



## Backward Design : Strategi Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa

**Ayu Ariyana Mulyani\***, Elly Malihah Setiadi, Siti Nurbayani

Pendidikan Sosiologi, FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia

\*Corresponding Author. Email: [ayuariyana.mulyani@upi.edu](mailto:ayuariyana.mulyani@upi.edu)

**Abstract:** This research aims to explore the backward design model as a learning strategy to enhance student engagement. This research adopts a descriptive approach with a qualitative method. The participants of this study were high school teachers selected through the snowball sampling technique. The data collection was conducted through interviews and participatory observation, while data analysis follows an interactive model analysis approach, including data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. The research findings indicated that the backward design was one of the effective learning design models as it focused on understanding and developing students' thinking skills. The model directed teachers to set learning objectives that were appropriate to the student's needs and skills, conduct assessments to measure students' understanding and skills and formulate when delivering materials or certain concepts gradually. Implementing concept-checking techniques allows teachers to measure students' understanding periodically, and applying interaction patterns accommodates continuous interactions.

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi model *backward design* sebagai strategi pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Partisipan penelitian ini adalah guru SMA yang dipilih dengan teknik *snowball sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi partisipatif, sedangkan teknik analisis datanya yakni analisis model interaktif yang meliputi; *data reduction*, *data display* dan *conclusion drawing/verification*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *backward design* adalah salah satu model desain pembelajaran yang efektif karena berfokus pada pemahaman dan pengembangan kemampuan berpikir siswa. Model tersebut mengarahkan guru dalam menyusun tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan keterampilan siswa, melakukan *assessment* untuk mengukur pemahaman dan keterampilan siswa, hingga menyusun formula dalam menyampaikan materi atau konsep tertentu secara bertahap. Penerapan teknik cek konsep menjadi alat bagi guru dalam mengukur pemahaman siswa secara berkala dan penerapan pola interaksi mengakomodasi interaksi yang berkesinambungan.

### Article History

Received: 09-05-2023  
Revised: 08-06-2023  
Accepted: 21-06-2023  
Published: 17-07-2023

### Key Words:

Learning Strategies;  
Student Engagement;  
Backward Design;  
Concept Checking;  
Interaction Patterns.

### Sejarah Artikel

Diterima: 09-05-2023  
Direvisi: 08-06-2023  
Disetujui: 21-06-2023  
Diterbitkan: 17-07-2023

### Kata Kunci:

Strategi Pembelajaran;  
Keterlibatan Siswa;  
*Backward Design*; Cek  
Konsep; Pola Interaksi.

**How to Cite:** Mulyani, A., Setiadi, E., & Nurbayani, S. (2023). Backward Design : Strategi Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Paedagogy*, 10(3), 798-808. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v10i3.7766>



<https://doi.org/10.33394/jp.v10i3.7766>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



## Pendahuluan

Perubahan yang terjadi di dunia saat ini, diakselerasi oleh kemajuan teknologi dengan meningkatnya koneksi, interaksi, dan perkembangan sistem digital dalam berbagai aspek kehidupan manusia (Lasmawan, 2019). Istilah disrupsi kerap kali digaungkan para ahli dalam mengamati perubahan yang terjadi secara massif. Bertemali dengan wacana tersebut, Rhenald Kasali (2018) menjelaskan bahwa profesi guru akan selalu dibutuhkan sepanjang masa. Hanya saja, *job* -dalam artian perannya tidak akan sama dengan yang kita kenal saat ini.



Pandangan Kasali (2018) mengenai *job* (peran) guru yang memungkinkan tidak akan sama seperti yang dikenal saat ini, adalah refleksi dari sederet perubahan praktik pendidikan dan pengajaran dewasa ini. Kemajuan teknologi *virtual and augmented reality* (VR/AR) seperti Amazon Alexa, mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan tanpa didampingi oleh seorang guru. Kemajuan teknologi *artificial intelligence* (AI) juga turut menyumbang alat semacam *chatbot* yang memudahkan siswa dalam mencari jawaban atas segala pertanyaannya. Oleh karena itu, opini mengenai guru yang mengetahui materi (mata pelajaran) berarti Ia bisa mengajar sama sekali tidak sepenuhnya tepat (Kyriacou, 2021).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran masih menjadi soal. Belum terselenggaranya pembelajaran aktif di kelas, menjadi salah satu faktor yang berdampak pada rendahnya capaian belajar siswa (Astuti & Barratt, 2021). Hal itu tentunya belum cukup menjawab bagaimana adaptasi guru merespon isu peran guru yang akan mengalami pergeseran dari mengajarkan mata pelajaran (*what subjects*) yang tercantum di dalam kurikulum, menjadi bagaimana cara belajar (*how to learn*). Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar siswa, melainkan harus mampu menjadi fasilitator dan katalisator selama proses pembelajaran.

