
ANALISIS HASIL BELAJAR DARI IMPLEMENTASI KERANGKA *UNDERSTANDING BY DESIGN* (UbD) DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH

Ade Rahmawati¹, Sri Astuti²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Email: ade.dore93@gmail.com

Abstrak

Understanding by Design (UbD) adalah sebuah desain atau kerangka dalam pembelajaran yang diperkenalkan pertama kali oleh Grant Wiggins dan Mc Tighe. *Understanding by Design* (UbD) diartikan sebagai sebuah desain pembelajaran yang tujuannya focus pada pencapaian pemahaman siswa secara holistik. Artinya pemahaman yang diharapkan dalam kerangka ini adalah pemahaman yang menyeluruh, bukan hanya sekedar siswa tahu, hapal, ingat, tetapi bagaimana siswa dapat menggunakan pengetahuan itu di kehidupan nyata. Tujuan penulisan artikel ilmiah ini adalah untuk mengetahui hasil belajar dari penerapan kerangka *Understanding by Design* (UbD) dalam pembelajaran di Sekolah. Berdasarkan literasi, penerapan kerangka UbD dalam pembelajaran dinilai cukup berhasil dan efektif. Penulisan artikel ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*Library Research*) yang dilaksanakan dengan menggunakan literature (Kepustakaan) baik berupa buku, tulisan-tulisan ilmiah, jurnal, atau hasil-hasil penelitian terdahulu. Manfaat yang diharapkan dari penulisan artikel ini adalah untuk menambah wawasan pembaca tentang keefektifan implementasi desain UbD sehingga bisa menerapkannya dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Implementasi, *Understanding by Design*, Pembelajaran.

Abstract

Understanding by Design (UbD) is a design or framework in learning that was first introduced by Grant Wiggins and Mc Tighe. *Understanding by Design* (UbD) is defined as a learning design whose goal is to focus on achieving holistic student understanding. This means that the expected understanding in this framework is a thorough understanding, not just students know, memorize, remember, but how students can use that knowledge in real life. The purpose of writing this scientific article is to find out the learning outcomes from the application of the *Understanding by Design* (UbD) framework in learning in schools. Based on literacy, the application of the UbD framework in learning is considered quite successful and effective. Writing this article uses the method of library research (*Library Research*) which is carried out using literature (*Library*) in the form of books, scientific writings, journals, or the results of previous research. The expected benefit of writing this article is to add to the reader's insight into the effectiveness of the implementation of the UbD design so that they can apply it in learning.

Keywords: Learning Outcomes, Implementation, *Understanding by Design*, Learning.

A. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, Pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas yang terus di inovasi demi terwujudnya hasil belajar yang efektif dan efisien. Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Akhirudin,

2019). Pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan suatu perubahan nyata yang diimplementasikan dalam wujud tingkah laku siswa. Dalam prosesnya akan melibatkan banyak pihak yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya dalam menciptakan perubahan ke arah yang lebih baik pada hasil pembelajaran yang telah dijalani. Pihak yang memiliki peran terbesar dalam proses pembelajaran ini adalah Pendidik. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab XI pasal 39, pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi (Hidayat et al., 2019).

Dari pengertian tersebut, dapat diartikan bahwa pendidik atau guru memiliki peran dalam mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar merupakan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, informasi, strategi kognitif yang baru dan diperoleh siswa setelah berinteraksi dengan lingkungan dalam suatu suasana atau kondisi pembelajaran (Nana, 2019). Hasil belajar siswa dapat dijadikan bahan evaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil belajar yang diharapkan adalah tercapainya tujuan-tujuan dari diadakannya proses pembelajaran.

Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Ada banyak metode yang bisa diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu metode yang bisa digunakan adalah dengan penerapan atau implementasi *Understanding by Design* (UbD). *Understanding by Design* (UbD) adalah sebuah desain atau kerangka dalam pembelajaran yang diperkenalkan pertama kali oleh Grant Wiggins dan Mc Tighe. *Understanding by Design* (UbD) diartikan sebagai sebuah desain pembelajaran yang tujuannya focus pada pencapaian pemahaman siswa secara holistik. Artinya pemahaman yang diharapkan dalam kerangka ini adalah pemahaman yang menyeluruh, bukan hanya sekedar siswa tahu, hapal, ingat, tetapi bagaimana siswa dapat menggunakan pengetahuan itu di kehidupan nyata. Berdasarkan pemaparan ini, penulis tertarik untuk menganalisis mengenai hasil belajar dari diimplementasikannya desain UbD dalam pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini menyajikan tentang bagaimana hasil belajar siswa dan peran guru dari diimplementasikannya desain UbD dalam pembelajaran di sekolah. Harapan dalam penelitian ini adalah untuk menambah wawasan pembaca pada umumnya dan pendidik pada khususnya tentang desain UbD sehingga UbD ini tidak terdengar asing lagi di Indonesia dan bisa menerapkannya dengan baik dalam pembelajaran.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*Library Research*). Metode penelitian kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang terkait dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Hardani et al., 2020). Metode penelitian kepustakaan merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan mengamati berbagai literatur yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian, yang berupa makalah, buku, atau tulisan (Fitria, 2021). Adapun ciri-ciri dari penelitian dengan menggunakan metode kepustakaan adalah (1) berhadapan langsung dengan data angka atau teks, (2) data dari penelitian kepustakaan bersifat siap untuk dipakai, (3) data bersifat sekunder, (4) kondisi data yang tersedia di perpustakaan tidak dibatasi ruang dan waktu (Zed, 2004).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Belajar merupakan sebuah proses yang akan terus dilakukan secara kontinyu selama manusia hidup. Semua aktivitas dari tidak tahu menjadi tahu tidak lepas dari proses belajar. Dengan belajar manusia memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang dapat membantunya menjalani kehidupan dengan baik. Belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung

dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Winkel, 1999). Selama menjalani aktivitas belajar, tentu ada hasil dari proses tersebut yang dinamakan sebagai hasil belajar. Hasil belajar ini berupa perubahan pada tingkah laku secara konkret atau berupa peningkatan capaian belajar dalam bentuk penilaian. Hasil belajar merupakan serangkaian output akibat terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur yang berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Oemar, 2007).

Rumusan hasil belajar yang dijadikan parameter berhasil atau tidaknya proses pembelajaran mencakup tiga ranah berdasarkan klasifikasi hasil belajar rumusan Benyamin Bloom yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi (Nurul, 2018). Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Sedangkan ranah psikomotorik adalah segala keterampilan aktifitas jasmaniah yang kongkrit dan mudah diamati, baik kuantitasnya maupun kualitasnya, karena sifatnya sangat terbuka untuk diamati (Nurul, 2018).

Dalam hal ini penulis melakukan penelitian hasil belajar berdasarkan implementasi dari kerangka *Understanding by Design* (UbD). UbD memiliki focus pada hasil belajar yang diharapkan dari proses pembelajaran yang dibuktikan dengan penilaian, dimana hasil belajar yang diharapkan dalam kerangka UbD adalah *intended outcomes, achievement targets, or performance standards* (Grant, 2005). Artinya hasil belajar ini berupa apa yang akan diketahui dan apa yang akan didapat oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. UbD mengubah konsep yang berlaku umum dimana hasil belajar yang diinginkan biasanya ditentukan di akhir proses menjadi di awal proses pembelajaran. Konsep pembelajaran dalam UbD ini disebut *Backward Design* (Alur Mundur). *Backward Design* terdiri dari 3 tahapan yaitu 1) *Identify desired results*, 2) *determine acceptable evidence*, dan 3) *plan learning experiences and instruction* (Grant, 2005).

Tahap *pertama* yang harus dilakukan dalam *Bacward design* adalah identifikasi hasil yang diharapkan. Proses identifikasi hasil ini memerlukan kompetensi yang baik dari guru. Harus benar-benar memikirkan apa yang akan dijadikan *Goals* dalam materi yang diajarkan. Pada tahap ini UbD menekankan pada aktifitas transfer yaitu kemampuan mentransfer apa yang telah diketahui dari proses pembelajaran dalam kehidupan secara konkret. Artinya hasil yang diharapkan pada tahap ini adalah siswa memiliki pemahaman konsep teori yang baik dan mampu mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Peran guru pada tahap ini adalah menentukan *goals* yang harus dicapai oleh siswa. Dalam menentukan *Goals* ini guru harus melakukan identifikasi kebutuhan siswa, capaian pembelajaran, dan tahapan perkembangan siswa, agar tujuan (*Goals*) yang diimpikan akan tercapai. Karena jika dalam menentukan tujuan ini salah, maka akan mempengaruhi langkah-langkah berikutnya. Proses perumusan tujuan ini harus benar-benar mencakup hal-hal apa saja yang akan diperoleh dan diketahui siswa dari materi yang diajarkan. Untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan, guru bisa menyiapkan dan memberikan pertanyaan-pertanyaan esensial yang dapat mendongkrak daya berpikir kritis siswa. Sehingga akhirnya siswa berhasil mencapai tujuan yang diharapkan.

Tahap *kedua* adalah tentukan bukti penilaian. Setelah mengetahui tujuan (*Goals*) yang akan dicapai, langkah berikutnya adalah menentukan bukti penilaian. Bukti penilaian ini merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Peran guru dalam menentukan bukti penilaian adalah menciptakan bukti penilaian yang valid dan relevan. Karena bukti penilaian ini nantinya akan digunakan sebagai proses evaluasi tercapai atau tidaknya tujuan yang diharapkan. Jika ternyata tujuan yang diharapkan tidak tercapai, berarti ada yang salah dalam menentukan instrument penilaian. Sehingga guru harus benar-benar memikirkan intrumen terbaik yang dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam

menentukan bukti penilaian, guru bisa menggunakan instrument proyek dan instrument lainnya seperti kuis, tes, pengamatan, dan portofolio.

