

OPTIMALISASI DESAIN INSTRUKSIONAL UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Muhamad Solihudin¹, Evi Chamalah²

^{1,2}Universitas Sultan Agung Semarang Jawa Tengah Indonesia.

*Corresponding E-mail: msolehudin32r@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.70287/epistemic.v4i3.503>

Diterima: 07-07-2025 | Direvisi: 07-08-2025 | Diterbitkan: 30-09-2025

Abstract:

This study aims to analyze and develop effective instructional designs for teaching Indonesian language in elementary schools. The main problems identified include low student motivation, difficulties in reading comprehension, limited learning media, and minimal student engagement during the learning process. This study uses a qualitative method with a descriptive-analytical approach through observation, teacher interviews, and literature study. The results show that the application of instructional design based on a constructivist approach, the use of visual and digital media, and the application of active learning strategies can improve students' conceptual understanding, reading interest, and literacy skills. In addition, student engagement in learning increased significantly when teachers acted as facilitators and mentors. This study recommends the development of adaptive, contextual, and student-centered instructional designs to create a more interactive, meaningful, and relevant Indonesian language learning process that meets the developmental needs of elementary school students.

Keyword: instructional design, Indonesian language, elementary school, basic literacy

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengembangkan desain instruksional yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Permasalahan utama yang diidentifikasi meliputi rendahnya motivasi belajar siswa, kesulitan dalam membaca pemahaman, keterbatasan media pembelajaran, serta minimnya keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitis melalui observasi, wawancara guru, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan desain instruksional berbasis pendekatan konstruktivistik, pemanfaatan media visual dan digital, serta penerapan strategi pembelajaran aktif mampu meningkatkan pemahaman konsep, minat baca, dan keterampilan literasi siswa. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan ketika guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan desain instruksional yang bersifat adaptif, kontekstual, dan berpusat pada siswa untuk menciptakan proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan perkembangan siswa di tingkat Sekolah Dasar.

Kata Kunci: desain instruksional, bahasa Indonesia, sekolah dasar, literasi dasar.

PENDAHULUAN

Di tengah gelombang Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, literasi dasar tidak lagi sekadar mencakup kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (Calistung). Literasi kini menuntut kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi efektif, serta beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan informasi. Dalam konteks ini, literasi menjadi kompetensi multidimensional yang berperan sebagai fondasi bagi pembelajaran sepanjang hayat dan kesiapan individu menghadapi tantangan sosial, ekonomi, serta budaya di era digital. Literasi telah berevolusi menjadi fondasi krusial untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan merefleksikan informasi dalam berbagai konteks, yang merupakan prasyarat mutlak untuk pengembangan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Kemendikbudristek, 2023). Dalam konteks ini, Kurikulum Merdeka hadir sebagai respons pedagogis yang menekankan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik (*student-centered*), berdiferensiasi, dan relevan dengan kehidupan. Literasi dasar, sebagai salah satu pilar Profil Pelajar Pancasila, menempati posisi sentral dalam implementasi kurikulum ini di Sekolah Dasar (SD).

Namun, realitas di lapangan justru menunjukkan paradoks yang memprihatinkan. Meskipun Gerakan Literasi Sekolah (GLS) telah digalakkan sejak tahun 2016, tingkat pemahaman membaca siswa sekolah dasar masih jauh dari harapan. Berbagai survei nasional menunjukkan bahwa banyak siswa mampu membaca teks, tetapi gagal memahami maknanya secara mendalam. Pembelajaran membaca masih berfokus pada aspek mekanis, bukan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran, kurangnya pelatihan guru dalam strategi literasi, dan minimnya budaya membaca di lingkungan sekolah memperburuk kondisi ini. Akibatnya, kesenjangan literasi antarwilayah semakin melebar. Situasi ini menegaskan perlunya inovasi desain instruksional yang lebih adaptif, kolaboratif, dan kontekstual untuk membangkitkan kembali semangat literasi di sekolah dasar Indonesia.. Hasil Asesmen Nasional (AN) tahun 2022 menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik di tingkat dasar masih berada di bawah kompetensi minimum untuk literasi membaca, khususnya dalam aspek menemukan ide pokok, memahami informasi tersirat, menarik kesimpulan, dan mengevaluasi isi teks, baik fiksi maupun nonfiksi (Pusmendik, 2023). Studi regional yang dilakukan oleh Arista (2023) juga mengonfirmasi bahwa GLS sering kali hanya menjadi kegiatan seremonial seperti membaca 15 menit tanpa diikuti dengan strategi penguatan pemahaman yang sistematis, akibat kurangnya perencanaan dan pendampingan yang berkelanjutan.