Salah satu faktor penting yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran yaitu desain pembelajaran yang disusun oleh guru. Sejumlah penelitian telah mengkaji hubungan strategi pembelajaran yang dikembangkan oleh guru terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Seperti yang dijelaskan (Zen et al., 2022) bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa dapat meningkatkan prestasi belajar. Selain itu, kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik bagi siswa dapat mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Kemudian, penelitian lainnya menjelaskan bahwa menggabungkan media belajar daring melalui platform digital dengan aktivitas belajar luring, juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam (Light & Pierson, 2014). Dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang dirancang oleh guru menjadi dasar terwujudnya pembelajaran yang melibatkan siswa sehingga tercapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lainnya, penelitian yang mengkaji hubungan antara pendekatan atau metode pembelajaran tertentu terhadap hasil belajar siswa (capaian belajar) telah banyak dilakukan. Tetapi, belum banyak penelitian yang mengkaji apa yang terjadi di dalam kelas (Kyriacou, 2021). Sebuah penelitian yang dilakukan di Pakistan menemukan hasil bahwa pengamatan yang berfokus pada proses pengajaran, lebih penting dalam meningkatkan capaian belajar siswa (Aslam, 2011). Oleh karena itu, penelitian tentang strategi pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa penting dilakukan. Penelitian ini memiliki kebaruan dalam kajian yang lebih spesifik mengeksplorasi proses pembelajaran (tengah kelas). Kontribusi yang berupaya dihasilkan melalui penelitian ini yaitu menjadi bahan refleksi dan referensi dalam menyusun *backward design* sebuah pembelajaran yang melibatkan siswa.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dan memahami strategi pembelajaran yang melibatkan siswa selama proses pembelajaran (Creswell, 2015). Partisipan dalam penelitian ini dipilih berdasarkan pertimbangan terhadap kebutuhan penelitian. Partisipan yang dipilih, diupayakan memiliki kualitas dan ketepatan yang representatif dalam memberikan informasi.



*Snowball sampling* menjadi teknik yang dipilih dalam pemilihan informan. Peneliti menghubungi salah seorang guru SMA (Sekolah Menengah Atas) yang dikenal, kemudian guru tersebut mengenalkan peneliti kepada empat orang guru SMA (Sekolah Menengah Atas) lainnya yang representatif untuk menjadi partisipan dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara dan observasi partisipatif. Proses wawancara dilakukan selama dua kali pertemuan bersama masing-masing partisipan, dan berlangsung selama satu hingga dua jam. Lokasi dan waktu wawancara ditentukan oleh partisipan. Informasi yang peneliti peroleh selama proses wawancara dikumpulkan dan dibuat transkrip wawancara. Transkrip tersebut diperlihatkan kepada partisipan untuk mendapatkan validasi apakah informasi yang peneliti catat sesuai dengan pendapat yang disampaikan partisipan selama proses wawancara. Peneliti berupaya untuk mematuhi etika dalam penelitian dengan menjaga privasi dan kerahasiaan identitas partisipan. Dengan demikian, nama yang tercantum dalam penelitian ini menggunakan kode/ singkatan.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan model interaktif dari Miles and Huberman yang terdiri dari *data reduction*, *data display* dan *conclusion drawing/verification* (Bungin, 2015). Transkrip wawancara kemudian dikodekan dan dibandingkan untuk menarik tema apa yang terungkap. Data yang telah dianalisis menghasilkan tema penyusunan desain strategi pembelajaran sebagai kunci dalam penyelenggaraan pembelajaran yang melibatkan siswa. Dalam tema tersebut muncul tiga subtema yaitu, *backward design* sebagai model yang dipilih dalam penyusunan desain strategi pembelajaran, cek konsep sebagai upaya yang dilakukan untuk mengecek pemahaman siswa secara berkala, dan pola interaksi yang beragam selama proses pembelajaran.

## **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### ***Backward Design* dalam Merancang Pembelajaran yang Melibatkan Siswa**

Salah satu faktor penting yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran yaitu desain pembelajaran yang disusun oleh guru. Desain pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa dapat meningkatkan keterlibatan siswa, baik dalam aktivitas maupun interaksi selama proses pembelajaran. *Backward design* adalah salah satu model desain pembelajaran yang efektif (Oktapratama, 2023). Model ini merancang pembelajaran yang berfokus pada pemahaman dan pengembangan kemampuan berpikir siswa, sehingga dapat membantu dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Seperti sedang merancang kegiatan darmawisata, seseorang akan menentukan terlebih dahulu destinasi yang akan dituju dan bagaimana cara yang harus dilakukan untuk mencapai destinasi tersebut. Berikutnya, akan ditentukan rute mana yang akan dilalui sehingga dapat sampai ke tujuan yang sudah ditentukan di awal. Demikian juga dalam merancang desain pembelajaran. Pembelajaran yang efektif harus memiliki kejelasan capaian pembelajaran apa yang harus dicapai oleh siswa di akhir pembelajaran dan bagaimana mengukurnya. Hal itu menjadi dasar desain pembelajaran dengan model *backward design* (McTighe & Wiggins, 2012; Oktapratama, 2023)