Tahap *ketiga* adalah merencanakan pembelajaran. Setelah guru merumuskan tujuan dan instrument penilaian, langkah berikutnya guru merencanakan pembelajaran. Peran guru pada tahap ini adalah bagaimana menciptakan suasana belajar yang berkualitas, bermakna, menantang, dan menyenangkan. Guru bisa menggunakan metode pembelajaran *berbasis inquiri, discovery, problem-based learning* atau *project-based learning*. Dalam merumuskan rencana pembelajaran guru juga bisa berpedoman pada akronim WHERE TO. Sehingga perencanaan pembelajaran dapat mewujudkan tujuan yang diharapkan.

Analisis hasil belajar dari implementasi kerangka UbD dalam pembelajaran di sekolah pada penelitian yang dilakukan oleh Alfiyah (2018) dengan judul “Implementasi Metode Pembelajaran Understanding by Design di Sekolah Alam Depok Terhadap Kesadaran Mentadabburi Ayat-Ayat Al-Qur’an” menunjukkan bahwa implementasinya dinilai cukup baik dan ada hasilnya. Dari segi kognitif, penelitian Alfiyah menunjukkan bukti bahwa dengan penggunaan UbD siswa jadi lebih cepat menghafal terbukti dari hasil penelitiannya bahwa siswa bisa menghafal 1 juz dalam 1 bulan yang sebelum menggunakan kerangka UbD siswa merasakan kesulitan. Implementasi UbD pada penelitian ini adalah penekanan pada pemahaman arti dan makna yang terkandung di dalam Alqur’an.

Dari segi afektif, penelitian Alfiyah menunjukkan bahwa penggunaan UbD membuahkan hasil pada perubahan sikap dan akhlak. Dengan mentadaburi ayat-ayat Alqur’an sebagai implementasi UbD, siswa memahami bahwa perilaku dan moral harus sejalan dengan ayat-ayat Alqur’an. Dibuktikan dengan kemampuan siswa dalam mengendalikan emosi, menjadi pendengar yang baik, memahami bahwa setiap orang memiliki kelemahan dan kelebihan, dan munculnya kesadaran untuk memperbaiki kesalahan serta ditampilkannya akhlak yang mulia dari diri siswa. Terakhir dari segi psikomotorik, dari penelitian Alfiyah menunjukkan bahwa implementasi UbD menjadikan siswa lebih kreatif dan mandiri dalam pembuatan proyek dan mampu mengatasi semua tantangan dalam kegiatan *Outbound* yang dilakukan di sekolah.

Analisis juga penulis lakukan pada jurnal karya Yurtseven (2016) dengan judul *Design (UbD) in EEL Teaching: The Investigation of Student Foreign Language Learning Motivation and Views* menunjukkan bahwa didapatkan peningkatan hasil yang signifikan antara hasil pre-test sebelum menggunakan kerangka UbD dan pos-test setelah menggunakan kerangka UbD. Penelitian ini focus pada peningkatan motivasi belajar siswa. Dimana hasilnya menunjukkan bahwa implementasi UbD meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dilihat dari hasil temuan data kualitatif dengan metode wawancara yaitu siswa yang tidak aktif sekalipun turut berpartisipasi pada pengimplementasian kerangka UbD dan bahkan siswa menjadi sangat termotivasi untuk mempelajari bahasa lain selain bahasa Inggris. Dengan meningkatnya motivasi belajar mengindikasikan bahwa hasil pembelajaran dari implementasi kerangka UbD adalah efektif.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa implementasi kerangka UbD dapat meningkatkan hasil belajar. *Understanding by Design* memang masih terdengar asing di Indonesia dan belum banyak dijumpai penelitian-penelitian ilmiah yang membahas UbD secara detail. Kebanyakan yang penulis temui adalah penerapan dari rancangan UbD yang belum dikaitkan dengan hasil belajar. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya pemahaman pendidik terhadap penerapan kerangka UbD dalam pembelajaran. Sehingga diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan pembaca bahwa UbD ini sangat menarik untuk dicoba diterapkan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, S., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa: Cahaya Bintang Cemerlang, 193-206.
- Alfiyah, A. (2018). Implementasi Metode Pembelajaran Understanding by Design di Sekolah Alam Depok Terhadap Kesadaran Mentadabburi Ayat-Ayat Al-Qur'an. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam dan Sains, 1*, 19-28.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardani, H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 162.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori, dan Alokasinya"*. Medan: LPPPI
- Ismail, F. (2014). *Evaluasi Pendidikan*. Palembang: Tunas Gemilang Press
- Murtafiah, N. H. (2018). *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books
- Roosinda, F. W. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design (2e)*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
- Yurtseven, N., & Altun, S. (2016). Understanding by Design (UbD) in EFL Teaching: The Investigation of Students' Foreign Language Learning Motivation and Views. *Journal of Education and Training Studies, 4*(3), 51-62.