JURNAL UPI

Curricula:
Journal of Curriculum Development
https://ejournal.upi.edu/index.php/CURRICULA/

HIPKIN

Application of backward design in designing learning with the observation-based learning method

Yusuf Nugraha Dano Ali[1], Laksmi Dewi[2]
[1,2] Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia
[1]SMK Negeri 2 Bandung, Bandung, Indonesia
danoali1984@gmail.com

ABSTRACT

Nowadays, teachers must be more creative and professional in developing learning activities, and teachers have to follow the proper procedure to meet the needs and challenges in the future. For that reason, teachers need to change how they design learning activities. Making the right learning design is the first step for teachers and students to have a meaningful learning process. A good learning design is planned by professional teachers who understand their teaching duties and how the design can make a good learning system. This article offers solutions for teachers to make a good learning design that fits the demands of a modern curriculum called Backward Design. Using Backward Design can help teachers focus on learning to fulfill the goals made and structured in their plan. Backward Design is also easy to develop for students to understand and helps evaluate the learning process easily. Learning design with observation-based learning can increase the students ' creativity, productivity, creativity, innovation, and practical students by strengthening their attitudes, skills, and knowledge. Observation-based learning also requires teachers to change their mindset in education, where they will become facilitators.

ARTICLE INFO

Article History:
Received: 21 Jan 2023
Revised: 4 Mar 2023
Accepted: 6 Apr 2023
Available online: 5 May 2023
Publish: 5 Jun 2023

Keyword:
Backward Design; learning design; observation-based learning

Open access
Curricula: Journal of Curriculum Development is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Dimasa seperti ini seorang guru dituntut lebih kreatif dan profesional untuk mengembangkan pembelajaran, selain itu para pelaku pendidikan juga diharapkan menjalankan prosedur yang telah ditetapkan bersama sesuai dengan kebutuhan dan tantangan pendidikan dimasa yang akan datang. Untuk itu, guru perlu berubah dimulai dari bagaimana mereka merancang pembelajarannya. Perencanaan pembelajaran merupakan langkah awal dari proses pembelajaran yang bermakna. Perencanaan pembelajaran yang baik tentu direncanakan oleh guru yang paham akan tugas profesinya dalam menguasai dan memahami serta dapat merancang pembelajaran dengan baik. Artikel ini bertujuan untuk menawarkan solusi model perancangan pembelajaran yang sesuai tuntutan kurikulum modern yang disebut dengan Backward Design. Karena dengan perencanaan yang menggunakan Backward Design dapat membantu guru untuk memfokuskan pembelajaran terhadap tujuan kurikulum yang disusun dan sangat mudah untuk dikembangkan serta pendalaman pemahaman siswa dan transfer pembelajaran pun dapat dievaluasi dengan mudah. Pembelajaran yang disusun mengedepankan pengalaman personal melalui proses observation based learning ini, dapat meningkatkan kreativitas siswa, menghasilkan siswa yang produktif, kritis, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Observation-based learning juga menuntut para guru untuk mengubah mindset dalam proses pembelajaran dimana mereka akan lebih banyak menjadi fasilitator.

Kata Kunci: *Backward Design; observation-based learning; perencanaan pembelajaran*

How to cite (APA 7)
Ali, Y. N. D., Dewi, L. (2023). Application of backward design in designing learning with the observation-based learning method. *Curricula: Journal of Curriculum Development, 2*(1), 13-28.

Peer review
This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright
2023, Yusuf Nugraha Dano Ali, Laksmi Dewi. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited.
*Corresponding author: danoali1984@gmail.com

https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.54828

INTRODUCTION

Seiring berkembangnya pendidikan dan pembelajaran di kelas, seorang guru harus mampu bertransformasi dari hanya penyampai materi pembelajaran menjadi seseorang yang mampu mendesain pembelajaran. Dalam hal ini seorang guru dituntut lebih kreatif dan profesional untuk mengembangkan pembelajaran. Selain itu para pelaku pendidikan juga diharapkan menjalankan prosedur yang telah ditetapkan bersama sesuai dengan kebutuhan dan tantangan pendidikan dimasa yang akan datang (Andayani, 2021). Untuk memenuhi kebutuhan dan tantangan pendidikan, guru perlu merancang pembelajaran menggunakan desain kurikulum yang tersusun dengan baik. Adapun desain pembelajaran adalah suatu pengorganisasian rencana kegiatan, merumuskan isi, serta menentukan tujuan. (Korotchenko *et al*., 2015). Desain pembelajaran menjadi kompetensi yang harus dimiliki guru dalam merancang pembelajaran secara inovatif sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Di masa sekarang ini seorang guru harus bisa mendorong siswa untuk dapat berkolaborasi, berkoordinasi, *sharing*, berdiskusi dan memecahkan masalah, serta dapat mendukung satu sama lain dengan umpan balik yang menekankan pada kekuatan dari sebuah desain yang menekankan pada penemuan, kolaborasi, dan peningkatan literasi (Hills *et al*., 2020). Untuk mencapai hal itu, perlu perencanaan pembelajaran yang baik, sehingga dapat meningkatkan potensi guru secara profesional. Guru yang paham akan tugas profesinya seharusnya menguasai dan memahami serta dapat merancang segala hal yang berkaitan dengan perencanaan pembelajaran yang baik (Nurlaila, 2018; Wahyudi, 2022). Pengaruh perencanaan pembelajaran terhadap proses belajar mengajar ini menuntut guru untuk secara serius menyusun perangkat pembelajaran yang operasional dan sistematis sehingga dapat dijadikan sebagai panduan dalam pembelajaran (Korman, 2021). Dalam hal ini, sebelum memulai pembelajaran guru juga harus melakukan perencanaan dalam proses belajar mengajar.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang ideal, menentukan sebuah desain kurikulum merupakan awal yang penting, dan menemukan model yang efektif tidaklah mudah. (Rumanti, 2020). Dalam artikel ini, peneliti menggunakan model *Backward Design* sebagai desain kurikulum perancangan pembelajaran. Secara sederhana konsep *Backward Design* adalah proses mendefinisikan pengetahuan, keterampilan, dan penetapan tujuan berupa hasil belajar siswa yang ingin dicapai (Fox & Doherty, 2011), berlanjut ke penetapan evaluasi (Hosseini *et al*., 2019), dan diakhiri dengan penentuan kegiatan yang akan dicapai (Jozwik *et al*., 2017). Studi yang dilakukan oleh Chaisa dan Chinokul (2021) menyelidiki efek instruksi membaca menggunakan kerangka *Backward Design* dan tema kewarganegaraan untuk meningkatkan pemahaman bacaan dan tanggung jawab sosial siswa. Itu adalah studi eksperimental yang melibatkan 36 siswa kelas sepuluh Thailand. Berdasarkan hasil statistik, terdapat peningkatan yang signifikan pada pemahaman membaca dan tanggung jawab sosial siswa. Secara rinci, *Backward Design and Citizenship Theme* (BD&CT) memastikan proses pembelajaran, memupuk motivasi dan keterlibatan siswa dalam pelajaran, meningkatkan keterampilan berpikir, dan memotivasi mereka untuk menjadi individu yang lebih sadar dan aktif (Utami *et al*., 2023; Chaisa & Chinokul, 2021; Davis & Autin, 2020).