Pada umumnya, terdapat dua jenis fokus dalam merancang pembelajaran, yaitu *content focused design* dan *result focused design* (As'ari, 2016). Desain pembelajaran dengan *content focused design*, mengkaji materi yang akan disampaikan sebagai langkah pertama yang dilakukan. Proses pengkajian materi didukung oleh pemilihan sumber belajar yang dianggap menunjang. Selanjutnya, guru akan memilih metode apa yang akan digunakan selama proses pembelajaran dan berharap siswa akan belajar selama proses pembelajaran.



Alur desain pembelajaran tersebut tentunya paling umum dilakukan. Namun, Wiggins (2012) mengevaluasi langkah tersebut dengan argumen ketersediaan materi yang telah disiapkan oleh guru belum tentu menjamin akan terbangun pengalaman belajar bagi siswa (McTighe & Wiggins, 2012). Harapan yang ditautkan oleh guru kepada siswa pada saat merancang pembelajaran harus benar-benar dirancang dengan jelas dan terukur.

Seperti yang telah diilustrasikan di paragraf 2, bahwa menentukan tujuan pembelajaran adalah langkah awal yang harus dilakukan. Apa yang harus dicapai oleh siswa setelah mempelajari materi yang disampaikan dan bagaimana mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh AC pada saat wawancara:

“Sebagai seorang guru, kita tidak hanya bertanggung jawab menyampaikan materi saja selama proses pembelajaran di kelas. Ada hal yang paling penting yang harus lebih diperhatikan, yaitu memastikan apa yang disampaikan berdampak pada proses kognitif siswa sehingga terbentuk pemahaman dan keterampilan baru. Di awal kelas, seorang guru harus mampu memberikan kejelasan pembelajaran (tujuan pembelajaran).”

Ketika siswa diminta untuk mengidentifikasi konsep kelompok sosial yang ada disekitarnya, guru harus menjelaskan apa yang harus diidentifikasi oleh siswa, bagaimana cara siswa dapat mengidentifikasi kelompok sosial, bagaimana cara siswa menyampaikan hasil identifikasi kelompok sosial tersebut, apa manfaat dari kegiatan mengidentifikasi kelompok sosial yang ada di lingkungan sekitar siswa. Ketika seorang guru menyusun tujuan pembelajaran dan cara mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dengan jelas, dapat disimpulkan bahwa Ia telah merancang desain pembelajaran dengan fokus *result focused design*.

Desain pembelajaran dengan model *backward design* merancang pembelajaran dengan jenis fokus *result focused design*. Terdapat tiga tahap yang harus dilalui dalam menyusun desain pembelajaran dengan model *backward design* yaitu mengidentifikasi hasil akhir (*identifying the desired results*), menentukan penilaian (*determining acceptable evidence*), dan merancang instruksi kegiatan pembelajaran (*planning learning experiences and instructions accordingly*) (Burson, 2011; Korotchenko et al., 2015; Murphy & Harper, 2018).

Tahap pertama, yaitu mengidentifikasi hasil akhir (*identifying the desired results*). Tahap ini bertujuan untuk menetapkan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur. Berikut ini merupakan ilustrasi tahap mengidentifikasi hasil akhir:

**Tabel 1. Ilustrasi Mengidentifikasi Hasil Akhir**

<b>Pemahaman Konsep</b>	Siswa dapat memahami pembentukan kelompok sosial di masyarakat.
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	1. Siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri kelompok sosial. 2. Siswa dapat menguraikan bagaimana terbentuknya kelompok sosial di masyarakat.
<b>Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran</b>	1. Mampu menjelaskan pengertian kelompok sosial. 2. Mampu memberikan contoh kelompok sosial. 3. Mampu menjelaskan proses terbentuknya kelompok sosial. 4. Mampu menjelaskan faktor yang memengaruhi terbentuknya kelompok sosial.

Kerangka pembelajaran di atas perlu diketahui oleh siswa. Sehingga terbangun kesiapan mental untuk menjalani aktivitas pembelajaran pada siswa. Menginformasikan tujuan pembelajaran kepada siswa di awal kelas, sama dengan memberi gambaran besar pembelajaran yang akan dilakukan. Penyampaian tujuan pembelajaran dapat dilakukan secara lisan maupun tulisan. Dengan demikian, siswa dapat lebih siap dan lebih fokus pada tujuan pembelajaran tersebut selama pembelajaran. Penyampaian tujuan pembelajaran juga dapat



dilakukan melalui pendekatan konstruktif, dengan cara guru memberikan pertanyaan pemantik. Selain menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan rencana perjalanan pembelajaran juga penting untuk disampaikan. Rangkaian kegiatan pembelajaran yang akan ditempuh untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat disampaikan secara verbal dan visual di dalam kelas, misalnya seperti yang diilustrasikan oleh ID dalam wawancara:

“Pertama, kita akan mengidentifikasi ciri-ciri kelompok sosial, kemudian kita akan lanjut ke subbab berikutnya dan kita akan kerja di dalam kelompok untuk membuat ide project berdasarkan subbab yang dibahas”.

