hal ini didasarkan atas pemikiran bahwa perhatian yaitu terpusatnya mental terhadap suatu objek yang memegang peranan penting terhadap keberhasilan belajar. Semakin memperhatikan semakin berhasil, semakin tidak memperhatikan semakin gagal.
3. Partisipasi Aktif peserta didik (student's active participation)
Partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran jika peserta didik aktif berpartisipasi dan interaktif, hasil belajar akan meningkat, aktivitas peserta didik meliputi aktivitas mental (memikirkan jawaban, merenungkan, membayangkan, merasakan) dan aktivitas fisik (melakukan latihan, menjawab pertanyaan, mengarang, menulis, mengerjakan tugas, dan sebagainya).
4. Pengulangan (repetition)
Jika penyampaian pesan pembelajaran diulang-ulang, maka hasil belajar akan lebih baik. Perulangan dilakukan dengan mengulangi dengan cara yang berbeda-beda. Perulangan dapat pula dilakukan dengan memberikan tinjauan selintas awal pada saat memulai pelajaran dan ringkasan atau kesimpulan pada akhir pelajaran. Perulangan dapat pula dilakukan dengan jalan menggunakan kata-kata isyarat tertentu seperti "sekali lagi saya

ulangi”, “dengan kata lain”, singkat kata”, atau “singkatnya”, dan sebagainya.

5. Umpan Balik (feedback)

Jika dalam penyampaian pesan peserta didik diberi umpan balik, hasil belajar akan meningkat. Umpan balik adalah informasi yang diberikan kepada peserta didik mengenai hasil belajarnya. Jika salah, diberikan pembetulan (corrective feedback) dan jika betul diberi konfirmasi atau penguatan (confirmative feedback). Peserta didik akan menjadi mantap kalau betul kemudian dibetulkan. Sebaiknya, peserta didik akan tahu dimana letak kesalahannya jika salah diberi tahu kesalahannya kemudian dibetulkan secara teknis, umpan balik dapat diberikan dalam bentuk kunci jawaban yang benar.



LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Carilah 1 pokok bahasan dalam pembelajaran tematik SD kelas II.
- 2) Diskusikan cara bagaimana memberikan umpan balik pada pokok bahasan tersebut.

Petunjuk jawaban latihan

Pelajari kembali Kegiatan Belajar 2 untuk membantu Anda dalam menjawab soal latihan di atas.



RANGKUMAN

Desain pesan untuk belajar berhubungan dengan strategi yang menggerakkan faktor-faktor internal dengan maksud agar terjadi belajar. Ditujukan untuk proses kognitif yang membutuhkan penyimpanan dan pengambilan informasi, karena itu harus memberi perhatian pada susunan induktif pesan,

Desain pesan untuk pembelajaran berhubungan dengan faktor eksternal diluar kendali pemelajar yaitu dengan memfasilitasi

pembelajaran. Desain pesan untuk pembelajaran berkaitan dengan strategi yang mengaktifkan faktor internal untuk menciptakan suasana belajar terjadi.

Prinsip-prinsip dalam mendesai pesan pembelajaran adalah:

1. Kesiapan dan Motivasi (readiness and motivation)
2. Penggunaan Alat Pemusat Perhatian (attention directing devices)
3. Partisipasi Aktif peserta didik (student's active participation)
4. Pengulangan (repetition)
5. Umpan Balik (feedback)



TES FORMATIF 2

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Dalam taksonomi Bloom terdapat ranah yang mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, disebut...
 - A. ranah kognitif
 - B. ranah psikomotor
 - C. ranah afektif
 - D. ranah konatif
- 2) Belajar adalah....
 - A. adanya perubahan perilaku
 - B. penambahan pengetahuan
 - C. adanya perubahan sikap
 - D. semua di atas benar
- 3) Desain Pesan untuk belajar
 - A. tidak selalu merupakan pembelajaran
 - B. proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar
 - C. pertanda kecenderungannya untuk membuat pilihan atau keputusan untuk beraksi di dalam lingkungan tertentu.
 - D. berhubungan dengan strategi yang menggerakkan faktor-faktor internal dengan maksud agar terjadi belajar.
- 4) Desain pesan untuk pembelajaran
 - A. ditujukan untuk proses kognitif yang membutuhkan penyimpanan dan pengambilan informasi.
 - B. tidak selalu membutuhkan pembelajaran.