https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.54828

Penerapan *Backward Design* yang berfokuskan pada tujuan pembelajaran dapat meningkatkan keberhasilan siswa (Loberti & Dewsbury, 2018). Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti mencoba untuk mengkaji terkait penerapan *Backward Design* tersebut. Artikel ini bertujuan untuk menawarkan solusi model perancangan pembelajaran yang sesuai tuntutan kurikulum modern yang disebut dengan *Backward Design*

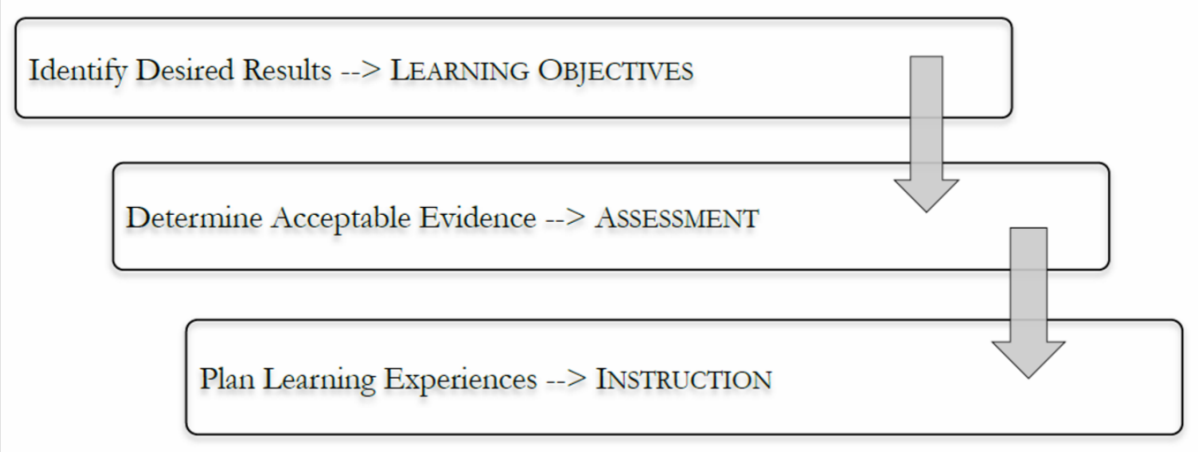
LITERATURE REVIEW

Backward Design

Desain ini adalah salah satu pendekatan inovatif untuk pengembangan kurikulum dan perencanaan pelajaran (Korotchenko *et al*., 2015). Esensi dari model *Backward Design* dalam perancangan pembelajaran ini adalah untuk memenuhi kebutuhan siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran (Llerena, 2020). *Backward Design* dapat digunakan pada semua jenjang kelas, meliputi semua bidang dan tentunya dengan memperhatikan siswa yang kurang dalam menguasai kompetensi tertentu. Tung dalam bukunya yang bejudul "*Desain Instruksional Perbandingan Model dan Implementasinya"* menyebutkan metode ini memberikan kesempatan bagi guru untuk merencanakan dan merefleksikan pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Perencanaan pembelajaran menggunakan model *Backward Design* menjadi pendekatan yang inovatif untuk mengembangkan kurikulum agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Wiggins & McTighe dalam bukunya yang berjudul "*Understanding by Design"* menjelaskan bahwa ada dua jenis fokus dalam perancangan pembelajaran, yaitu: *content-focused design*, dan *results focused design*. *Backward Design* ini merupakan model perancangan yang *results-focused design* terdiri dari 3 kegiatan pokok, yaitu: (1) menetapkan hasil yang diinginkan, (2) menetapkan bukti-bukti atau indikator ketercapaian hasil tersebut, dan (3) merancang pengalaman belajarnya (Jozwik *et al*., 2017). Dalam buku *Understanding by Design*, *Backward Design* dijabarkan dalam 3 langkah yaitu:

a) identify desired results, b) determine acceptable evidence, and c) plan learning experiences and instruction.