Setelah mengkomunikasikan rencana susunan kegiatan belajar, guru perlu memberikan penguatan mengenai alasan materi tersebut penting dicapai oleh siswa. Kemudian, berikan alasan mengapa setiap kegiatan dalam rencana susunan kegiatan belajar dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut dapat mendorong siswa untuk mencurahkan energi, pikiran dan waktu untuk memahami materi yang dipelajari.

Tahap yang kedua, yaitu menentukan penilaian (*determining acceptable evidence*). Tahap ini bertujuan untuk menentukan penilaian yang dapat mengukur hasil belajar yang diinginkan. Penilaian yang baik dapat membantu guru dan siswa untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Seringkali siswa merasa bingung dengan aspek penilaian yang diharapkan untuk materi yang telah dipelajari atau tugas yang telah dirampungkan. Kealpaan siswa dalam mengetahui aspek penilaian dapat memengaruhi motivasi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, perlu mengkomunikasikan bagaimana penilaian yang akan dilakukan oleh guru. Hal itu dapat membuat siswa lebih fokus dalam mencapai tujuan pembelajaran dan mendorong siswa untuk meninjau tugas secara mandiri sebelum dinilai oleh guru. Berikut ini merupakan ilustrasi tahap menentukan penilaian:

**Tabel 2. Ilustrasi Menentukan Penilaian**

Penilaian
1. Siswa dapat menentukan faktor pembentukan kelompok sosial pada latihan soal.
2. Siswa dapat menyimpulkan ciri-ciri kelompok sosial dengan menganalisis teks pada Latihan soal.
3. Siswa membuat infografis yang mendeskripsikan proses terbentuknya kelompok sosial dan faktor yang memengaruhinya.
4. Siswa mempresentasikan bagaimana proses terbentuknya kelompok sosial dan faktor yang memengaruhinya.

Kemudian, tahap yang ketiga yaitu merancang instruksi kegiatan pembelajaran (*planning learning experiences and instructions accordingly*). Jika di tahap pertama bertujuan untuk membangun kesiapan mental siswa, di tahap ketiga bertujuan untuk membentuk skema kognitif mengenai bagaimana siswa akan mencapai tujuan pembelajaran.

**Tabel 3. Merancang Instruksi Kegiatan Pembelajaran**

Melakukan Apersepsi
1. Guru memberikan pertanyaan pemantik “ <i>apakah manusia bisa hidup sendiri di dunia?</i> ”
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab secara lisan.
3. Guru menguji pendapat yang disampaikan siswa dengan mengangkat kasus kehidupan Tarzan yang mampu hidup sendiri di hutan rimba Afrika.
4. Guru mengonsolidasi bahwa cerita Tarzan mengandung makna bahwa sifat dasar manusia selain sebagai makhluk individu, juga sebagai makhluk sosial yang memerlukan interaksi dan sosialisasi dengan



