

PKM KEMAMPUAN MERANCANG DESAIN INSTRUKSIONAL

Ratnawati Susanto, Harlinda Syofyan, Noni Agustina, Nizirwan Anwar
Ahmad Dzaki Fikri, Nurul Febryna, Intan Pandini, Mawarni, Siti Haerotun Nisa'I, Mahwar
Alfan Nisa, Oktafiani
Universitas Esa Unggul
Jalan Arjuna Utara No 9, Jakarta Barat 11510
ratnawati@esaunggul.ac.id¹

Abstract

Teachers are learning designers who have roles and functions to provide learning experiences that are able to optimize the potential of students to become competencies. The purpose of PKM is to strengthen the internal capacity of schools through a focus on empowering teachers to develop the ability to design Instructional Designs. through PKM Instructional Design Development to address partner problems that focus on: (1) optimizing the ability to design learning (instructional design), (2) understanding and application of design (design) and learning technology, (3) pedagogical abilities that are not monotonous and varied, (4) mastery of knowledge content to facilitate competency profiles of students who have critical thinking and problem solving, communication, collaborative and innovative skills. The method in implementing the stages and activity steps uses socialization, training, coaching, self-evaluation, reflective, exploration, practice, simulation, sharing knowledge and experiences. The activity stages are: (1) pre-conditioning (Practice & Pre-test) stage, (2) Socialization stage (FGD), (3) Competency and Coaching Improvement and Empowerment stage, (4) Measurement and Evaluation stage. The results of PKM are: (1) Increased knowledge and skills in the ability to design instructional design with 75% of teachers and an effectiveness level of 75%, and (2) 75% of teachers give an opinion on a questionnaire that community service programs are on average at the level of effectiveness 75%.

Keywords: *Instructional Design, Initial Behavior Analysis, Assessment Instruments, Learning Materials, Learning Objectives*

Abstrak

Guru adalah desainer pembelajaran yang memiliki peran dan fungsi untuk menyediakan pengalaman belajar yang mampu mengoptimalkan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Tujuan PKM adalah penguatan kapasitas internal sekolah melalui fokus pemberdayaan guru pada pengembangan Kemampuan merancang Desain Instruksional. melalui PKM Pengembangan Desain Instruksional untuk mengatasi permasalahan mitra yang berfokus pada: (1) optimalisasi kemampuan merancang pembelajaran (design instruksional), (2) pemahaman dan penerapan rancangan (desain) dan teknologi pembelajaran, (3) Kemampuan pedagogikal yang tidak monoton dan variatif, (4) penguasaan konten pengetahuan untuk memfasilitasi kompetensi profil siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis dan problem solving, komunikasi, kolaboratif dan inovatif. Metode dalam pelaksanaan tahapan dan langkah kegiatan menggunakan sosialisasi, pelatihan, coaching, evaluasi diri, reflektif, eksplorasi, praktek, simulasi, berbagi pengetahuan dan pengalaman. Tahapan kegiatan adalah: (1) tahap pra pengkondisian (Praktek & Pre test) , (2) Tahap Sosialisasi (FGD), (3) Tahap Peningkatan dan Pemberdayaan Kompetensi dan Coaching, (4) Tahap Pengukuran dan Evaluasi. Hasil PKM adalah: (1) Peningkatan pengetahuan dan keterampilan kemampuan merancang desain instruksional dengan $\geq 75\%$ guru dan tingkat efektifitas $\geq 75\%$, dan (2) $\geq 75\%$ guru memberikan pendapat atas angket bahwa program pengabdian masyarakat secara rerata berada pada tingkat efektifitas $\geq 75\%$.

Kata Kunci: Desain Instruksional, Analisis Perilaku Awal, Instrumen Penilaian, Bahan Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran

Pendahuluan

SDN Duri Kepa 03 merupakan salah satu sekolah yang berada dalam pembinaan Suku Dinas Pendidikan Wilayah II Jakarta Barat Provinsi DKI Jakarta. Dalam rekomendasi Sudin Pendidikan Wilayah II, sekolah ini

menjadi sekolah mitra mitra Kerjasama bagi Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) dan memfasilitasi dosen dan mahasiswa dalam melakukan berbagai program Tridharma Perguruan Tinggi, di antaranya program Pengabdian kepada Masyarakat secara

berkeselimbangan dengan berdasarkan pada hasil analisis situasi dan kebutuhan mitra, yang mencakup aspek manajemen dan kepemimpinan, Kurikulum dan Pembelajaran, Capaian Pembelajaran Lulusan, Kompetensi Pendidik dan Tenaga Kependidikan.