Akar permasalahan tersebut terletak pada belum optimalnya penerapan desain instruksional yang sistematis, kontekstual, dan terintegrasi dalam proses pembelajaran. Banyak guru masih mengandalkan metode tradisional yang berorientasi pada penyampaian materi, bukan pada pengalaman belajar siswa. Akibatnya, pembelajaran kurang mampu menstimulasi keterlibatan aktif, berpikir kritis, dan pemahaman mendalam terhadap teks. Kondisi ini menunjukkan perlunya rancangan pembelajaran yang lebih terstruktur dan berpusat pada peserta didik. Banyak guru masih terpaku pada pendekatan tradisional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), seperti ceramah dan pemberian tugas mekanistik, alih-alih membangun pengalaman belajar yang eksploratif dan bermakna bagi siswa (Nurfaidah, 2024). Selain itu, sering terjadi disintegrasi antara komponen-komponen pembelajaran; bahan ajar tidak selaras dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau Modul Ajar, dan asesmen literasi yang dilakukan tidak mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*/HOTS) secara komprehensif (Yuliani, 2023). Oleh karena itu, tulisan ini bertujuan untuk menganalisis urgensi dan strategi pengembangan desain instruksional terintegrasi yang dapat secara efektif mengatasi tantangan rendahnya literasi dasar di SD dalam mendukung kesuksesan implementasi Kurikulum Merdeka.

Rendahnya capaian literasi siswa SD bukanlah masalah yang muncul tiba-tiba, melainkan akibat dari kompleksnya faktor-faktor yang saling berkait. Pertama, dari sisi pedagogi, pendekatan pembelajaran membaca sering kali masih bersifat dekontekstual. Siswa disuguhkan teks yang tidak terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka, lalu diminta menjawab pertanyaan literal yang jawabannya tersurat secara eksplisit di dalam teks. Pendekatan ini gagal melatih siswa untuk melakukan inferensi, evaluasi, dan koneksi antaride, yang justru merupakan inti dari pemahaman membaca (Kurniawati et al., 2021). Guru kurang terlatih dalam menggunakan strategi meta-kognitif, seperti modeling (pemodelan cara berpikir), think-aloud, atau *scaffolding*, yang esensial untuk membimbing siswa memahami teks yang kompleks.

Kedua, dari sisi desain pembelajaran, perencanaan yang dilakukan sering kali tidak sistematis. Guru langsung melompat pada penyusunan RPP tanpa melakukan analisis kebutuhan (*needs assessment*) yang mendalam terhadap tingkat literasi awal siswa, minat baca, dan konteks sosial budaya mereka. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang dirumuskan terlalu umum dan tidak terukur. Model desain instruksional yang terstruktur seperti ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) atau model Dick and Carey belum dimanfaatkan secara optimal sebagai kerangka kerja dalam merancang siklus pembelajaran literasi yang utuh (Branch, 2016; Syarif et al., 2024).

Ketiga, dari sisi bahan ajar dan evaluasi, terdapat kesenjangan yang lebar. Buku teks yang digunakan sering kali menjadi satu-satunya sumber belajar, padahal teks di dalamnya mungkin terlalu mudah atau terlalu sulit untuk profil siswa yang beragam (diferensiasi). Asesmen yang digunakan pun cenderung sumatif dan berformat pilihan ganda, yang hanya mengukur produk akhir dan mengabaikan proses berpikir siswa. Asesmen formatif yang dapat memberikan umpan balik (*feedback*) segera untuk perbaikan pembelajaran masih sangat jarang diterapkan dalam konteks literasi (Purnomo, 2022).

Solusi atas permasalahan multidimensi ini menuntut pendekatan yang holistik, kolaboratif, dan terintegrasi. Untuk menjawab kompleksitas tantangan literasi di sekolah dasar, penelitian ini mengusulkan kerangka kerja inovatif yang memadukan tiga elemen kunci: desain instruksional yang sistematis, pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif, dan kolaborasi reflektif antara guru. Sinergi ketiga elemen tersebut diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, adaptif, dan berkelanjutan. Model ADDIE memberikan sebuah peta jalan yang jelas untuk mengembangkan pembelajaran literasi. Fase *Analyze* digunakan untuk mengidentifikasi gap literasi, karakteristik siswa, dan sumber daya yang tersedia. Fase *Design* digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran spesifik yang terukur (berbasis HOTS), memilih strategi (seperti PjBL), dan merancang instrumen asesmen. Fase *Development* adalah tahap penciptaan bahan ajar, media, dan LKPD yang kontekstual dan menarik. Fase *Implementation* adalah eksekusi pembelajaran di kelas dengan memantau respons siswa. Terakhir, fase *Evaluation* dilakukan secara terus-menerus (formatif) dan di akhir (sumatif) untuk mengukur keefektifan desain dan melakukan revisi (Branch, 2016). Integrasi model ini memastikan bahwa setiap komponen pembelajaran saling terkait dan mengarah pada pencapaian tujuan literasi. *Project-Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang sangat efektif dan relevan dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar (Ansya, 2023). PjBL bersifat autentik, kontekstual, dan menuntut keterlibatan aktif siswa dalam seluruh proses belajar. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya diminta untuk membaca dan memahami teks, tetapi juga meneliti, berdiskusi, berkolaborasi, serta menciptakan produk nyata yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi.