---

	makhluk hidup lain disekitarnya. Manusia tidak dapat hidup sendiri dan perlu membangun sebuah kelompok.
<b>Teaching</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mengajak siswa untuk menyebutkan contoh kelompok sosial yang ada di lingkungan sekitarnya.</li><li>2. Siswa menyebutkan contoh-contoh kelompok sosial yang ada disekitarnya.</li><li>3. Siswa mengidentifikasi persamaan dan perbedaan dari contoh-contoh kelompok sosial yang telah disebutkan.</li><li>4. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan definisi kelompok sosial menurut pemahamannya masing-masing berdasarkan poin-poin yang telah diidentifikasi dari persamaan dan perbedaan contoh kelompok sosial yang telah disebutkan.</li><li>5. Guru mengonsolidasi definisi kelompok sosial dan menjelaskan ciri-ciri kelompok sosial.</li></ol>
<b>Cek Pemahaman Siswa</b>  (Cek Konsep)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan dengan definisi kelompok sosial dan ciri-ciri kelompok sosial.</li></ol> <p>Catatan:</p> <p>Jika akurasi jawaban benar siswa tinggi, dapat disimpulkan bahwa siswa telah mencapai tujuan pembelajaran 1 dan pembelajaran dapat dilanjutkan pada aktivitas yang menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran 2. Selanjutnya bisa divalidasi pada aktivitas berikutnya.</p>
<b>Teaching and Discussion</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.</li><li>2. Siswa diarahkan untuk membuat infografis yang mendeskripsikan proses terbentuknya kelompok sosial dan faktor yang memengaruhinya</li><li>3. Siswa mencari sumber berupa bahan bacaan atau video yang dapat menjadi referensi untuk pembuatan poster.</li><li>4. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menganalisis proses dan faktor terbentuknya beberapa contoh kelompok sosial yang sudah mereka tentukan.</li><li>5. Siswa membuat infografis yang mendeskripsikan proses terbentuknya kelompok sosial dan faktor yang memengaruhinya.</li><li>6. Siswa mempresentasikan bagaimana proses terbentuknya kelompok sosial dan faktor yang memengaruhinya.</li><li>7. Guru memberikan konsolidasi mengenai materi yang telah dipaparkan oleh siswa.</li></ol>
<b>Cek Pemahaman Siswa</b>  (Cek Konsep)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan beberapa soal yang berkaitan dengan proses terbentuknya kelompok sosial dan faktor yang memengaruhinya.</li></ol> <p>Catatan:</p> <p>Jika akurasi jawaban benar siswa tinggi, dapat disimpulkan bahwa siswa telah mencapai tujuan pembelajaran 2. Selanjutnya bisa divalidasi dengan data yang diperoleh dari penilaian infografis dan pemaparan yang disampaikan siswa.</p>
<b>Kesimpulan dan Cek</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mengajak siswa untuk mengulas kembali materi yang telah</li></ol>

---



---

<b>Ketercapaian Tujuan Pembelajaran</b>	dipelajari. Aktivitas yang dilakukan bisa secara verbal mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Guru mengecek ketercapaian tujuan pembelajaran dengan memberikan soal yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Soal dapat diberikan secara verbal maupun tertulis dengan tipe <i>fill in the blanks</i> , pilihan ganda, pernyataan benar-salah, dan lain sebagainya
<b>Penutup</b>	Guru menutup pembelajaran dan mengenalkan materi yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya.

---

Pada tahap ini, guru merancang *journey* pembelajaran yang dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Merencanakan aktivitas yang dapat membantu siswa dalam menguasai konsep dan keterampilan yang diinginkan, mempertimbangkan metode pengajaran yang tepat, mempertimbangkan berbagai kebutuhan belajar siswa seperti gaya belajar dan tingkat kemampuan belajar siswa, hingga menentukan cara memantau kemajuan siswa selama proses pembelajaran. Cek pemahaman yang dilakukan selama proses pembelajaran dapat dilakukan berlapis, menyesuaikan dengan tingkat kemampuan belajar siswa. Jika terdapat siswa yang masih belum sempurna dalam memahami konsep yang diajarkan, guru dapat memberikan cek konsep dalam variasi lainnya. Begitupun bagi siswa yang memiliki kemampuan tinggi dalam memahami materi, cek konsep berlapis dengan tingkatan soal yang lebih tinggi dapat diberikan.

### **Teknik Cek Konsep dalam Membangun Keterlibatan Siswa**

Pada bagian sebelumnya telah dibahas bagaimana proses perencanaan pembelajaran yang dapat mengakomodasi keterlibatan siswa di kelas dengan model *backward design*. Ilustrasi perencanaan pembelajaran yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya telah memuat teknik cek konsep. Cek konsep adalah sebuah teknik pembelajaran yang dilakukan untuk memastikan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari. Cek konsep dilakukan dengan mengecek pemahaman siswa secara berkala melalui pertanyaan atau aktivitas yang berkaitan dengan konsep yang telah dipelajari (Marzano et al., 2001).

Penerapan cek konsep dalam pembelajaran selaras dengan beberapa teori belajar yang menjadi rujukan dalam penyelenggaraan pembelajaran, yaitu teori kognitif dan konstruktivisme. Dalam teori kognitif, Piaget menjelaskan bahwa proses belajar dilakukan secara bertahap mulai dari pengenalan informasi baru, hingga proses pemahaman dan pemaknaan dengan mengolah informasi menjadi sebuah pengetahuan. Pemahaman konsep dan pemaknaan dalam proses pembelajaran penting untuk ditekankan (Piaget, J, 1952; Powell & Kalina, 2009). Hal itu dilakukan selama proses pembelajaran. Melalui aktivitas cek konsep, siswa diajak untuk mengecek kembali pemahaman mengenai sebuah konsep dengan mengajukan atau menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan konsep yang dipelajari. Selain bertujuan untuk mengecek pemahaman siswa secara berkala, teknik cek konsep juga melatih kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memproses informasi secara aktif.