Hasil analisis situasi dan wawancara pada mitra dan berfokus pada permasalahan yang diidentifikasi, maka skala prioritas yang disepakati tim pengusul dengan mitra adalah mengacu pada menyelesaikan penyelesaian permasalahan mitra: (1) Guru memiliki kemampuan yang kurang mendukung dalam merancang pembelajaran (design instruksional) dan lebih berorientasi pada scope (cakupan) dan sequence (urutan) buku ajar, (2) Rendahnya kemampuan para guru dalam pemahaman dan penerapan rancangan (desain) dan teknologi pembelajaran, (3) Kemampuan pedagogikal yang masih monoton dan tidak variatif, (4) Penguasaan konten pengetahuan tidak ter-update sesuai dengan pembelajaran abad 21 sehingga belum memfasilitasi kompetensi profil siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis dan problem solving, komunikasi, kolaboratif dan inovatif.

Rekomendasi kepada mitra adalah dengan penguatan kapasitas internal sekolah melalui fokus pemberdayaan guru pada Pengembangan Kemampuan merancang Desain Instruksional PKM Pengembangan Desain Instruksional. Penguatan kapasitas guru dilakukan berbasis kepada hasil Penelitian tim pengusul dari penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi (PTUPT) mengenai Model Pengembangan Kompetensi Pedagogik dan pengembangan berdasarkan, penelitian dari Persepsi Guru Terhadap Pengembangan Profesionalisme Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo, dan penelitian kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPA. Tahapan kegiatan adalah: (1) tahap pra pengkondisian (Praktek & Pre test), (2) Tahap Sosialisasi (FGD), (3) Tahap Peningkatan dan Pemberdayaan Kompetensi dan Coaching, (4) Tahap Pengukuran dan Evaluasi. Metode dalam pelaksanaan tahapan dan langkah kegiatan menggunakan sosialisasi, pelatihan, coaching, evaluasi diri, reflektif, eksplorasi, praktek, simulasi, berbagi pengetahuan dan pengalaman

Metode Pelaksanaan

Tahapan atau langkah-langkah solusi terdiri atas 4 tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan dan Langkah PKM

Metode dalam pelaksanaan tahapan dan langkah kegiatan menggunakan sosialisasi, pelatihan, coaching, evaluasi diri, reflektif, eksplorasi, praktek dan pre – post tes, simulasi, berbagi pengetahuan dan pengalaman (*Sharing knowledge and experiences*). Pada tahap 1 merupakan tahap pra pengkondisian yang digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap kemampuan merancang desain pembelajaran.

Pada tahap ke-2 sosialisasi dilakukan dengan metode tutorial dan sharing. Tahapan ini menjadi tahapan yang mendasar untuk perubahan paradigma dan wawasan akan pentingnya Kemampuan Desain Instruksional. (Edmonds, Branch, and Mukherjee 1994) Pada tahapan ini diperkenalkan rancangan desain instruksional dan bagaimana alur dan prosedur perancangan secara luas. Basis mengapa perlu dilakukan PKM dengan topik ini juga diperkuat secara empiris dengan hasil penelitian para tim pelaksana abdimas sehingga PKM menjadi actual untuk mencapai efektifitas hasil pengembangan kompetensi pedagogik dan professional melalui kemampuan mendesain instruksional.

Pada tahapan yang ke 3 berupa Peningkatan dan Pemberdayaan Kompetensi dilakukan dengan metode praktek dan

eksplorasi dan sharing serta coaching pengetahuan dan pengalaman yang mencakup kemampuan design instruksional. Setiap peserta akan mendemonstrasikan kemampuan dan peserta lain merespon dengan melakukan pengamatan dan memberi masukan dan tanggapan. Pada tahap ini praktek dilakukan dengan diiringi proses coaching.