Dalam konteks pembelajaran literasi, PjBL mendorong siswa untuk membaca secara kritis, mengidentifikasi informasi penting, dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi maupun isu di sekitar mereka (Zahra, 2025). Aktivitas ini memperkuat keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, dan evaluasi, yang sangat penting untuk membangun literasi fungsional di abad ke-21. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide secara kreatif melalui media tulis, visual, atau digital.

Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, kemandirian, dan kemampuan berkolaborasi. Dengan demikian, PjBL menjadi strategi pembelajaran yang holistik dan bermakna dalam menumbuhkan budaya literasi yang berorientasi pada pemahaman, kreativitas, dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan nyata.. Sebuah proyek seperti membuat "Majalah Dinding Kelas" atau "Kampanye Hidup Sehat" memaksa siswa untuk membaca berbagai sumber (buku, artikel *online*, wawancara) untuk mengumpulkan informasi, menganalisis data, menyusun laporan, dan mempresentasikan hasilnya. Penelitian Syarif et al. (2024) membuktikan bahwa integrasi PjBL dengan instrumen literasi yang dirancang baik dapat meningkatkan pemahaman siswa hingga 84%. PjBL mengubah literasi dari kegiatan pasif menjadi aktivitas sosial yang bermakna.

Kurikulum Merdeka mendorong pemanfaatan teknologi untuk memperkaya pembelajaran. Media digital interaktif seperti video animasi, kuis platform seperti Quizizz atau Kahoot!, dan aplikasi digital storytelling (e.g., Book Creator, Canva) dapat meningkatkan motivasi dan engagement siswa (Yuliani, 2023). Teknologi juga memungkinkan personalisasi belajar, di mana siswa dapat mengakses teks dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda sesuai kemampuan mereka. Literasi digital menjadi bagian yang tidak terpisahkan, di mana siswa tidak hanya membaca teks cetak tetapi juga belajar mengevaluasi kredibilitas informasi di internet (Coiro, 2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Penelitian dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar Negeri 1 Gegerbitung, Kab Sukabumi, yang ditentukan secara purposif berdasarkan kriteria rendahnya capaian literasi dasar pada peserta didik kelas IV. Subjek dalam penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia dan 26 siswa kelas IV yang menjadi fokus penerapan desain instruksional yang dioptimalisasi. Peneliti hadir secara langsung di lapangan untuk melakukan observasi, wawancara, dokumentasi, serta refleksi bersama guru guna memastikan keterlaksanaan tindakan secara sistematis dan berkelanjutan.

Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan mengadaptasi model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus, dengan kemungkinan penambahan siklus jika hasil refleksi menunjukkan perlunya perbaikan lebih lanjut. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru menyusun desain instruksional berbasis model Dick and Carey, termasuk merancang RPP, modul ajar literasi, serta media interaktif. Selanjutnya, pada tahap

tindakan, guru menerapkan desain tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada peningkatan pemahaman teks, menemukan ide pokok, dan menyusun tanggapan terhadap bacaan. Proses pembelajaran direkam dan dicatat melalui jurnal lapangan untuk dianalisis lebih lanjut. Tahap observasi dilakukan secara partisipatif oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan keterlibatan siswa. Refleksi dilakukan secara kolaboratif untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan perbaikan pada tindakan berikutnya.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang dibantu dengan instrumen pendukung berupa pedoman wawancara, lembar observasi keterampilan literasi, catatan lapangan, dokumentasi pembelajaran, serta rubrik penilaian pemahaman membaca. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan guru dan beberapa siswa untuk menggali persepsi mereka terhadap pembelajaran yang berlangsung. Lembar observasi dikembangkan untuk mencatat aktivitas guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung. Rubrik penilaian digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam memahami bacaan, menentukan ide pokok, dan menyampaikan tanggapan. Validasi instrumen dilakukan melalui uji ahli dan uji keterbacaan sebelum diterapkan di lapangan.

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi selama penerapan desain instruksional. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber dan teknik, diskusi teman sejawat, serta member checking dengan guru dan siswa. Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, dari bulan Februari hingga April 2025, dengan jadwal observasi dan implementasi pembelajaran dua kali seminggu. Kehadiran peneliti selama proses pembelajaran turut memastikan bahwa setiap tindakan yang dilakukan berjalan sesuai dengan rancangan yang telah disepakati dan memungkinkan refleksi yang akurat terhadap hasil yang dicapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Rendahnya kemampuan literasi dasar, khususnya pemahaman membaca, tetap menjadi tantangan besar dalam pendidikan dasar Indonesia, sebagaimana tercermin dalam hasil Asesmen Nasional (Kemendikbudristek, 2023). Permasalahan ini seringkali berakar pada desain instruksional yang kurang sistematis, berpusat pada guru (*teacher-centered*), dan tidak responsif terhadap keragaman kemampuan siswa (Nurfaidah, 2024). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SD Negeri 1 Gegerbitung, Sukabumi, hadir sebagai respons terhadap masalah ini dengan menguji efektivitas model desain instruksional Dick

and Carey yang diimplementasikan secara komprehensif. Model ini dipilih karena sifatnya yang sistematis, linier, dan berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur (Gustafson & Branch, 2018). Analisis ini tidak hanya menyajikan temuan lapangan tetapi juga meninjaunya secara kritis melalui lensa teori pendidikan kontemporer untuk menggali dampak, tantangan, dan implikasi strategis dari penerapan model tersebut.