Selain itu, implementasi teknik cek konsep juga dikuatkan oleh teori konstruktivisme. Pertanyaan atau aktivitas yang dilakukan sebagai upaya mengecek pemahaman siswa diberikan secara berlapis. Hal itu disesuaikan dengan pemahaman dan kebutuhan belajar siswa. Teknik cek konsep membantu siswa dalam mengevaluasi pemahaman mengenai suatu konsep atau informasi. Begitupun untuk seorang guru, teknik cek konsep juga membantu guru menilai pemahaman siswa dan memberikan umpan balik (*feedback*) yang tepat. Interaksi yang terjalin antara guru dan siswa selama aktivitas cek konsep mendukung pengalaman belajar yang dilakukan secara langsung, sehingga siswa dapat mengolah



informasi yang diterima dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa.

Implementasi cek konsep dalam pembelajaran sederhananya dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan terkait konsep yang telah dipelajari (Todd, 2014). Selain itu, cek konsep juga bisa dilakukan dengan meminta siswa untuk mengemukakan pengetahuannya terhadap konsep yang telah dipelajari dengan bahasanya sendiri. Hal itu dapat melatih kemampuan mengolah informasi siswa. Sehingga mengurangi kebiasaan siswa yang hanya menerima informasi saja selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan membangun kebiasaan menghafal tetapi kurang memahami. Kemudian, aktivitas lainnya yang dapat dilakukan saat mengimplementasikan teknik cek konsep yaitu dengan memberikan aktivitas yang mengajak siswa untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari pada studi kasus yang berbeda. Hal tersebut dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi kelemahan yang belum seutuhnya dan tidak disadari (*blind spot*) oleh siswa.

Penerapan cek konsep dalam proses pembelajaran setidaknya dapat mengakomodasi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep, kesulitan dalam menerapkan konsep dalam studi kasus yang berbeda, keterbatasan dalam berpikir kritis, tidak mampu mengevaluasi pemahaman dan hasil belajar, berupaya meningkatkan fokus dalam mengapresiasi proses belajar siswa, dan memberikan umpan balik yang konstruktif dan objektif (Aguilar, 2010).

### **Pola Interaksi dalam Pembelajaran**

Interaksi antara guru dengan siswa sangat fundamental dalam pembelajaran (Sutikno, 2021). Setiap interaksi yang terjalin di dalam pembelajaran harus memiliki tujuan, dan disesuaikan dengan kebutuhan juga kondisi siswa sehingga dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran (Lisa, J., L. et al., 2019). Persona guru menjadi salah satu faktor penunjang terciptanya hubungan timbal balik selama proses pembelajaran. Pada setiap proses pembelajaran, guru dituntut untuk menunjukkan performa yang ideal, segar dan otentik bagi siswa. Ketika guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, nada suara saat mengkomunikasikannya mencerminkan bahwa Ia berminat pada jawaban siswa dan akan mendengarkan juga mempertimbangkannya.

Begitupun pada saat melakukan *monitoring*, tidak hanya progress belajar siswa yang diamati melainkan berupaya untuk memberikan umpan balik yang konstruktif. Berempati kepada siswa yang pasif atau memiliki kendala dalam memahami dan mengikuti jalannya kelas. Bertemali dengan teknik cek konsep yang telah dibahas pada pembahasan sebelumnya, pola interaksi yang dibangun oleh guru di kelas berpengaruh terhadap keberjalanan teknik cek konsep. Seorang guru tidak akan mengetahui secara pasti kapan Ia harus melakukan teknik cek konsep apabila tidak memahami kondisi siswa. Cara guru memahami kondisi siswa selama belajar dengan membangun interaksi yang berkesinambungan.

Beberapa strategi interaksi antara guru dengan siswa yang dapat membantu guru dalam memahami kondisi siswa, diantaranya:

- a) *Repeating*, yaitu memformulasi kembali, mengadopsi dan mengembangkan penjelasan yang disampaikan oleh siswa (Mercer, 2000; Sharpe, 2008). Strategi ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan informasi dengan bahasa yang lebih mudah dimengerti, tetapi juga memvalidasi pemahaman siswa, dan membangun lingkungan belajar di mana siswa berpartisipasi dalam pembelajaran. Di bawah ini merupakan contoh penggalan percakapan dengan mengimplementasikan *repeating* yang diterapkan oleh guru selama proses pengajaran:



- Guru : Apakah manusia bisa hidup sendiri di dunia?  
Siswa : Tidak bisa, manusia adalah makhluk sosial, sehingga membutuhkan bantuan manusia lainnya dalam memenuhi kebutuhan hidup.  
Guru : Manusia sebagai makhluk sosial. Lalu, bagaimana dengan cerita Tarzan? Mengapa Tarzan dapat hidup sendirian di hutan tanpa ditemani manusia lainnya?
- b) *Elicitation*, yaitu mendorong siswa untuk membangun gagasan bersama-sama sekaligus mengecek keterlibatan siswa dalam mengikuti alur pemikiran guru yang sedang berusaha dikembangkan (Anders, 2023). Di bawah ini merupakan contoh penggalan percakapan dengan mengimplementasikan *elicitation* selama proses pembelajaran:
- Guru : Tiga contoh kelompok yang kalian sebutkan adalah benar, ketiganya merupakan contoh kelompok sosial. Sekarang, coba identifikasi apa persamaan di antara ketiga contoh kelompok sosial tersebut!  
Siswa : Jumlah anggotanya lebih dari dua orang, sama-sama memiliki aktivitas bersama, sangat mungkin terjadi interaksi antaranggota.  
Guru : Bagus. Kalau begitu, jadi menurut kamu apa itu kelompok sosial?
- c) *Modifying questions*, yaitu memperluas atau merumuskan kembali penalaran siswa. Strategi ini juga menunjang dalam membangun pemahaman yang lebih kompleks. Di bawah ini merupakan contoh penggalan percakapan dengan mengimplementasikan *modifying question* selama proses pembelajaran:
- Guru : Berapa jumlah 5 ditambah 5?  
Siswa : Sepuluh  
Guru : Benar. Kalau begitu, kombinasi angka berapa aja yang jika dijumlah hasilnya sepuluh? (Sharpe, 2008)

Pada umumnya, proporsi guru berbicara selama proses pembelajaran memakan dua per tiga durasi keseluruhan pembelajaran (Sinclair & Coulthard, 1975; Sharpe, 2008). Sementara, hubungan timbal balik antara guru dengan siswa menjadi kunci dalam mendukung pembelajaran yang melibatkan siswa. Hubungan yang baik antara guru dan siswa mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna. Sebuah penelitian bahkan menjelaskan bahwa selain interaksi yang ditujukan untuk mengakomodasi pemahaman siswa, interaksi yang dibangun sebatas untuk bercakap-cakap dengan siswa saat momen *break* di tengah pembelajaran juga mampu membantu siswa menjadi lebih rileks dan lebih siap dalam menerima informasi selama proses pembelajaran (Doff, 1988; Nguyen, 2007). Hal itu dapat membuka ruang nyaman dan kesempatan belajar di mana partisipasi siswa lebih meningkat, dan pada akhirnya berdampak pada capaian belajar yang lebih tinggi.

## Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari temuan penelitian ini adalah *backward design* adalah salah satu model desain pembelajaran yang efektif karena berfokus pada pemahaman dan pengembangan kemampuan berpikir siswa. Terdapat tiga tahap yang harus dilalui dalam menyusun desain pembelajaran dengan model *backward design* yaitu mengidentifikasi hasil akhir, menentukan penilaian, dan merancang instruksi kegiatan pembelajaran. Selain itu, penting untuk memastikan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari. Teknik cek konsep merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengecek pemahaman siswa secara berkala dan melatih kemampuan berpikir kritis serta kemampuan memproses informasi secara aktif. Aktivitas tersebut dapat ditunjang dengan penerapan pola interaksi yang bervariasi dan bermakna selama proses pembelajaran.



## Saran

Saran yang dapat disampaikan merujuk dari hasil penelitian yaitu; (1) bagi guru, perhatikan kebutuhan dan minat belajar siswa dalam merancang pembelajaran, tingkatkan pengetahuan mengenai berbagai strategi dan metode pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa, dan lakukan evaluasi secara berkala terhadap desain pembelajaran yang digunakan. (2) Bagi pimpinan sekolah, perlu mengagendakan observasi kelas dan pemberian umpan balik yang konstruktif untuk guru, mendorong kegiatan refleksi dan evaluasi desain pembelajaran yang diterapkan oleh guru, memastikan guru mendapat akses ke sumber daya yang dapat mendukung inovasi desain pembelajaran, dan menyediakan pelatihan dan pengembangan profesionalitas guru berkaitan dengan aspek pedagogik. (3) Bagi peneliti berikutnya, *monitoring* aktivitas belajar siswa, pemberian umpan balik hingga teknik mencacah materi dapat menjadi fokus penelitian berikutnya untuk melengkapi khasanah penelitian yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang melibatkan siswa.

