PENERAPANTEORI BELAJAR DAN DESAIN INSTRUKSIONAL MODEL PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA INGGRIS

Yulia[1]

Abstract

Writing is one of skill that students should be mastered beside other skill such as listening, speaking and reading skill. Writing is a complex skill, because to be success in writing the st udent should be mastered complex grammar, they should have many vocabularies, conjunction, punctuation, spelling and mechanical in writing. Learning theories provides the foundation for the selection of instructional strategies. Here the major learning theories are discussed and selected examples of instructional design models are explained. The main objectives of this article is to present instructional design model for EFL students' writing skill, Learning theory, and some previous instructional design model as theoretical evidence for design and delivery of instructional materials. In addition, this article provides a design for EFL writing skill material development.

Keywords: *EFL writing skill, Learning theories, Instructional design, Instructional Design model*

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis dalam bahasa inggris adalah keterampilan yang paling sulit, karena dalam menulis siswa harus memiliki keterampilan lain sebagai komponen dari keterampilan menulis seperti, kosa kata, grammar, ejaan, dan sebagainya. Penggunaan bahan ajar yang telah tersedia disekolah kadangkala tidak sesuai dengan kontek dimana siswa belajar, untuk itu diperlukan kreatifitas guru bahasa inggris dalam memciptakan sendiri bahan ajar yang sesuai dengan lingkungn siswa dan contektual teaching and learning (CTL) dipandang sesuai untuk siswa karena CTL memfokuskan pembelajaran kepada kehidupan nyata siswa sehinnga pembelajaran lebih bermakna.

Artikel ini membahas tentang teori-teori dasar belajar dan desain instrulksional model yang dapat digunakan dalam memproduksi bahan ajar sehingga sesuai dengan level siswa, konteks dan pengalaman awal siswa.

PEMBAHASAN

Menulis merupakan aktivitas menulis sesuatu baik dalam bentuk tulisan pendek atau paragrap panjang. Harmer (2007: 112) berpendapat bahwa menulis member siswa kesempatan lebih banyak waktu untuk berfikir daripada ketika berbicara. Adapun jenis tulisan dapat berupa fiksi, laporan, essay, editorial, artikel, novel, non fiksi, drama, puisi (Brown 2007: 362).

Tomlinson (2003: 73) menyatakan bahwa materi adaptasi merupakan langkah penting dalam memproduksi bahan ajar yang inovatif, efektif untuk siswa atau bahan di kelas. McDonough dan Shaw (2002: 64) menjelaskan tujuan materi adaptasi adalah untuk membuat materi lebih sesuai untuk situasi di mana bahan ajar digunakan.

Dengan harapan artikel ini dapat menyajikan teoritis yang menjadi landasan dalam mendesain untuk pembelajaran dan menyediakan komponen-komponen instruksional dengan menggunakan fase ADDIE.

Teori-teori belajar

Menurut teori Behavior, pembelajaran difokuskan pada pendekatan stimulus- respon. Ahli

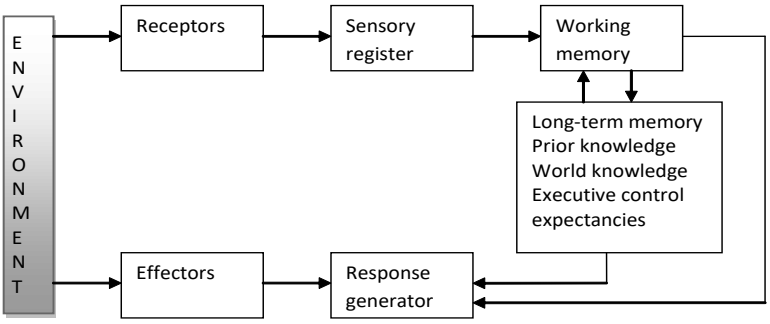
[1] SMPN 22 Kota Jambi

behaviorisme adalah Ivan Pavlov (1927) dengan "*classical conditioning*" dan B. F Skinner "*operan conditioning*". Behaviorisme, percaya bahwa pembelajaran telah terjadi ketika siswa memberi respon yang tepat terhadap stimulus. Prinsip behaviorisme dalam *classical conditioning* dan *operan conditioning*, umpan balik berpengaruh pada stimulus-respon.

Implikasi dari teori Behavior untuk desain instruksional adalah mengatur jadwal dan jenis penguatan untuk memotivasi siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu, untuk desainer yang merancang materi pembelajaran, Behavior adalah implikasi untuk melakukan analisis tugas sebelum mengembangkan materi pembelajaran dalam menidentifikasi tujuan dan pengembangan strategi pembelajaran, materi pelajaran, dan item tes.