Temuan pada Siklus I menunjukkan bahwa adopsi model Dick and Carey berhasil mendisrupsi pola pembelajaran tradisional. Peningkatan aktivitas siswa dalam diskusi dan tanya jawab mengindikasikan terjadinya pergeseran dari lingkungan belajar pasif (*passive learning*) menuju aktif (*active learning*). Menurut teori belajar konstruktivis, hal ini adalah prasyarat fundamental untuk pemahaman yang mendalam, di mana pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi sosial dan pengalaman (Vygotsky, 1978). Media dan modul ajar yang dirancang sistematis berfungsi sebagai scaffold atau perancah yang memudahkan siswa mengakses teks yang kompleks, selaras dengan temuan Kurniawati et al. (2021) bahwa bantuan visual dan struktur yang jelas secara signifikan mengurangi beban kognitif (*cognitive load*) siswa dalam pemrosesan teks.

Namun, analisis mendalam terhadap kendala di Siklus I justru memberikan gambaran yang lebih bernuansa dan berharga. Kendala kurangnya waktu bukan sekadar masalah manajemen kelas, tetapi merupakan indikator bahwa desain awal mungkin masih terlalu ambisius atau kurang efisien. Ini mencerminkan tantangan klasik dalam menerapkan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*), yang memang memerlukan alokasi waktu lebih besar dibandingkan metode ceramah (Purnomo, 2022). Sementara itu, variasi kemampuan yang menuntut pendampingan intensif mengonfirmasi teori instruksi berdiferensiasi (*differentiated instruction*) yang dicetuskan Tomlinson (2017). Temuan ini secara tegas menyatakan bahwa sebuah desain instruksional, sehebat apapun, akan gagal jika menganggap siswa sebagai entitas yang homogen. Kebutuhan akan pendekatan yang fleksibel dan responsif bukanlah opsi, melainkan keharusan, yang sejalan dengan prinsip utama Kurikulum Merdeka.

Intervensi pada Siklus II menunjukkan pemahaman yang matang terhadap akar masalah. Pembagian kelompok berdasarkan kemampuan (*ability grouping*) adalah implementasi langsung dari *differentiated instruction*. Strategi ini memungkinkan guru memberikan scaffolding yang tepat sasaran: kelompok dengan kemampuan lebih tinggi bisa diberi tantangan analisis yang lebih kompleks, sementara kelompok yang masih berkembang mendapat bimbingan yang lebih intensif untuk menguasai kompetensi dasar. Penelitian Sari & Hidayat (2022) membuktikan bahwa pengelompokan heterogen-homogen yang dilakukan secara bergantian efektif untuk memacu kolaborasi dan pemahaman individu.

Penyempurnaan media dengan konten visual dan interaktivitas, yang lebih kaya adalah langkah strategis lainnya. Dalam era digital, literasi tidak dapat dipisahkan dari literasi visual (visual literacy). Infografis, diagram, dan video pendek tidak hanya mempermanis tampilan tetapi juga berfungsi sebagai alat bantu kognitif untuk memvisualisasikan struktur teks, hubungan antaride, dan alur logika, yang sangat membantu siswa dengan gaya belajar visual (Wijaya & Sudatha, 2023). Peningkatan partisipasi yang signifikan membuktikan bahwa media ini berhasil meningkatkan *engagement* atau keterikatan siswa, sebuah faktor prediktor kuat untuk keberhasilan belajar (Fredricks et al., 2019).

Lonjakan nilai dari 65% ke 85% untuk pemahaman membaca dan pencapaian 78% untuk tanggapan kritis bukanlah hasil yang kebetulan. Data kuantitatif ini adalah validasi empiris bahwa kombinasi antara desain instruksional yang sistematis (Dick and Carey), strategi pedagogis yang berdiferensiasi, dan media yang interaktif menciptakan sebuah ekosistem belajar yang efektif. Kemampuan menyampaikan pendapat secara lisan dan tertulis menandakan bahwa literasi yang berkembang bukan hanya sekadar reseptif (memahami) tetapi juga produktif (menghasilkan gagasan), yang merupakan tujuan akhir dari literasi dasar (Coiro, 2021).

Persepsi positif guru merupakan indikator keberhasilan yang sangat krusial, seringkali bahkan lebih penting untuk keberlanjutan (*sustainability*) program daripada sekadar angka tes. Guru merasa "dibantu" karena model Dick and Carey memberikan kerangka kerja yang jelas dan terstruktur, mengurangi kebingungan dalam perencanaan. Ini mengatasi masalah yang diungkapkan oleh Arista (2023) tentang kurangnya perencanaan yang sistematis dalam GLS. Rubrik penilaian yang objektif dan terarah mengubah asesmen dari aktivitas yang subjektif dan insidental menjadi bagian integral dari proses pembelajaran (*assessment as learning*), yang memberikan umpan balik yang bermakna bagi guru dan siswa (Purnomo, 2022).