Pada tahapan yang ke-4 berupa kegiatan Pengukuran dan Evaluasi, dilakukan dengan metode praktek, reflektif, evaluasi diri dan diskusi, yang mencakup: praktek dan post test untuk melakukan pengukuran tingkat perubahan pengetahuan dan keterampilan, Melakukan evaluasi dan reflektif Program, Peneguhan

komitmen dan Pendokumentasi Kegiatan dan diskusi.

Hasil dan Pelaksanaan

Kegiatan PKM dilakukan dengan melakukan diseminasi pengetahuan berdasarkan konsep teori dan empiris, dengan materi pembahasan sebagai berikut.

Tahap 1.

Pengukuran terhadap kemampuan mendesain pembelajaran.

Pelaksanaan dilakukan dengan memberikan angket pertanyaan dengan menggunakan gform terhadap 16 guru dan hasil pengukuran menunjukkan data pengukuran sebagai berikut.

Tabel 1
Pengukuran Karakteristik Awal dari Aspek Pengetahuan Merancang Desain Instruksional

Pengukuran Karakteristik Awal dari Pengetahuan Merancang desain instruksional									
No	Aspek Pengukuran Pengetahuan	Frekuensi Tingkat Kemampuan				% Tingkat Kemampuan			
		Baik	Cukup	Kurang	Jumlah	Baik	Cukup	Kurang	Jumlah
		76 - 100	65 - 75	0 - 64		76 - 100	65 - 75	0 - 64	
1	Pemahaman pengertian desain instruksional	0	8	8	16	0%	50%	50%	100%
2	Kemampuan menentukan urutan langkah desain instruksional	0	5	11	16	0%	31%	69%	100%
	Rerata	0	6,5	9,5	16	0%	41%	59%	100%

Kemampuan pengetahuan yang dimiliki 16 guru dengan 2 indikator karakteristik dapat disimpulkan: (1) pemahaman pengertian desain instruksional berada pada tingkat kemampuan baik (skor 76-100) adalah 0%, (b) pada tingkat kemampuan cukup (skor 65-74) adalah 50% dan pada tingkat kurang (skor 0-64) adalah 50%, (2) pada kemampuan tingkat pengetahuan menentukan urutan langkah desain instruksional

adalah pada tingkat baik sebesar 0%, pada tingkat cukup 41% dan pada tingkat kemampuan kurang 59%. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan tingkat pengetahuan desain instruksional guru masih perlu pada ketuntasan pengetahuan adalah bila ≥ 75 , sehingga perlu dilakukan pemberdayaan peningkatan pengetahuan sebesar 100%.



Gambar 1. Kegiatan PKM Kemampuan Merancang Desain Instruksional

Tabel 2
Pengukuran Karakteristik Awal dari Aspek Keterampilan Merancang Desain Instruksional

Pengukuran Karakteristik Awal dari Keterampilan Merancang desain instruksional													
No	Aspek Pengukuran Keterampilan	Tingkat Frekuensi Penerapan					% Tingkat Frekuensi Penerapan					Jumlah	
		Selalu	Sering	Jarang	Kadang2	Tidak Pernah	Jumlah	Selalu	Sering	Jarang	Kadang2		Tidak Pernah
1	Frekuensi kegiatan merancang desain pembelajaran	0	7	7	2	0	16	0%	44%	44%	13%	0%	100%
2	Tingkat Frekuensi melakukan langkah mendesain pembelajaran	7	3	2	1	3	16	43%	21%	13%	3%	21%	100%
	a. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran.	16	0	0	0	0	16	100%	0%	0%	0%	0%	100%
	b. Melaksanakan analisis pembelajaran	12	4	0	0	0	16	75%	25%	0%	0%	0%	100%
	c. Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa	0	0	0	0	16	16	0%	0%	0%	0%	100%	100%
	d. Merumuskan tujuan performansi	2	5	8	1	0	16	13%	31%	50%	6%	0%	100%
	e. Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan	16	0	0	0	0	16	100%	0%	0%	0%	0%	100%
	f. Mengembangkan strategi pembelajaran	4	10	2	0	0	16	25%	63%	13%	0%	0%	100%
7.	Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran	1	5	5	4	1	16	6%	31%	31%	25%	6%	100%
8.	Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif	0	0	0	0	16	16	0%	0%	0%	0%	100%	100%
9.	Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif	16	0	0	0	0	16	100%	0%	0%	0%	0%	100%
10.	Merevisi Bahan Pembelajaran	1	10	5	0	0	16	6%	63%	31%	0%	0%	100%
	Rerata	3	5	5	1	2	16	21%	33%	28%	8%	10%	100%