Gambar 1. J Alur *Backward Design*
Sumber: Redesigning an Introductory Language Curriculum: A Backward Design Approach (Paesani, 2017)

https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.54828

Pada **Gambar 1** dijelaskan bahwa langkah pertama adalah *identify desired results* atau mengidentifikasi hasil yang diinginkan (Kantorski *et al*., 2019). Tujuan pembelajaran harus ditentukan secara konkret dan dapat diakses oleh guru, siswa, dan pemangku kebijakan. Tujuan ini berfokus pada transfer ilmu dan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang terstruktur serta berpusat pada masalah.

Menurut Stiler dalam Jozwik *et al.* (2017), menjelaskan bahwa langkah pertama yang harus dilakukan dalam metode ini adalah menentukan tujuan yang berfokus kepada hasil yang diinginkan lalu menyusun poin-poin penilaian sebelum mengembangkan sebuah rencana kegiatan. Pada dasarnya *Backward Design* berfokus pada instruksi perencanaan kurikulum dengan visi yang jelas dan berfokus kepada hasil sebagai puncak dari kerangka model ini. Pada penetapan tujuan ini diharapkan untuk guru dapat memaksimalkan potensi pembelajaran, meningkatkan layanan pembelajaran, mengurangi pengeluaran, meningkatkan produktivitas, dan memaksimalkan proses pembelajaran siswa (Davis & Autin, 2020).

Langkah kedua adalah *determine acceptable evidence* atau menentukan tujuan yang dapat diukur (Hodaeian, 2015). Wiggins and McTighe menyajikan sebuah konsep pembelajaran yang harus dapat menunjukkan pemahaman siswa yang luas dan menyeluruh sebagai hasil dari tujuan yang telah ditargetkan. Setidaknya ada enam aspek pemahaman yang dapat diidentifikasi dalam model ini yaitu, penjelasan, interpretasi, aplikasi, perspektif, empati, dan pengetahuan diri (Kantorski *et al*., 2019). Semua ini berfungsi untuk mengembangkan kriteria dari tujuan yang ditetapkan (Reynolds & Kearns, 2017). Ada beberapa pertanyaan yang mendasari tahap ini, di antaranya: (1) Bukti pembelajaran apa sajakah yang cukup menjadi bukti bahwa siswa telah mencapai kompetensi yang ditentukan?, (2) Tugas apa sajakah yang dapat dipenuhi dalam setiap materi sehingga tetap terfokus pada tujuan nya? (Richards, 2013).

Langkah ketiga adalah *plan learning experiences and instruction* atau merencanakan pengalaman belajar (Kelting-gibson, 2005). Di tahap perencanaan pembelajaran ini, seorang perancang pembelajaran (guru) mengeksplorasi pengetahuan awal para siswa, menemukan cara untuk melibatkan dan "mengaitkan" siswa ke dalam aktivitas pembelajaran, membantu mereka dalam kegiatan pembelajaran dan merevisi pemahaman mereka, membedakan instruksi, serta menciptakan peluang bagi siswa untuk mengevaluasi diri dan merefleksikan pembelajaran mereka (Katelyn *et al*., 2017). Pertanyaan yang menjadi dasar pada tahap ini adalah: Apa strategi dan kegiatan pembelajaran yang dapat teridentifikasi serta dibutuhkan untuk mencapai hasil pembelajaran yang telah ditentukan? (Jensen et al., 2017).

Ide Wiggins & McTighe mendesain model ini karena terinspirasi dari dari buku *The 7 Habits of Highly Effective People*, karya Stephen R. Covey (1932-2012), "*To begin with the end in mind means to start with a clear understanding of your destination. It means to know where you* Khoe dalam bukunya yang bejudul "*re going so that you better understand where you are now so that the steps you take are always in the right direction*."

https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.54828

Tabel 1. Tabel Penjelasan *Backward Design*

No	Aspek Model	*Backward Design*
1	Arsitek pengembangan	Wiggins dan Mc Tighe
2	Penjelasan	Metode rancangan pembelajaran *Backward Design* dilakukan dengan : 1. Menetapkan tujuan 2. Menetapkan metode penilaian 3. Memilih instruksional yang sesuai dengan tujuan dan evaluasi yang akan dituju
3	Ringkasan	Proses desain dimulai dari tujuan akhir pembelajaran. Perencanaan pembelajaran didasarkan atas tiga tahapan pertanyaan: 1. Apa yang akan dipelajari? 2. Apa bukti pemahaman yang dapat dievaluasi secara konkrit? 3. Pengalaman belajar apa yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran?
4	Kelebihan	1. Tujuan pembelajaran lebih terukur 2. Pada umumnya setiap pendidik atau instruktur (guru) merencanakan pembelajaran. 3. Menghindari aktivitas yang hanya berorientasi pada perencanaan pembelajaran dan tidak dapat dievaluasi
5	Kekurangan	1. Pembelajaran dengan metode ini terkadang terlalu menekankan pada isi pengetahuan/ tujuan saja. 2. (Adanya anggapan bahwa) Untuk beberapa mata pelajaran /keterampilan seperti matematika metode ini tidak terlalu bermanfaat.
6	Catatan riset	Metode Backward Design ini merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk merancang pembelajaran. Model ini cocok dengan kebutuhan pembelajaran yang bersifat keterampilan.

Sumber: Tung pada buku "Desain Instruksional Perbandingan Model dan Implementasinya"

Wiggins dan McTighe, yang dijabarkan pada **Tabel 1** menggunakan pendekatan "**WHERE**" selama tahapan model ini. Konsep ini digunakan untuk memandu proses penilaian. Adapun kepanjangan dari **WHERE** adalah sebagai berikut: (1) W (*Where*), mengarahkan peserta didik dalam mencapai tujuannya? bagaimana mereka dapat menguasai kompetensi tersebut? mengapa harus kompetensi tersebut yang dicapai? (2) H (*Hooking*), bagaimana mengaitkan peserta didik pada topik pembelajaran. (3) E (*Exploring* dan *Experiencing*), peserta didik menjelajahi dan mengalami gagasan dan yang dilengkapi dengan pemahaman untuk menguasai kompetensi tertentu. (4) R (*Rehearse, Revise* dan *Refine*) artinya memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih, merevisi, dan menyempurnakan proses pembelajaran mereka. (5) E (*Student Evaluation*) dengan melakukan evaluasi pada kompetensi yang sudah dicapai oleh siswa.