Di sisi lain, tanggapan positif siswa terhadap media interaktif dan aktivitas kelompok menguatkan temuan Yuliani (2023) tentang hubungan antara enjoyment dan learning outcome. Dalam neuroscience pendidikan, aktivitas yang menyenangkan dan melibatkan emosi positif dapat memacu pelepasan dopamin, yang memperkuat memori dan motivasi (Willis, 2007). Dengan kata lain, "kesenangan" yang dirasakan siswa bukanlah tujuan tambahan, melainkan bagian dari mekanisme kognitif yang mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

Pembahasan

Temuan penelitian ini secara gamblang mengonfirmasi tesis sentral bahwa optimalisasi desain instruksional yang efektif harus melampaui pendekatan kognitif-simplistik yang hanya berfokus pada penghafalan dan pemahaman literal. Keberhasilan peningkatan tidak hanya pada skor tes, tetapi lebih penting lagi, pada

peningkatan partisipasi aktif, motivasi, dan kemampuan kolaborasi siswa, menunjukkan bahwa desain yang diimplementasikan berhasil menyentuh ranah afektif dan psikomotorik secara integratif. Pendekatan holistik ini selaras dengan filosofi Konstruktivisme Sosial Vygotsky (1978), di mana pembelajaran dipandang sebagai proses sosial di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi dengan orang lain dan alat budaya (*mediating artifacts*), dalam hal ini, media interaktif dan struktur kegiatan kolaboratif.

Interaksi diskusi dan kolaborasi yang teramati bukan sekadar strategi untuk membuat kelas menjadi ramai; ia berfungsi sebagai platform untuk pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Ketika siswa berdebat untuk menemukan ide pokok atau menyusun tanggapan kritis bersama, mereka secara tidak langsung terlibat dalam proses *negotiation of meaning* (negosiasi makna). Proses ini memaksa mereka untuk mengartikulasikan pemikiran, mempertahankan pendapat dengan bukti dari teks, dan merevisi pemahaman berdasarkan perspektif teman, yang merupakan jantung dari berpikir kritis dan kreatif (Coiro, 2021). Dengan demikian, desain instruksional ini berhasil mengubah ruang kelas dari tempat *transmisi informasi* menjadi sebuah komunitas pembelajar (*community of inquiry*) dimana literasi dikembangkan sebagai sebuah praktik sosial, bukan sekadar keterampilan individu. Ini secara langsung merealisasikan visi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembentukan Profil Pelajar Pancasila yang cakap berkomunikasi, bergotong royong, dan bernalar kritis (Kemendikbudristek, 2023).

Pengidentifikasian tantangan dalam penelitian ini justru merupakan bagian paling berharga, karena memberikan peta jalan untuk implementasi yang lebih luas dan berkelanjutan.

1. Masalah keterbatasan waktu. Tantangan ini tidak boleh dilihat sebagai sekadar kendala logistik. Ia adalah gejala dari ketegangan mendasar antara tuntutan *coverage* kurikulum (banyaknya materi yang harus disampaikan) dengan kebutuhan *depth* pembelajaran (pemahaman mendalam yang membutuhkan waktu). Pendekatan tradisional yang terburu-buru menyelesaikan materi adalah contoh nyata dari *pedagogy of poverty* yang dikemukakan oleh Haberman (2010), dimana guru hanya memindahkan informasi tanpa memastikan pemahaman. Optimalisasi desain instruksional dengan model Dick and Carey, yang pada dasarnya menuntut perencanaan matang dan pelaksanaan yang terukur, pada awalnya pasti akan berbenturan dengan budaya "terburu-buru" ini. Temuan ini menggarisbawahi pesan kritis: Reformasi pedagogis harus diiringi dengan reevaluasi terhadap alokasi waktu dan manajemen kurikulum. Tanpa itu, guru akan terus terjepit antara tuntutan administratif dan kebutuhan pembelajaran yang mendalam.