Dari tabel 2, dapat dilihat bahwa karakteristik awal dari aspek keterampilan merancang desain instruksional berada pada tingkat: (1) Frekuensi kegiatan merancang desain instruksional dilakukan dengan kondisi sering (0%), selalu (44%), jarang (44%), kadang-kadang (13%) dan tidak pernah (0%), (2) tingkat frekuensi melakukan langkah desain instruksional berada pada kondisi selalu (43%), sering (21%), jarang (13%), kadang-kadang

(3%) dan tidak pernah (21%). Data ini memberikan temuan bahwa frekuensi guru melakukan desain instruksional menunjukkan tingkat kemampuan guru dalam merancang desain instruksional adalah 64% dan sisanya sebesar 36% berada pada kondisi tidak pernah, kadang-kadang dan jarang melakukan.

Tabel 3
Pengukuran Karakteristik Awal dari Sikap Guru dalam Merancang Desain Instruksional

Pengukuran Karakteristik Awal dari Sikap Merancang Desain Instruksional							
No	Aspek Pengukuran Sikap	Frekuensi Pilihan			% Pilihan		
		Ya	Tidak	Jumlah	Ya	Tidak	Jumlah
1	Rasional dalam melakukan desain pembelajaran:						
	a. Tuntutan kebutuhan dan perkembangan IPTEK	10	6	16	63%	38%	100%
	b. Perbedaan individual dan karakteristik peserta didik	3	13	16	19%	81%	100%
	c. Tuntutan <i>hard</i> dan <i>soft skills</i> peserta didik	8	8	16	50%	50%	100%
	d. Tuntutan pengalaman anak untuk belajar dengan 4 pilar UNESCO	5	11	16	31%	69%	100%

Tabel 3 menunjukkan data pengukuran karakteristik awal terkait sikap guru dalam merancang desain instruksional adalah yang didasari oleh faktor: (1) tuntutan kebutuhan dan perkembangan IPTEK adalah sebesar 61%, (2) perbedaan individual dan karakteristik peserta didik sebesar 19%, (3) tuntutan *hard* dan *soft skills* peserta didik sebesar 50%, dan (4) tuntutan penalaman anak untuk belajar dengan 4 pilar UNESCO (31%). Data ini menjadi data temuan bahwa sikap guru untuk melakukan desain instruksional sebagai karakteristik awal adalah didasarkan pada tuntutan kebutuhan dan perkembangan IPTEKS, tuntutan *hard skill* dan

soft skills peserta didik, namun masih sangat rendah yang didasari pada faktor pilar belajar UNESCO maupun karena adanya perbedaan individual dan karakteristik peserta didik.

Tahap 2.

Sosialisasi untuk Peningkatan Pemahaman dan Pengetahuan mengenai Literasi Desain Instruksional

Materi desain instruksional yang diberikan mencakup pada:

1. Aspek pengetahuan

Guru adalah arsitek yang merancang pengalaman belajar peserta didik melalui

kemampuan merancang desain instruksional. Pengertian desain instruksional merupakan proses yang sistematis untuk memecahkan persoalan pembelajaran melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran beserta aktivitas yang harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber pembelajaran yang dapat digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan. (Gould 2022)

Pembelajaran dirancang untuk belajar tahu, belajar melakukan, belajar bersikap dan belajar dengan prinsip hidup bersama. Guru perlu melakukan desain instruksional dikarenakan kemanfaatannya untuk: mengidentifikasi kompetensi yang harus dikuasai siswa (dari perilaku umum menjadi perilaku dasar), dan menentukan urutan pelaksanaan,, menentukan titik awal proses pembelajaran (melalui penentuan perilaku awal siswa).(Nor et al. 2022).