Perancangan Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan upaya membelajarkan siswa dan perancangan pembelajaran merupakan penataan upaya tersebut agar muncul perilaku belajar. Dalam kondisi yang tertata: tujuan dan isi pembelajaran jelas, strategi pembelajaran optimal, akan amat berpeluang memudahkan belajar (Gunawan & Gateri, 2022; Hasibuan, 2021; Nasution, 2017). Perencanaan pembelajaran merupakan suatu proses penyusunan alternatif

https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.54828

kebijaksanaan mengatasi masalah yang akan dilaksanakan dalam rangka pencapaian tujuan pembangunan pendidikan nasional dengan mempertimbangkan kenyataan-kenyataan yang ada di bidang sosial ekonomi, sosial budaya dan kebutuhan pembangunan secara menyeluruh terhadap pendidikan nasional. Definisi ini memperlihatkan suatu tujuan bahwasanya pendidikan memiliki peranan penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas dan menjadi pembangunan suatu bangsa (Ekayani, 2021).

Selain itu, Perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan hasil berpikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu yakni perubahan perilaku serta rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada (Marlina, 2017; Putrianingsih *et al*., 2021). Adapun pengertian perencanaan pembelajaran yang lain adalah menetapkan, mengembangkan kegiatan, menetapkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang ditentukan. pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pembelajaran yang ada (Amiruddin & Suryadi, 2016). Jadi perencanaan pembelajaran dapat didefinisikan sebagai rangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan menggunakan suatu metode yang sesuai dengan kondisi pembelajaran yang akan dilaksanakan dan memanfaatkan potensi sumber belajar yang ada.

Wiggins & Tighe pada bukunya menjelaskan bahwa sebuah perencanaan pembelajaran, harus dapat menentukan apa dan bagaimana siswa tersebut mempelajari sesuatu, serta bagaimana siswa itu bersikap juga dibentuk dari perancangan pembelajaran agar dapat membentuk karakter siswa itu sendiri. Oleh karena itu, perancangan pembelajaran adalah hal penting yang tidak boleh dilewatkan begitu saja. Proses untuk menentukan desain pembelajaran yang baik dilaksanakan agar terjadi perubahan dan peningkatan keterampilan pada peserta didik ke arah yang dikehendaki, dan rencana tindakan pembelajaran yang terintegrasi meliputi komponen tujuan, metode dan penilaian untuk memecahkan masalah yang hal yang penting dilakukan (Andayani, 2021). Pada dasarnya desain pembelajaran atau desain instruksional adalah desain yang dalam prosesnya mengarahkan pembelajaran agar sistematis mulai dari perencanaan, strategi, pengembangan dan evaluasinya, dan hal itu terkait pula dengan komponen yang ada didalamnya yaitu: guru, peserta didik, materi dan lingkungan pembelajaran. Istilah desain pembelajaran, teknologi instruksional, desain kurikulum, dan desain sistem instruksional (ISD), sering digunakan secara bergantian, sebenarnya mirip namun sebenarnya memiliki penekanan yang berbeda.

Desain instruksional juga merupakan proses mengimplementasikan dan mengembangkan rencana-rencana desain instruksional yang dalam hal ini sangat erat hubungannya dengan filsafat, metodologi, dan pendekatan yang digunakan dalam proses pendidikan. Implementasi filsafat pendidikan yang berbeda akan mempengaruhi desain pembelajaran berkenaan dengan perangkat pembelajaran berupa strategi, tingkat interaksi, penguatan, dan tingkat kompleksitasnya.

Menurut Wina Sanjaya dalam Putrianingsih *et al*., (2021) pada sebuah perencanaan pembelajaran yang baik minimal harus memiliki empat unsur sebagai berikut:

https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.54828

1. Adanya tujuan yang harus dicapai
   Perencanaan dapat disusun dan ditentukan dengan baik bila tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk sasaran yang jelas dan terukur. Tujuan yang ditentukan itu menjadi fokus dan target bagi langkah-langkah selanjutnya.
2. Adanya strategi untuk mencapai tujuan
   Strategi ini berkaitan dengan bagaimana tujuan tersebut akan dilaksanakan. Biasanya berkaitan dengan SDM yang tersedia, jumlah waktu yang diperlukan, pembagian tugas dan wewenang, langkah-langkah apa yang harus dikerjakan, penetapan kriteria keberhasilan dan lain sebagainya.
3. Sumber daya yang dapat mendukung
   Hal ini meliputi penetapan sarana dan prasarana yang diperlukan, anggaran biaya dan sumber daya lainnya, misalnya pemanfaatan waktu yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.
4. Implementasi setiap keputusan
   Langkah ini sebagai pelaksanaan dari strategi dan penetapan sumber daya di tahap sebelumnya.

Proses belajar mengajar yang diterapkan oleh guru hendaknya didasarkan kepada hasil untuk tercapainya tujuan yang disepakati dan merancang pembelajaran dan dengan menggunakan *Backward Design* memungkinkan pembelajaran tersebut sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai, oleh karenanya, siswa akan menampilkan apa yang memang dikehendaki oleh pembelajaran tersebut.