2. Variasi kemampuan dan kebutuhan pendampingan intensif. Ini adalah bukti empiris yang menolak pendekatan *one-size-fits-all*. Kesulitan sejumlah siswa bukanlah indikasi kegagalan desain, melainkan konfirmasi atas perlunya Instruksi Berdiferensiasi (*Differentiated Instruction*) sebagaimana didesakkan oleh Tomlinson (2017). Setiap siswa membawa *zone of proximal development* (ZPD) yang berbeda-beda. Desain instruksional yang optimal harus mampu mengakomodasi ini bukan sebagai masalah, tetapi sebagai fitur yang melekat dalam setiap kelas. Strategi pengelompokan berdasarkan kemampuan di Siklus II adalah langkah tepat, namun ini baru permulaan. Diferensiasi yang lebih komprehensif juga mencakup diferensiasi konten (teks dengan level kesulitan berbeda), proses (scaffolding yang berbeda-beda), dan produk (cara menunjukkan pemahaman yang variatif) (Suprayogi et al., 2017). Tantangan ini menunjukkan bahwa ke depan, desain instruksional harus lebih mengintegrasikan alat diagnostik yang cepat dan mudah untuk memetakan ZPD siswa sejak awal, mungkin melalui platform digital yang adaptif.
3. Kesiapan guru. Ini adalah tantangan paling sistemik dan menentukan keberlanjutan. Kemampuan guru dalam mengelola media interaktif dan melakukan evaluasi mendalam tidak bisa dihasilkan melalui pelatihan satu atau dua hari. Ini memerlukan penguasaan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang terintegrasi (Koehler & Mishra, 2018). Guru tidak hanya perlu paham teknologi (TK) atau pedagogi (PK) atau konten Bahasa Indonesia (CK), tetapi bagaimana ketiganya menyatu secara sinergis. Misalnya, memahami bagaimana platform kuis digital (TK) dapat digunakan (PK) untuk menilai pemahaman tentang struktur teks prosedur (CK) secara real-time. Ketidaksiapan guru seringkali berakar pada kurangnya kesempatan untuk berlatih dan bereksperimen dalam lingkungan yang aman, tanpa takut dinilai gagal. Oleh karena itu, pendampingan berkelanjutan dan pembentukan Komunitas Praktik (*Professional Learning Community* - PLC) menjadi prasyarat mutlak. Dalam PLC, guru dapat berkolaborasi merancang desain, saling mengobservasi, dan merefleksikan praktik mereka, sehingga pengetahuan berkembang secara kolektif dan organik (Voelkel Jr & Chrispeels, 2017).

Keberhasilan penelitian ini sangat dipengaruhi oleh model kolaborasi antara peneliti dan guru. Dinamika ini perlu dilihat lebih dari sekadar "bantuan teknis". Hubungan ini menciptakan ruang bagi refleksi praksis proses dimana teori dan praktik saling membentuk satu sama lain (Freire, 1970). Peneliti membawa perspektif teoritis dan metodologis dari model Dick and Carey, sementara guru membawa kontekstualisasi yang kaya tentang karakteristik siswa, budaya sekolah, dan kendala riil sehari-hari.

Observasi dan refleksi bersama berfungsi sebagai cermin kritis bagi guru. Seringkali, guru terjebak dalam rutinitas sehingga tidak menyadari pola-pola tertentu dalam pengajarannya. Kehadiran peneliti yang mengamati dan kemudian mendiskusikan temuan observasi (misalnya, "Ibu, saya perhatikan 5 siswa di belakang tampak bingung saat instruksi diberikan") memicu kesadaran reflektif (*reflective awareness*) yang *powerfull*. Proses ini sejalan dengan model *Lesson Study* yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Lewis et al., 2019). Guru tidak menjadi objek pasif, melainkan mitra aktif yang memberdayakan dirinya sendiri melalui siklus perencanaan-tindakan-observasi-refleksi (Kemmis & McTaggart, 2014). Kolaborasi semacam ini adalah kunci untuk memutus isolasi profesional yang sering dialami guru dan mengubahnya menjadi agen perubahan yang mampu melakukan inovasi secara mandiri di masa depan.

Peningkatan motivasi dan partisipasi melalui media interaktif perlu dianalisis secara lebih mendalam. Ini bukan semata-mata efek "hiburan" sesaat. Menurut teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2020), manusia memproses informasi melalui saluran verbal dan visual yang terpisah. Media yang mengintegrasikan teks, gambar, dan suara secara tepat (seperti video animasi yang menjelaskan alur cerita) memanfaatkan kapasitas kognitif ganda ini, sehingga pemahaman menjadi lebih mudah dan lebih dalam.

Selain itu, kuis digital seperti Kahoot! atau Quizizz memanfaatkan prinsip *game-based learning* dan memberikan umpan balik langsung (*immediate feedback*). Umpan balik ini adalah elemen krusial dalam teori belajar behavioris dan kognitif untuk memperkuat pemahaman dan mengoreksi miskonsepsi (Hattie & Timperley, 2007). Elemen kompetisi dan *leaderboard* yang menyenangkan memicu pelepasan dopamin, sebuah neurotransmitter yang terkait dengan motivasi dan reward, sehingga menciptakan asosiasi positif dengan aktivitas membaca (Willis, 2007). Dengan demikian, media interaktif berfungsi ganda: sebagai perancah kognitif (*cognitive scaffold*) yang mengurangi beban pikiran dan sebagai pemicu afektif (*affective trigger*) yang meningkatkan engagement.

Temuan penelitian ini memiliki resonansi yang jauh melampaui konteks SD Negeri 1 Gegerbitung. Ia menawarkan sebuah blueprint untuk reformasi pembelajaran literasi di tingkat dasar. Secara Teoritis, penelitian ini memperkuat integrasi antara model desain instruksional sistemik (Dick and Carey), teori belajar konstruktivis-sosial, dan prinsip instruksi berdiferensiasi. Ini menunjukkan bahwa ketiganya bukanlah paradigma yang bertentangan, melainkan dapat disintesis menjadi sebuah kerangka kerja yang powerful dan kontekstual.