Kebutuhan guru untuk melakukan desain instruksional disebabkan faktor-faktor: tuntutan kebutuhan dan perkembangan IPTEK, perbedaan individual dan karakteristik peserta didik, tuntutan hard skills dan soft skill peserta didik, dan perlunya peserta didik mengalami pengalaman belajar dengan 4 pilar UNESCO

2. Aspek Keterampilan

Keterampilan mendesain instruksional bagian dari literasi desain instruksional sebagai bagian dari kompetensi pedagogik. Keterampilan melakukan desain instruksional

Keterampilan melakukan desain instruksional dilakukan dengan mengikuti model Dick & Carey



Gambar 2 Model Desain Instruksional Dick & Carey

Model pengembangan instruksional Dick & Carey menekankan pada 10 langkah yang terdiri dari:

1. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran.
2. Melaksanakan analisis pembelajaran
3. Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa
4. Merumuskan tujuan performansi
5. Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan
6. Mengembangkan strategi pembelajaran
7. Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran.
8. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif.
9. Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.
10. Merevisi bahan pembelajaran. (Almekhlaf 2022)

Tahap 3.

Peningkatan dan Pemberdayaan Kompetensi dan Coaching.

Pada tahap ini dilakukan peningkatan pengetahuan dan pemberdayaan kompetensi guru dengan metode praktek, eksplorasi dan sharing serta coaching pengetahuan dan pengalaman yang mencakup kemampuan design instruksional. Setiap peserta akan mendemonstrasikan Rencana Pembelajaran Semester (RPP) yang menunjukkan tingkat kemampuan dan peserta lain merespon dengan melakukan pengamatan dan memberi masukan dan tanggapan. Pada tahap ini praktek dilakukan dengan diiringi proses coaching.

Tahap 4.

Pengukuran dan Evaluasi,

Pada tahap ini diberikan pengukuran karakteristik akhir dengan sejumlah item pertanyaan melalui gform sebagai post test dan praktek, reflektif, evaluasi diri serta diskusi, sebagai pengukuran tingkat perubahan pengetahuan dan keterampilan. Setelah pengukuran dilakukan evaluasi dan reflektif. Pada akhir program dilakukan eneguhan komitmen dan pendokumentasi kegiatan

Tabel 4 memperlihatkan data bahwa terjadi peningkatan karakteristik aspek pengetahuan dari perbandingan pada karakteristik awal dan akhir, dengan: (1) kemampuan pemahaman pengertian konsep desain instruksional sudah berada pada kualitas baik dan cukup, dan tidak ada lagi yang berada pada kategori kurang, (2) kemampuan menentukan urutan langkah desain instruksional berada pada kondisi baik

dan cukup, tidak ada lagi guru yang masih memiliki kemampuan kurang. Berdasarkan data ini maka dapat disimpulkan bahwa 75% guru sudah memiliki aspek pengetahuan desain instruksional yang baik, dan 25% berada pada kualitas cukup.

Tabel 4. Pengukuran Karakteristik Akhir Aspek pengetahuan Desain Instruksional

Pengukuran Karakteristik Akhir dari Pengetahuan Merancang desain instruksional									
No	Aspek Pengukuran Pengetahuan	Frekuensi Tingkat Kemampuan				% Tingkat Kemampuan			
		Baik	Cukup	Kurang	Jumlah	Baik	Cukup	Kurang	Jumlah
		76 - 100	65 - 75	0 - 64		76 - 100	65 - 75	0 - 64	
1	Pemahaman pengertian desain instruksional	14	2	0	16	88%	13%	0%	100%
2	Kemampuan menentukan urutan langkah desain instruksional	10	6	0	16	63%	38%	0%	100%
	Rerata	12	4	0	16	75%	25%	0%	100%

Tabel 5 memperlihatkan data bahwa terjadi peningkatan karakteristik aspek keterampilan dari perbandingan pada karakteristik awal dan akhir, dengan: (1) frekuensi kegiatan merancang desain instruksional berada pada kualitas baik dan cukup, dan tidak ada lagi yang berada pada frekuensi selalu dan sering, dan tidak ada lagi yang berada pada penerapan yang jarang, kadang dan tidak pernah (2) frekuensi

melakukan langkah mendesain pembelajaran berada pada frekuensi selalu dan sering, dan tidak ada lagi guru yang melakukan kegiatan dengan frekuensi jarang, kadang-kadang maupun tidak pernah. Berdasarkan data ini maka dapat disimpulkan bahwa 100% guru sudah memiliki aspek keterampilan desain instruksional yang frekuensinya berada pada kategori selalu dan sering.