Dasar perlunya sebuah perencanaan pembelajaran menurut Amiruddin dan Suryadi (2016), adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang diawali dengan desain pembelajaran,
2. Untuk merancang suatu pembelajaran diperlukan sebuah pendekatan sistem,
3. Perencanaan desain pembelajaran ditujukan pada metode belajar siswa secara individu,
4. Pembelajaran yang dilakukan akan bertujuan pada ketercapaian tujuan, baik tujuan secara langsung maupun tidak langsung,
5. Tujuan desain pembelajaran adalah memudahkan siswa untuk belajar,
6. Perencanaan pembelajaran harus melibatkan semua komponen dalam pembelajaran,
7. Inti dari desain pembelajaran yang dibuat adalah penetapan metode pembelajaran yang optimal untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Observation Based Learning

Menurut As'ari (2016) *Observation-Based Learning*, dalam model pembelajaran ini menuntut keaktifan siswa, mulai dari mengamati, menanya atau mempertanyakan, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Pembelajaran dengan *observation-based learning* menggunakan kaidah konstruktivisme, dimana indikator pembelajaran ini harus terlihat sebagai hasil konstruksi siswa. Indikator ini hendaknya tidak diperoleh dari mendengarkan penjelasan guru, melainkan dari hasil mengasosiasi.

https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.54828

Pembelajaran yang dilakukan mengedepankan pengalaman personal melalui proses *observation based learning*, serta meningkatkan kreativitas peserta didik, menghasilkan peserta didik yang produktif, kritis, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa) yang terintegrasi. *Observation-based learning* menuntut para guru untuk mengubah *mindset* dalam proses pembelajaran dimana mereka akan lebih banyak menjadi fasilitator. Untuk itu, *Backward Design* menjadi salah satu jawaban bagi guru untuk mengubah bagaimana mereka merancang pembelajarannya di kelas.

METHODS

Metode penelitian yang digunakan adalah Research & Development (R&D). R&D sendiri merupakan metode penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk (Yuliani & Banjarnahor, 2021). Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif dan efisien, sehingga peneliti mencoba untuk menerapkan pembelajaran *Backward Design*. Perencanaan pembelajaran menggunakan *Backward Design* membantu peneliti untuk dapat memfokuskan pembelajaran terhadap tujuan kurikulum yang disusun dan sangat mudah untuk dikembangkan serta pendalaman pemahaman siswa dan transfer pembelajaran pun dapat dievaluasi sesuai dengan tujuan. Produk yang dikembangkan berupa media cetak dalam LK dan rubrik sementara siswa akan mengembangkan video singkat yang akan di *upload* dalam media sosial.

4D menjadi model penelitian yang digunakan, namun pada penelitian kali ini peneliti hanya melakukan 3 tahap atau 3D. Tahap pertama yakni *define* (pendefinisian) yaitu tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap *define* ini terdiri dari lima langkah yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap kedua yakni *design* (perancangan) yang bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Ada empat langkah yang harus dilakukan dalam tahap ini yaitu penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, dan membuat rancangan awal. Tahap yang ketiga yakni *develop* (pengembangan), tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah yaitu penilaian ahli dan diikuti revisi serta uji coba pengembangan.

Pengumpulan data yang penulis gunakan adalah metode deskriptif analisis yang menguraikan hasil temuan serta memberikan penjelasan dan pemahaman terkait objek penelitian. Hasil temuan diperkuat dengan temuan penelitian dari berbagai sumber referensi yang terpercaya, seperti jurnal penelitian ilmiah dan buku yang memiliki relevansi teoritis kuat.

RESULT AND DISCUSSION

Dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, penulis sekaligus peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah dalam model "*Backward Design*" dimana dalam mendesain pembelajaran peneliti melakukan langkah-langkah seperti berikut:

https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.54828

1. *Determine Learning Goals and Objectives:*

   Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan menentukan tujuan dari pembelajaran tersebut. Agar tujuan-tujuan tersebut dapat tercapai, peneliti melihat bahwa kemampuan literasi sangat diperlukan terutama untuk memperlengkapi peserta didik dalam menganalisis dan menerapkan konsep-konsep yang akan dipelajari.

2. *Plan Assessments*

   Untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka peneliti menentukan perencanaan penilaian yang dapat di ukur yang disesuaikan dengan lingkup materi, waktu dan sumber daya pembelajaran yang tersedia.

3. *Plan Learning Experiences and Instruction*

   Kegiatan pembelajaran yang disusun mengikuti tahapan evaluasi sebagai acuan aktivitas.

Peneliti berpendapat bahwa perencanaan pembelajaran dengan menggunakan *Backward Design* ini layak untuk diterapkan yang dikolaborasikan dengan menggunakan *Observation Based Learning* yang memungkinkan siswa untuk belajar secara eksploratif dan guru mampu menganalisis dan menentukan indikator ketercapaian masing-masing CP/ indikator yang terukur. Adapun langkah-langkah yang peneliti lakukan dapat dilihat dalam **Tabel 2** di bawah ini:

Tabel 2. Deskripsi Perencanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan *Backward Design*

No	***Identify desired results*** (Mengidentifikasi hasil yang diinginkan)	***Determine acceptable evidence*** (menentukan tujuan yang dapat diukur)	***Plan learning experiences and instruction*** (merencanakan pengalaman belajar dan pengajaran)
1	Memahami konsep dan kegunaan videografi dalam kehidupan sehari-hari	1. Siswa mampu menjelaskan konsep videografi baik pengertian, format dan jenis-jenisnya dalam bentuk pengisian LK. 2. Siswa mampu menjelaskan konsep videografi dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan bahasa sendiri yang disusun dalam LK. 3. Siswa mampu menyebutkan tahapan dan alur konsep videografi dari mulai tahapan pra-produksi, produksi, dan post produksi secara lengkap dalam pengisian LK.	1. Siswa mampu menjelaskan konsep videografi dalam kehidupan sehari-hari menurut sumber literasi minimal 3 poin dan tertulis dalam LK yang ditentukan oleh guru. 2. Siswa mampu menjelaskan konsep videografi dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan bahasa sendiri yang tertuang dalam LK yang ditentukan oleh guru (dapat dikerjakan secara individu maupun kelompok). 3. Siswa mampu menjelaskan minimal 10 point kegunaan videografi dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk pengisian LK. 4. Siswa mampu menyebutkan tahapan pra-produksi proses videografi dalam pengisian LK