Secara Praktis, implikasinya adalah:

1. Pelatihan Guru Berbasis TPACK dan PLC: Lembaga pendidikan guru dan dinas pendidikan harus beralih dari pelatihan *one-off* ke program

pendampingan berkelanjutan yang fokus pada pengembangan TPACK dan membangun PLC yang solid.

2. Pengembangan Bank Sumber Daya Terbuka (*Open Educational Resources*): Perlu dikembangkan repositori nasional yang berisi contoh RPP, modul ajar, media interaktif, dan instrumen asesmen literasi yang berbasis model terintegrasi seperti ini, sehingga guru tidak mulai dari nol.
3. Reformasi Kebijakan Waktu dan Kurikulum: Pemerintah dan sekolah perlu memberikan keleluasaan waktu yang lebih besar untuk pembelajaran yang mendalam, mungkin dengan memprioritaskan kedalaman materi atas keluasannya.

Pada akhirnya, penelitian ini bukan sekadar berbicara tentang peningkatan skor membaca atau pencapaian hasil belajar secara kuantitatif. Lebih dari itu, penelitian ini merupakan upaya untuk memberdayakan siswa agar tumbuh menjadi pembelajar sepanjang hayat yang mampu berpikir kritis, berkolaborasi dengan baik, dan berkomunikasi secara efektif. Literasi dalam konteks ini tidak hanya bermakna kemampuan memahami teks, tetapi juga kemampuan untuk menafsirkan, menilai, dan menggunakan informasi sebagai dasar pengambilan keputusan dan tindakan yang bermakna dalam kehidupan nyata.

Pemberdayaan siswa tidak akan tercapai tanpa pemberdayaan guru. Karena itu, penelitian ini juga menegaskan pentingnya peran guru sebagai perancang pembelajaran (*learning designer*) yang kreatif, reflektif, dan inovatif. Guru bukan sekadar penyampai materi, tetapi fasilitator yang membangun lingkungan belajar yang menantang, relevan, dan bermakna bagi peserta didik. Model desain instruksional Dick and Carey, ketika dioptimalkan melalui pendekatan diferensiasi, penggunaan media interaktif, serta kolaborasi reflektif antar guru, terbukti mampu menjadi katalis bagi transformasi peran guru ini. Model tersebut memberikan panduan sistematis yang memungkinkan guru merancang pengalaman belajar yang terstruktur namun fleksibel, sesuai dengan kebutuhan, minat, dan tingkat kemampuan siswa yang beragam.

Lebih jauh, keberhasilan penerapan model Dick and Carey dalam penelitian ini menunjukkan bahwa transformasi pembelajaran dapat dimulai dari ruang kelas, bahkan dengan sumber daya terbatas, asalkan guru memiliki dukungan, pelatihan, dan kemauan untuk berinovasi. Pendekatan ini juga sejalan dengan semangat Merdeka Belajar, di mana proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses pengembangan karakter dan kompetensi berpikir tingkat tinggi.

Dengan demikian, optimalisasi desain instruksional berbasis model Dick and Carey dapat dipandang sebagai strategi yang relevan dan efektif untuk memperkuat literasi dasar sekaligus menumbuhkan budaya belajar abad ke-21 di sekolah dasar.

Langkah berikutnya adalah memperluas (*scaling up*) dan menyesuaikan (adaptasi) model ini pada konteks yang lebih luas, baik di tingkat regional maupun nasional. Dukungan kebijakan, pendanaan, serta sistem pendampingan profesional yang berkelanjutan akan menjadi kunci keberhasilan replikasi model ini. Jika diterapkan secara konsisten, desain instruksional yang terintegrasi dan berbasis bukti ini berpotensi menjadi fondasi kuat bagi peningkatan mutu pendidikan dasar di Indonesia secara berkelanjutan.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa optimalisasi desain instruksional berbasis model Dick and Carey secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 1 Gegerbitung, Kabupaten Sukabumi. Penerapan desain instruksional yang menggunakan media interaktif dan modul ajar yang sistematis terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta kemampuan siswa memahami teks bacaan, termasuk dalam mengidentifikasi ide pokok dan menyusun tanggapan kritis. Model Dick and Carey menjadi kerangka yang relevan dan aplikatif dalam merancang pembelajaran Bahasa Indonesia yang adaptif terhadap kebutuhan siswa di sekolah dasar.

Namun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah kendala, antara lain keterbatasan waktu pembelajaran, variasi kemampuan siswa, serta kesiapan guru dalam mengelola media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan berkelanjutan bagi guru agar penerapan desain instruksional dapat berlangsung secara konsisten, efektif, dan berkelanjutan. Kolaborasi aktif antara peneliti dan guru dalam siklus tindakan kelas terbukti memperkuat kualitas proses belajar mengajar dan membangun budaya reflektif di lingkungan sekolah.