Tabel 5. Pengukuran Karakteristik Akhir Aspek Keterampilan Desain Instruksional

Pengukuran Karakteristik Akhir dari Keterampilan Merancang desain instruksional													
No	Aspek Pengukuran Keterampilan	Tingkat Frekuensi Penerapan					% Tingkat Frekuensi Penerapan					Jumlah	
		Selalu	Sering	Jarang	Kadang	Tidak Pernah	Selalu	Sering	Jarang	Kadang	Tidak Pernah		
1	Frekuensi kegiatan merancang desain pembelajaran	8	8	0	0	0	16	50%	50%	0%	0%	0%	100%
2	Tingkat Frekuensi melakukan langkah mendesain pembelajaran	8	8	0	0	0	16	50%	50%	0%	0%	0%	100%
	a. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran.	16	0	0	0	0	16	100%	0%	0%	0%	0%	100%
	b. Melaksanakan analisis pembelajaran	12	4	0	0	0	16	75%	25%	0%	0%	0%	100%
	c. Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa	16	0	0	0	0	16	100%	0%	0%	0%	0%	100%
	d. Merumuskan tujuan performansi	10	6	0	0	0	16	63%	38%	0%	0%	0%	100%
	e. Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan	16	0	0	0	0	16	100%	0%	0%	0%	0%	100%
	f. Mengembangkan strategi pembelajaran	6	10	0	0	0	16	38%	63%	0%	0%	0%	100%
	7. Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran	11	5	0	0	0	16	69%	31%	0%	0%	0%	100%
	8. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif	14	2	0	0	0	16	88%	13%	0%	0%	0%	100%
	9. Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif	16	0	0	0	0	16	100%	0%	0%	0%	0%	100%
	10. Merevisi Bahan Pembelajaran	6	10	0	0	0	16	38%	63%	0%	0%	0%	100%
	Rerata	8	8	0	0	0	16	50%	50%	0%	0%	0%	100%

Sementara pada Tabel 5 memperlihatkan data bahwa terjadi peningkatan karakteristik aspek keterampilan dari perbandingan pada karakteristik awal dan akhir, dengan: (1) frekuensi kegiatan merancang desain instruksional berada pada kualitas baik dan cukup, dan tidak ada lagi yang berada pada frekuensi selalu dan sering, dan tidak ada lagi yang berada pada penerapan yang jarang, kadang dan tidak pernah (2) frekuensi melakukan langkah mendesain pembelajaran

berada pada frekuensi selalu dan sering, dan tidak ada lagi guru yang melakukan kegiatan dengan frekuensi jarang, kadang-kadang maupun tidak pernah. Berdasarkan data ini maka dapat disimpulkan bahwa 100% guru sudah memiliki aspek keterampilan desain instruksional yang frekuensinya berada pada kategori selalu dan sering.

Tabel 6
Pengukuran Karakteristik Akhir Sikap Merancang Desain Instruksional

Pengukuran Karakteristik Akhir dari Sikap Merancang Desain Instruksional							
No	Aspek Pengukuran Sikap	Frekuensi Pilihan			% Pilihan		
1	Rasional dalam melakukan desain pembelajaran:	Ya	Tidak	Jumlah	Ya	Tidak	Jumlah
	a. Tuntutan kebutuhan dan perkembangan IPTEK	16	0	16	100%	0%	100%
	b. Perbedaan individual dan karakteristik peserta didik	16	0	16	100%	0%	100%
	c. Tuntutan <i>hard</i> dan <i>soft skills</i> peserta didik	16	0	16	100%	0%	100%
	d. Tuntutan pengalaman anak untuk belajar dengan 4 pilar UNESCO	16	0	16	100%	0%	100%