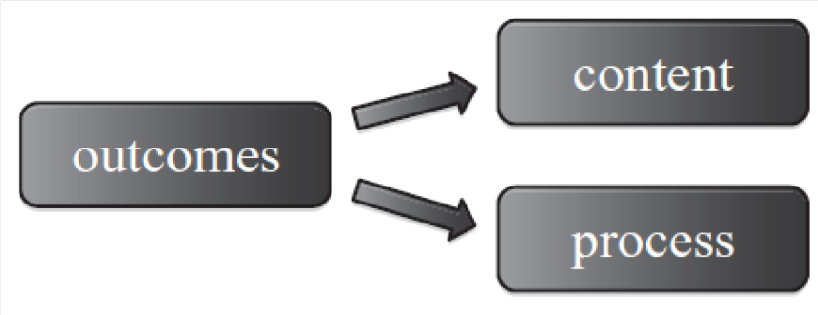
https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.54828

No	***Identify desired results*** (Mengidentifikasi hasil yang diinginkan)	***Determine acceptable evidence*** (menentukan tujuan yang dapat diukur)	***Plan learning experiences and instruction*** (merencanakan pengalaman belajar dan pengajaran)
			5. Siswa mampu menyebutkan tahapan produksi proses videografi dalam pengisian LK. 6. Siswa mampu menyebutkan tahapan post produksi proses videografi dalam pengisian LK.
2	Mempresentasikan konsep dan kegunaan videografi dalam kehidupan sehari-hari	1. Siswa mampu menjelaskan konsep videografi dalam bentuk video presentasi dengan durasi minimal 2 menit dan maksimal 5 menit. 2. Siswa mampu menjelaskan kegunaan videografi dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan bahasa sendiri dalam bentuk video presentasi dengan durasi minimal 2 menit dan maksimal 5 menit. 3. Siswa mampu mempresentasikan tahapan dan alur konsep videografi dari mulai tahapan praproduksi, produksi, dan post-produksi secara lengkap dalam dalam bentuk video presentasi dengan durasi minimal 2 menit dan maximal 5 menit	1. Siswa mampu mempresentasikan konsep videografi dalam kehidupan sehari-hari menurut sumber literasi minimal 3 poin dalam dalam karya presentasi. 2. Siswa mampu mempresentasikan kegunaan videografi dalam kehidupan sehari-hari menurut sumber literasi minimal 3 poin dalam dalam karya presentasi. 3. Siswa mampu mempresentasikan tahapan pra-produksi proses videografi dalam karya presentasi video singkat dan terupload di media sosial pribadi maupun kelas. 4. Siswa mampu mempresentasikan tahapan produksi proses videografi dalam karya presentasi video singkat dan terupload di media sosial pribadi maupun kelas 5. Siswa mampu mempresentasikan tahapan post produksi proses videografi dalam karya presentasi video singkat dan terupload di media sosial pribadi maupun kelas.

Sumber: Hasil Penelitian 2022

Dari pelaksanaan perencanaan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan *Backward Design*, peneliti merencanakan berdasarkan *output* dan diidentifikasi serta dijabarkan dalam bentuk proses dan konten pembelajaran seperti yang dijabarkan pada **Gambar 2** dibawah ini:

https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.54828



Gambar 2. *Backward Design Process*
Sumber: Curriculum Approaches in Language Teaching: Forward, Central, and Backward Design (Richards, 2013)

Adapun tahapan kegiatan guru dalam penerapan *Observation-Based-Learning* digambarkan dalam **Tabel 3** berikut dimana akan dapat menjelaskan lebih detai berkaitan dengan penerapan sampai dengan jenis kegiatan yang dilaksanakan.

Tabel 3. Deskripsi Kegiatan Guru dalam Penerapan *Observation-Based Learning*

No	JENIS KEGIATAN SISWA	DESKRIPSI KEGIATAN GURU
1	Mengamati	• Siswa mengamati video presentasi yang ditayangkan. • Siswa mengisi LK sesuai dengan tayangan video yang dipresentasikan. • Meminta siswa memahami konsep videografi dan menuliskan kegunaan videografi dalam kehidupan sehari-hari dalam LK, minimal 3 point • Sesudah selesai menuliskan pengisian dalam LK, guru berkeliling kelas, dan menentukan nilai determinan dalam sebuah rubrik.
2	Menanya	• Guru mengkonfirmasi pemahaman konsep videografi. • Guru mengkonfirmasi pengertian videografi • Guru mengkonfirmasi pemahaman kegunaan videografi dalam kehidupan sehari-hari. • Catatan: dalam hal ini upayakan agar siswa mereka mengajukan pertanyaan investigatif.
3	Mengumpulkan Informasi	• Setiap siswa/ kelompok siswa akan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber
4	Mengasosiasi	• Setelah setiap siswa/ kelompok mengumpulkan informasi dari LK yang sudah di isi. Selanjutnya, mereka diminta untuk mengasosiasikan informasi tersebut dalam bentuk karya presentasi dalam bentuk video singkat . • Video singkat tersebut dibuat dengan menggunakan HP mereka dan akan mereka upload di media social mereka maupun akun kelas. • Yakinkan mereka untuk membuat video presentasi tentang apa yang telah mereka rencanakan sesuai dengan pemahaman mereka tentang konsep videografi.

https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.54828

No	JENIS KEGIATAN SISWA	DESKRIPSI KEGIATAN GURU
5	Mengkomunikasi	• Siswa akan mempresentasikan konsep yang mereka pahami dengan videografi dalam bentuk video singkat dan dipresentasikan didepan kelas untuk mendapat tanggapan dari siswa/ kelompok lain. • Konsep yang dipahami didiskusikan dengan siswa/ kelompok yang lain agar disesuaikan dengan konsep dan teori yang baik dan benar. • Setelah mendapatkan tanggapan lalu, video tersebut dapat diperbaiki atau langsung di upload di media sosial mereka.