## Daftar Pustaka

- Aguilar, Elena. (2010). Do You Check for Understanding Often Enough with Students?. Retrieved May, 16, 2023, from George Lucas Educational Foundation website: <https://www.edutopia.org/formative-assessments-checking-for-understanding-strategies>.
- Anders, Madison. (2023). 4 Ways to Improve Student Responses on Online Discussion Boards. Retrieved May, 16, 2023, from George Lucas Educational Foundation website: <https://www.edutopia.org/article/improve-online-discussions-high-school/>.
- As'ari, A. . (2016). Penggunaan Backward Design dalam Merancang Pembelajaran Matematika Yang Bernuansa Observation-Based Learning. *Journal for Research Mathematics Education*, 28(1), 8–19. <https://doi.org/10.13140/2.1.3486.4165>
- Astuti, P., & Barratt, L. (2021). “She Taught Me Words”: The Availability of Vocabulary Help in EFL Classrooms during Cooperative Learning’s Peer Interaction. *Pasaa*, 61(June), 253–283.
- Bungin, Burhan. (2007). Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Burson, T. (2011). *The Effects of Backward-Designed Curriculum and Instruction on Classroom Management*. 182.
- Creswell, John W. (2015). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Doff, A. (1988) *Teach English: A Training Course for Teachers (Trainer’s Handbook)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kasali, Rhenald. (2018). *The Great Shifting*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Korotchenko, T. V., Matveenko, I. A., Strelnikova, A. B., & Phillips, C. (2015). Backward Design Method in Foreign Language Curriculum Development. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 215(June), 213–217. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.624>
- Kyriacou, Chris. (2021). *Effective Teaching: Memahami Belajar dan Mengajar*. Perpustakaan Nasional RI: Katalog dalam Terbitan (KDT). Penerbit: Nusamedia.
- Kyriacou, Chris. (2021). *Hubungan dengan Murid*. Perpustakaan Nasional RI: Katalog dalam Terbitan (KDT). Penerbit: Nusamedia.
- Lasmawan, I. W. (2019). Era Disrupsi Dan Implikasinya Bagi Reposisi Makna Dan Praktek Pendidikan (Kaji Petik Dalam Perspektif Elektik Sosial Analisis). *Jurnal Media*



- Komunikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 54–65.  
<https://doi.org/10.23887/jmpppk.v1i1.13>
- Light, D., & Pierson, E. (2014). Increasing Student Engagement in Math : The Use of Khan Academy in Chilean Classrooms Daniel Light and Elizabeth Pierson. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*, 10(2), 103–119.
- Lisa, J. L., Ariesta, R., & Purwadi, A. J. (2019). Analisis Interaksi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 2(3), 270–282. <https://doi.org/10.33369/jik.v2i3.6782>
- Marzano, R. J., Pickering, D. J., & Pollock, J. E. (2001). Classroom instruction that works: Research-based strategies for increasing student achievement. ASCD.
- McTighe, J., & Wiggins, G. (2012). Understanding By Design Framework. *Alexandria, VA: Association for Supervision ...*, 1–13.  
[ftp://ftp1.sd34.bc.ca/ProD/VC/BackwardDesign/UbD\\_WhitePaper0312.pdf](ftp://ftp1.sd34.bc.ca/ProD/VC/BackwardDesign/UbD_WhitePaper0312.pdf)
- Mercer, N. (2000). Words and minds: How we use language to think together. London: Routledge.
- Murphy, D., & Harper, R. (2018). Backward design. *Learning Everywhere on Campus*, 93–106. <https://doi.org/10.4324/9781315205809-9>
- Nguyen, H. T. (2007). Rapport building in language instruction: A microanalysis of the multiple resources in teacher talk. *Language and Education*, 21(4), 284–303. <https://doi.org/10.2167/le658.0>
- Oktapratama, R. & Felani, Y. (2023). Menjadi Guru Super Efektif: Best Practices for Success in The Classroom. Palangka Raya: Lentera Reformasi Edukasi.
- Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. New York: International Universities Press.
- Powell, K. C., & Kalina, C. J. (2009). Cognitive and Social Constructivism: Developing Tools for an Effective Classroom. *Education*, 130(2), 241–250.  
<http://content.ebscohost.com.ezp.waldenulibrary.org/ContentServer.asp?T=P&P=A N&K=47349084&S=R&D=ehh&EbscoContent=dGJyMNxb4kSeqa84zdneyOLCmr0qep7VSrqm4S66WxWXS&ContentCustomer=dGJyMPGss0q1qK5IuePfgeyx44Dt6fIA%5Cnhttp://ezp.waldenulibrary.org/login?url=http:>
- Sharpe, T. (2008). How can teacher talk support learning? *Linguistics and Education*, 19(2), 132–148. <https://doi.org/10.1016/j.linged.2008.05.001>
- Sinclair, J., & Coulthard, M. (1975). Towards an analysis of discourse: The English used by teachers and pupils. London: Oxford University Press.
- Sutikno, S. M. (2021). Strategi Pembelajaran. Indramayu: Penerbit Adab (CV Adanu Abimata).
- Todd, Finley. (2014). Efficient Ways to Check for Understanding. Retrieved May, 16, 2023, from George Lucas Educational Foundation website: <https://www.edutopia.org/blog/dipsticks-to-check-for-understanding-todd-finley>.
- Zen, Z., Reflianto, Syamsuar, & Ariani, F. (2022). Academic Achievement: The Effect of Project-Based Online Learning Method and Student Engagement. *Heliyon*, 8(11). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e11509>