- C. berhubungan dengan faktor eksternal diluar kendali pemelajar yaitu dengan memfasilitasi pembelajaran
 - D. tanda yang memiliki hubungan eksistensial dengan objek yang ditandai, dan hubungan tersebut biasanya bersifat langsung.
- 5) Umpan balik dalam prinsip desain pesan pembelajaran maksudnya adalah...
- A. dorongan yang dimaksud bisa berasal dari dalam diri
 - B. peserta didik Jika dalam penyampaian pesan peserta didik diberi umpan balik, hasil belajar akan meningkat
 - C. jika peserta didik aktif berpartisipasi dan interaktif, hasil belajar akan meningkat
 - D. terpusatnya mental terhadap suatu objek yang memegang peranan penting terhadap keberhasilan belajar
- 6) Di bawah ini termasuk dalam prinsip desain pesan pembelajaran, kecuali...
- A. pengulangan (repetition)
 - B. umpan balik (feedback)
 - C. faktor-faktor internal
 - D. kesiapan dan motivasi (readiness and motivation)
- 7) Pemikiran bahwa perhatian yaitu terpusatnya mental terhadap suatu objek yang memegang peranan penting terhadap keberhasilan belajar, merupakan prinsip....
- A. penggunaan alat pemusat perhatian
 - B. umpan balik (feedback)
 - C. partisipasi aktif peserta didik (student's active participation)
 - D. kesiapan dan motivasi (readiness and motivation)
- 8) Informasi yang diberikan kepada peserta didik mengenai hasil belajarnya, merupakan prinsip....
- A. penggunaan alat pemusat perhatian
 - B. umpan balik (feedback)
 - C. partisipasi aktif peserta didik (student's active participation)
 - D. kesiapan dan motivasi (readiness and motivation)
- 9) Ranah dimana yang dominan adalah proses berpikir atau perilaku yang termasuk kedalam hasil kerja otak adalah....
- A. ranah kognitif
 - B. ranah psikomotor

- C. ranah afektif
- D. ranah konatif

10) Pembelajaran adalah...

- A. keterampilan ataupun skill setelah seseorang mendapatkan pengalaman belajar tertentu.
- B. struktur hierarki yang mengidentifikasi skills mulai dari tingkat yang rendah hingga yang tinggi.
- C. terpusatnya mental terhadap suatu objek yang memegang peranan penting terhadap keberhasilan belajar.
- D. serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 2 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 2.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan modul selanjutnya. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 2, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kunci Jawaban Tes Formatif

Tes Formatif 1

1. B
2. C
3. A
4. A
5. A
6. A
7. B
8. C
9. C
10. B

Tes Formatif 2

1. C
2. D
3. D
4. C
5. B
6. C
7. A
8. B
9. A
10. D

Daftar Pustaka

- Anderson, L.W and D.R. Krathwohl (Eds). (2001). *A Taxonomy for Learning Teaching and Assessing*.
- Anglin, Gary J. (1991), *Instructional Technology, Englewood: Library Unlimited*.
- Arief S. Sadiman, dkk. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Cetakan ke-3. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Flemming, Malcolm & Levie, Howard (1984), *Instructional Message Design*, Englewood: Educational Technology Publication.
- Gary R. Morrison, Steven M. Ross, Howard K. Kalman, (2012), *Designing Effective Instruction*, 7th Edition, New Baskerville: Wiley Global Education.
- Grabowski, B.L. (1991). *Message Design: issues and trends*. In G.J. Anglin, ed. *Instructional technology: past, present and future*, 202-12. Englewood, CO: Libraries Unlimited.
- Heinich, dkk. (2005), *Instructional Media and Technologies for Learning*, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Situmorang, Robinson, Atwi Suparman. (1998). *Pengajaran dengan Media*. Jakarta: STIA LAN Press