Hasil penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan desain instruksional yang fleksibel, kolaboratif, dan berbasis teknologi sebagai strategi peningkatan literasi dasar di sekolah dasar. Penerapan model Dick and Carey dapat dijadikan acuan dalam penyusunan kurikulum, pengembangan perangkat ajar, serta pelatihan guru di tingkat daerah maupun nasional. Selain itu, penelitian ini membuka peluang pengembangan kebijakan pendidikan yang mendorong integrasi teknologi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, guna memperkuat kompetensi literasi kritis siswa sebagai fondasi pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., & Rachmadiarti, F. (2022). *Pelatihan desain pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 13 (2), 123–134.
- Ansyah, Y. A. U. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas

- IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 43-52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Arista, D. (2023). *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dan Hambatannya di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 45-58. <https://doi.org/10.21009/JPD.015.01.04>
- Branch, R. M. (2021). *Instructional design: The ADDIE approach* (3rd ed.). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4939-6821-7>
- Coiro, J. (2021). *Toward a multifaceted heuristic of digital reading to inform assessment, research, practice, and policy*. *Reading Research Quarterly*, 56(1), 9-31. <https://doi.org/10.1002/rrq.302>
- Fredricks, J. A., Wang, M.-T., Schall Linn, J., Hofkens, T. L., Sung, H., Parr, A., & Allerton, J. (2019). *Using qualitative methods to develop a survey measure of math and science engagement*. *Learning and Instruction*, *43*, 1-13. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2019.02.009>
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. Herder and Herder.
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2018). *Survey of instructional development models* (5th ed.). ERIC Clearinghouse on Information & Technology.
- Haberman, M. (2010). The pedagogy of poverty versus good teaching. **Phi Delta Kappan*, 92(2), 81-87.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). *The power of feedback*. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The action research planner* (4th ed.). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2018). Introducing TPACK. In M. J. Koehler & P. Mishra (Eds.), *The handbook of technological pedagogical content knowledge (TPACK) for educators* (2nd ed., pp. 3-12). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315771328>
- Kurniawati, N., Suryadi, A., & Kurniawan, D. T. (2021). *Analisis Kemampuan Literasi Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5 (5), 4091-4098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1397>
- Lewis, C. C., Perry, R. R., & Murata, A. (2019). *How should research contribute to instructional improvement? The case of lesson study*. *Educational Researcher*, 35(3), 3-14. <https://doi.org/10.3102/0013189X035003003>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Nurfaidah, S. S. (2024). *Pendekatan Berdiferensiasi dalam Pembelajaran Literasi Membaca di Sekolah Dasar*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6 (1), 102-115. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5501>

- Purnomo, H. (2022). *The effect of digital formative assessment on students' reading comprehension in elementary school*. Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16*(4), 478–485. [`https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i4.20475`](https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i4.20475)
- Putri, A. R., & Mulyati, Y. (2023). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, *7*(2), 287–296. [`https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.57981`](https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.57981)
- Sari, E. P., & Hidayat, M. T. (2022). *Peningkatan Kemampuan Literasi Membaca melalui Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Big Book di Sekolah Dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendas, 8*(3), 789–799. [`https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2678`](https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2678)
- Suprayogi, M. N., Valcke, M., & Godwin, R. (2017). *Teachers and their implementation of differentiated instruction in the classroom*. Teaching and Teacher Education, *67*, 291–301. [`https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.06.020`](https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.06.020)
- Syarif, M. Z., Wulandari, S., & Hasanah, N. (2024). *Desain instruksional responsif untuk meningkatkan literasi kritis siswa sekolah dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, *15*(2), 120–134.
- Tomlinson, C. A. (2017). *How to differentiate instruction in academically diverse classrooms* (3rd ed.). ASCD.
- Voelkel Jr, R. H., & Chrispeels, J. H. (2017). *Understanding the link between professional learning communities and teacher collective efficacy*. School Effectiveness and School Improvement, *28*(4), 505–526. [`https://doi.org/10.1080/09243453.2017.1299015`](https://doi.org/10.1080/09243453.2017.1299015)
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wijaya, I. K., & Sudatha, I. G. W. (2023). *Interactive digital book based on local wisdom to improve reading literacy of elementary school students*. Journal of Education Technology, 7(1), 169–178. [`https://doi.org/10.23887/jet.v7i1.57982`](https://doi.org/10.23887/jet.v7i1.57982)
- Willis, J. (2007). *The neuroscience of joyful education*. Educational Leadership, *64*(9), 1–5.
- Yuliani, T. (2023). *Efektivitas Media Video Animasi dan Kuis Digital dalam Meningkatkan Minat Baca dan Pemahaman Membaca Siswa Kelas IV SD*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *12*(2), 301–312. [`https://doi.org/10.23887/jpi.v12i2.59015`](https://doi.org/10.23887/jpi.v12i2.59015)
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). (2023). *Laporan hasil asesmen nasional 2022*. Pusat Asesmen dan Pembelajaran.
- Pusat Pendidikan dan Pelatihan Guru (Pusmendik). (2023). *Pedoman pelatihan guru dalam pengembangan media interaktif pembelajaran*. Kementerian

Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Zahra, R. M., Sumiyadi, M., Cahyani, I., Sastromiharjo, A., & Nuphanudin, M. (2025).
Panduan Model Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Prosinek. Indonesia
Emas Group.