Berdasarkan tabel 6, pengukuran karakteristik akhir aspek sikap dalam merancang desain instruksional memperlihatkan bahwa guru telah memiliki nilai yang utuh dengan seluruh guru (100%) memiliki sikap melakukan kegiatan merancang desain instruksional adalah didasarkan pada: keseluruhan prinsip dari adanya tuntutan kebutuhan dan perkembangan IPTEK, perbedaan individual dan karakteristik peserta didik, adanya tuntutan hard dan soft skills peserta didik dan tuntutan pengalaman untuk

belajar dengan 4 pilar UNESCO. Hal ini menjadi kompetensi pedagogik guru yang mendukung kemampuan guru dalam menyediakan pengalaman belajar yang mampu mengoptimalkan potensi peserta didik menjadi kompetensi. (Susanto 2022)

Pada tahap evaluasi dilakukan pengukuran terhadap tingkat efektifitas program melalui pertanyaan kepada responden. Data hasil jawaban responden menunjukkan tingkat pengukuran sebagai berikut.

Tabel 7. Umpan Balik Efektifitas Program PKM

Umpan Balik Efektifitas Program PKM											
No	Butir-butir Penilaian (feedback)	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah	% Sangat Tidak Setuju	% Tidak Setuju	% Setuju	% Sangat Setuju	Jumlah
1	Program pengabdian masyarakat ini sudah sesuai dengan tujuan kegiatan itu sendiri.	0	0	15	1	16	0%	0%	94%	6%	100%
2	Program pengabdian kepada masyarakat ini sudah sesuai dengan kebutuhan masyarakat sarasanya.	0	0	12	4	16	0%	0%	75%	25%	100%
3	Waktu pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini relatif telah mencukupi sesuai kebutuhan	0	0	14	2	16	0%	0%	88%	13%	100%
4	Dosen dan mahasiswa Universitas Esa unggul besikap ramah, cepat dan tanggap membantu selama kegiatan.	0	0	11	5	16	0%	0%	69%	31%	100%
5	Masyarakat setempat menerima dan mengharapkan program pengabdian masyarakat Universitas Esa Unggul saat ini dan masa yang akan datang.	0	0	13	3	16	0%	0%	81%	19%	100%
	Rerata	0	0	13	3	16	0%	0%	81%	19%	100%

Dari tabel 7 dapat dinyatakan bahwa program memiliki tingkat efektifitas yang tinggi dengan tingkat kesesuaian pada kategori setuju sejumlah 81% setuju dan 19% menyatakan sangat setuju.

Kesimpulan

Program PKM Kemampuan Merancang Desain Instruksional merupakan program yang memiliki efektifitas dalam pemberdayaan guru melalui kemampuan yang mendukung kompetensi pedagogik dalam upaya menyediakan pengalaman belajar yang mampu mengoptimalkan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Tahapan dan langkah yang dilakukan melalui 4 tahapan, mulai dari tahapan ke 1 sebagai tahap pra pengkondisian, tahap

sosialisasi, tahap Peningkatan dan Pemberdayaan Kompetensi dan tahap pengukuran dan evaluasi memberikan hasil terhadap capaian: (1) 75% guru sudah memiliki aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap desain instruksional yang baik, dan (2) $\geq 75\%$ guru memberikan pendapat atas angket bahwa program pengabdian masyarakat secara rerata berada pada tingkat efektifitas $\geq 75\%$.

Daftar Pustaka

Almekhlaf, Abdurrahman Ghaleb. 2022. *Hands-on Guide*. First Edit. United Arab Emirates: United Arab Emirates University.

Edmonds, Gerald S., Robert C. Branch, and Prachee Mukherjee. 1994. "A Conceptual Framework for Comparing Instructional Design Models." *Educational Technology Research and Development* 42(4): 55–72.

Gould, Kathleen Ahern. 2022. "Call for Manuscripts." *Dimensions of Critical Care Nursing* 41(3): 119–20.

Nor, Baseran, Ery Tri Djatmika, Sri Umi Mintarti Widjaja, and Hari Wahyono. 2022. "Development of Economic Learning Model Based on Pancasila Values." *International Journal of Instruction* 15(1): 259–76.

Susanto, Ratnawati. 2022. "Analisis Ketercapaian Dimensi Keterampilan Dasar Mengajar Guru." 7(2): 98–106.