Sumber: Hasil Penelitian 2022

Discussion

Hasil penelitian ini dalam bentuk implementasi *Backward Design* yang mana guru diharuskan untuk tetap mengikuti tahapan aktivitas yang telah disusun. Walaupun tujuan akhir pembelajaran sudah ditetapkan dalam perencanaannya, semua aktivitas-aktivitasnya tetap dilakukan seperti: menyusun kegiatan pembelajaran, kerangka desain evaluasi, identifikasi kurikulum pembelajaran, dan Identifikasi peserta didik (kebutuhan pemenuhan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar peserta didik, kebutuhan peserta didik itu sendiri). Tahapan aktivitas ini sering mengacu pada *Retrograde analysis*, berpikir ke depan, dan melangkah ke belakang *(backward)*. *Retrograde analysis* adalah analisis dengan melihat ke depan dan "terbayarkan" dengan melihat ke belakang.

Terdapat dua jenis fokus dalam perancangan pembelajaran, yaitu: *content-focused design*, dan *results focused design*. *Backward Design* ini merupakan model perancangan yang *results-focused design* terdiri dari 3 kegiatan pokok, yaitu: (1) menetapkan hasil yang diinginkan, (2) menetapkan bukti-bukti atau indikator ketercapaian hasil tersebut, dan (3) merancang pengalaman belajarnya (Jozwik et al., 2017). Peneliti menggunakan model *Backward Design* yang dikolaborasikan dengan *Observation-Based-Learning* untuk membuat siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas.

Proses belajar mengajar yang diterapkan oleh guru hendaknya didasarkan kepada hasil untuk tercapainya tujuan yang disepakati dan merancang pembelajaran serta dengan menggunakan *Backward Design* memungkinkan pembelajaran tersebut sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai, oleh karena itu, siswa akan menampilkan apa yang memang dikehendaki oleh pembelajaran tersebut.

Selama proses pembelajaran, kegiatan *Observation-based learning* di dalam kelas telah dirancang oleh peneliti yang mana guru difokuskan untuk menjadi fasilitator. Guru harus lebih mengaktifkan siswa mengkonstruksi pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka sendiri. Penerapan pembelajaran *Observation-based learning* diharapkan dapat memantik siswa agar lebih aktif dalam mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan hasil temuannya. Guru dapat menjadi fasilitator siswa untuk saling berdiskusi dan berkolaborasi di dalam kelas.

Sejalan dengan penelitian As'ari (2016) yang berjudul Penggunaan Backward Design Dalam Merancang Pembelajaran Matematika yang Bernuansa Observation Based Learning yang membahas mengenai perubahan KTSP ke Kurikulum 2013, membuat adanya perubahan model pembelajaran yang menuntut guru untuk merancang pembelajaran dengan baik agar

https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.54828

siswa dapat berpikir secara deduktif aksiomatis dengan meminta siswa untuk mencari buku rujukan lain atau belajar dari sumber lain. Sama halnya dengan deskripsi kegiatan pada hasil penelitian, guru meminta siswa untuk mengetahui lebih dalam mengenai fotografi dengan belajar dari sumber rujukan lain dan melakukan presentasi dengan membuat materi yang berkaitan dengan konsep fotografi.

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, peneliti telah mendeskripsikan contoh dengan menetapkan tujuan akhir yang ingin dicapai dengan merancang pembelajaran mengenai penjabaran tugas yang dapat dikerjakan oleh siswa dengan baik. Hal ini dapat melatih siswa untuk berperan aktif di dalam kelas dengan memaparkan presentasi yang telah dibuatnya dengan referensi yang didapat dari sumber belajar lainnya. Proses untuk menentukan desain pembelajaran yang baik dilaksanakan agar terjadi perubahan dan peningkatan keterampilan pada peserta didik ke arah yang dikehendaki, dan rencana tindakan pembelajaran yang terintegrasi meliputi komponen tujuan, metode dan penilaian untuk memecahkan masalah yang hal yang penting dilakukan (Andayani, 2021).

CONCLUSION

Kurikulum yang efektif yang disusun dengan menggunakan *Backward Design* dalam jangka waktu yang panjang agar berhasil mencapai tujuan yang sudah direncanakan. Melalui proses desain tiga tahap desain yaitu *identify desired results*, *determine acceptable evidence*, and *plan learning experiences and instruction* sangat membantu peneliti untuk dapat memprediksi masalah yang akan terjadi di kelas. Proses ini juga berorientasi pada aktivitas pembelajaran di mana terdapat prioritas dan tujuan yang jelas.

Perencanaan pembelajaran yang peneliti lakukan merupakan langkah awal proses pembelajaran yang bermakna. Tanpa perencanaan pembelajaran yang baik (dengan menggunakan *Backward Design)*, mustahil bisa diperoleh pembelajaran yang sukses yang menghasilkan "manusia pembelajar". Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran yang aktif dan terpola serta dapat terukur sesuai dengan tujuan yang ditentukan sebelumnya. Pendekatan *Backward Design* yang dilakukan peneliti mencerminkan peningkatan pembelajaran yang berkelanjutan terhadap prestasi siswa dan keterampilan guru itu sendiri. Dari hasil desain yang telah diterapkan, kinerja hasil belajar siswa mencapai hasil yang maksimal.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarism.

https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.54828

REFERENCES

Amiruddin, A., & Suryadi, A. (2016). Keragaman media dan metode pembelajaran dalam pembelajaran sejarah kurikulum 2013 pada tiga SMA negeri di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2015/2016. *Indonesian Journal of History Education*, *4*(2), 7-13.

Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman, 7*(1), 1–10.

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.

Chaisa, P., & Chinokul, S. (2021). Effects of reading instruction using backward design framework and citizenship theme to enhance English reading comprehension and social responsibility of tenth-grade Thai EFL students. *Learn Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, *14*(1), 176-207.

Davis, T. C., & Autin, N. P. (2020). The cognitive trio: backward design, formative assessment, and differentiated instruction. *Research Issues in Contemporary Education*, *5*(2), 55–70.

Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2*(1), 1-11.

Fox, B. E., & Doherty, J. J. (2011). Design to learn, learn to design: using backward design for information literacy instruction. *Communications in Information Literacy*, *5*(2), 144–155.

Gunawan, I. G. D., & Gateri, N. W. (2022). Optimalisasasi pembelajaran agama Hindu berbasis aplikasi online bagi siswa Hindu di SMAN 1 Basarang Kabupaten Kapuas. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, *6*, 220-231.

Hasibuan, M. (2021). Manajemen pembelajaran pendidikan agama Islam SD Negeri Bahal Padanglawas Utara. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, *10*(3), 95-101.

Hills, M., Harcombe, K., & Bernstein, N. (2020). Using anticipated learning outcomes for backward design of a molecular cell biology course-based undergraduate research experience. *Biochemistry and Molecular Biology Education*, *48*(4), 311–319.

Hodaeian, M. (2015). The effect of backward design on intermediate efl learners' l2 reading comprehension: focusing on learners' attitudes. *Journal of Apllied Linguistics and Language Research 2*(7), 80–93.

Hosseini, H., Chalak, A., & Biria, R. (2019). Impact of backward design on improving Iranian advanced learners' writing ability: teachers' practices and beliefs. *International Journal of Instruction*, *12*(2), 33–50.

Jensen, J. L., Bailey, E. G., Kummer, T. A., & Weber, K. S. (2017). Using backward design in education research: a research methods essay. *Journal of Microbiology & Biology Education*, *18*(3), 1–6.

https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.54828

Jozwik, S., Lin, M., & Cuenca-Carlino, Y. (2017). Using backward design to develop service-learning projects in teacher preparation. *New Waves-Educational Research and Development Journal*, *20*(2), 35–49.

Kantorski, B., Sanford-Dolly, C. W., Commisso, D. R., & Pollock, J. A. (2019). Backward design as a mobile application development strategy. *Educational Technology Research and Development*, *67*(3), 711–731.

Katelyn M, C., Paula A. G, S., & Sara E, B. (2017). Define your goals before you design a cure: a call to use backward design in planning course-based undergraduate research experiences. *Journal of Microbiology & Biology Education, 18*(2), 1–7.

Kelting-gibson, L. M. (2005). Comparison of curriculum development practices. *Educational Research Quarterly, 29*(1), 26–36.

Korman, A. (2021). Upaya meningkatkan kualitas perencanaan pembelajaran guru SMA Negeri I Lembor Selatan melalui supervisi akademik. *Edunet-The Journal of Humanities and Apllied Education*, *1*(2), 24–35.

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*, 213–217.

Llerena, C. L. A. (2020). The benefit of backward design in the English as a foreign language context. *IJEE: Indonesian Journal of English Education*, *7*(2), 145-158.

Loberti, A. M., & Dewsbury, B. M. (2018). Using a logic model to direct backward design of curriculum. *Journal of Microbiology & Biology Education*, *19*(3), 1–4.

Marlina, L. (2017). Perencanaan pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(2), 1-19.

Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. *Ittihad*, *1*(2), 185–195.

Nurlaila. (2018). Urgensi perencanaan pembelajaran dalam peningkatan profesionalisme guru. *Jurnal Ilmiah Sustainable*, *1*(1), 93–112.

Paesani, K. (2017). Redesigning an introductory language curriculum: a backward design approach. *L2 Journal: an Electronic Refereed Journal for Foreign and Second Language Educator*, *9*(1), 1-20.

Putrianingsih, S., Muchasan, A., & Syarif, M. (2021). Peran perencanaan pembelajaran terhadap kualitas pengajaran. *Inovatif*, *7*(1), 206–231.

Reynolds, H. L., & Kearns, K. D. (2017). A planning tool for incorporating backward design, active learning, and authentic assessment in the college classroom. *College Teaching*, *65*(1), 17–27.

Richards, J. C. (2013). Curriculum approaches in language teaching: forward, central, and backward design. *RELC Journal*, *44*(1), 5–33.

Rumanti, E. D. (2020). A transformation of backward by design model to designing a curriculum. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, *2*(2), 51.

https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.54828

Utami, A. A., Bram, B., & Dharma, S. (2023). Backward design implementation in English as a Foreign Language (EFL) context. *Journal of Education and Teaching, 4*(1), 110–118.

Wahyudi, A., Firmanzah, S., Azizi, B., Hidayat, A., & Nasurullah, A. K. (2022). Kompetensi guru dalam kajian kitab minhajul muta'alim. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, *2*(3), 921-932.

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (RnD) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta*, *5*(3), 111-118.

https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.54828