Smith dan Ragan (2005: 26) mengatakan bahwa teori belajar kognitif adalah pengaruh teoritis yang dominan pada praktek desain instruksional. teori belajar kognitif lebih menekankan pada faktor-faktor dalam belajar dan kurang menekankan pada faktor dalam lingkungan seperti teori behaviorisme. Ada lima cara psikologi kognitif mempengaruhi teori-teori belajar menurut Schuell (1986, seperti dikutip dalam Smith dan Ragan, 2005: 26): a) pandangan bahwa belajar itu adalah sesuatu yang aktif dan proses konstruktif, b) menciptakan suatu proses tingkat tinggi dalam pembelajaran, c) sifat kumulatif belajar dan pembelajaran akan diperoleh sesuai dengan pengetahuan sebelumnya d) focus terhadap bagaimana pengetahuan cara mempresentasikan pengetahuan dan mengrorganisirnya dalam memori, dan e) fokus terhadap analisis tugas dan kinerja belajar dalam hal proses kognitif.

Smith dan Ragan (2005: 26) berpendapat bahwa teori-teori pembelajaran kognitif berusaha menjelaskan pembelajaran dalam hal proses kognitif, struktur, dan representasi yang dihipotesiskan untuk mengoperasikannya kepada siswa. Belajar sebagai serangkaian transformasi informasi melalui serangkaian struktur menguraikannya dalam otak. Ini biasanya disebut pengolahan informasi, perhatikan gambar 1 agar lebih jelas. Teori-teori lain yang juga mempengaruhi teori belajar kognitif adalah schema theory dan level of processing theory



Gambar 1. Sebuah Model Pengolahan Informasi Belajar dan Memory (Gagne, 1974, sebagaimana dikutip Smith dan Ragan, 2005: 27)

Manusia menerima informasi dari lingkungan mereka melalui reseptor sensorik mereka. Stimulus dari lingkungan dikirim ke otak di mana impuls ini disimpan sangat singkat. Banyak lingkungan stimulus masuk ke daftar sensorik. Informasi yang masuk ke dalam struktur yang disebut memori kerja. Ada perpindahan informasi terus menerus antara jangka panjang dan memori kerja, informasi dibawa keluar dari memori jangka panjang menjadi memori kerja (retrieval). Kegiatan ini dikendalikan oleh proses kontrol eksekutif. Informasi yang sulit untuk disimpan dalam memori jangka panjang, hal itu harus diintegrasikan dengan pengetahuan sebelumnya untuk membuat informasi lebih bermakna. Informasi baru akan kembali dikode dan dikembalikan dalam memori jangka panjang, orang mungkin bertindak berdasarkan informasi dengan berbicara atau menulis jawaban, memanipulasi benda atau sejumlah respon fisik lainnya. Bentuk organisasi dan urutan respon ditentukan oleh generator respon. Informasi ini akan dikirim ke efektor, otot, saraf, dan kelenjar yang pada gilirannya bertindak dan mempengaruhi lingkungan (Smith dan Ragan, 2005: 29).

Konstruktivisme adalah filsafat pendidikan dalam kategori yang lebih besar dari filosofi yang digambarkan sebagai rasionalisme. Sebuah filosofi rasionalis percaya alasan itu adalah sumber utama dari pengetahuan dan realitas dibangun daripada ditemukan (Smith dan Ragan, 2005: 19). Banyak praktisi dari desain instruksional yang cenderung konstruktivis dalam pekerjaan mereka saat ini. Pekerjaan mereka dipengaruhi oleh orientasi filosofis yang percaya bahwa pengetahuan adalah individual yang dibangun dan unik untuk setiap orang. Mereka juga percaya bahwa belajar yang paling efektif terjadi ketika orang secara aktif menerima makna dari pengalaman mereka dan konteks di mana belajar itu terjadi (Richey, Klein, dan Tracey, 2011: 129).

Smith dan Ragan (2005: 19) menunjukkan bahwa konstruktivis percaya bahwa : 1) pengetahuan dibangun dari pengalaman, 2) hasil belajar diperoleh dari personal interpretasi terhadap pengetahuan, 3) belajar adalah proses aktif di mana makna dikembangkan atas dasar pengalaman. Mereka juga menjelaskan bahwa pembangunan pengetahuan menjadi kombinasi yang unik dari pengetahuan baru dan pengetahuan individu pembelajar, yang mencakup nilai, pengalaman, keyakinan dan tergantung pada sifat peserta didik, tugas belajar dan konteks belajar.

Namun, konstruktivis radikal mengusulkan bahwa sejak peserta didik menkombinasi pengalaman sebelumnya, hal ini tidak tepat untuk mengusulkan tujuan untuk siswa atau keinginan untuk belajar, dan desainer tidak harus mengembangkan urutan instruksi dan memberikan bantuan khusus untuk belajar atau membatasi konten yang disajikan pada topic pembelajaran. Sementara konstruktivis moderat menunjukkan bahwa konstruksi aktif dan personal konstruksi dari makna tidak diperlukan untuk semua desainer yang mengembangkan lingkungan belajar yang siswa butuhkan tetapi desainer memiliki tanggung jawab untuk mengatur situasi untuk belajar tergantung pada jumlah pelajar, tugas dan factor konteks (Smith dan Ragan, 2005: 19).

Behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme adalah tiga teori belajar utama. Karakteristik umum

teori ini ditunjukkan dalam tabel I. Tiga teori berbeda, dengan tiga cara yang berbeda dalam definisikan kata belajar, sehingga mengarah pada peran yang berbeda pula bagi siswa, dan menyatakan metode pengajaran yang berbeda dan strategi penilaian yang digunakan pada ke tiga teori tersebut.

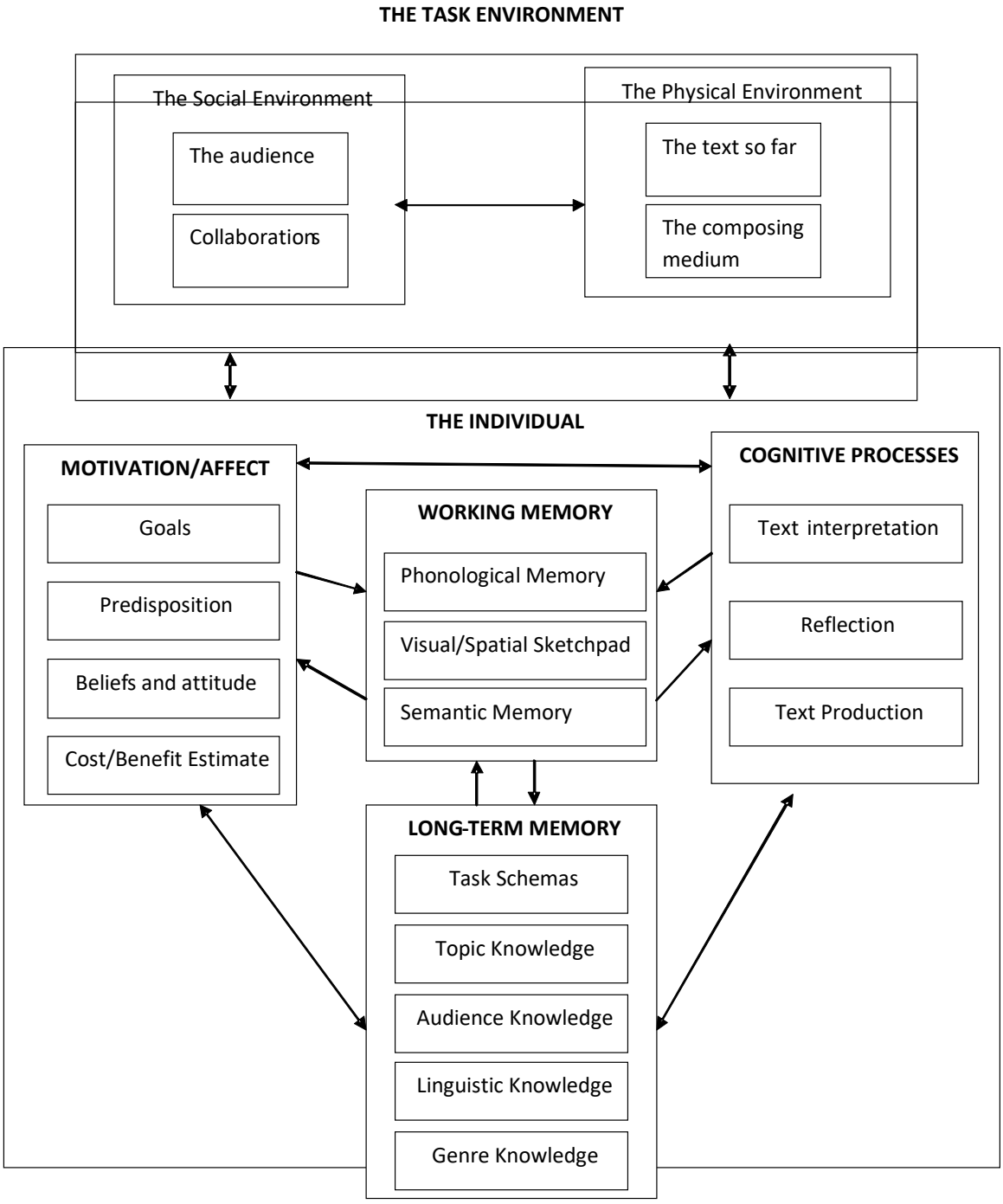
Tabel 2. tiga teori belajar

Components	Behaviorism	Cognitivism	Constructivism
Definisi belajar	Belajar itu adalah pemerolehan tingkahlaku yang baru	Belajar meliputi pemerolehan dan pengorganisasian susunan kognitif	Belajar adalah mencari suatu makna
Aturan dalam belajar	Siswa yang pasif dalam proses belajar	Siswa yang aktif dalam proses belajar	Siswa yang aktif dalam prooses belajar
Implikasi dari strategi	Memfasilitasi untuk mengetahui bahwa: • Pembelajaran berbasis tujuan • Kompetensi diperoleh berdasarkan pendidikan • Mengembangkan Keterampilan dan pelatihan	Memfasilitasi untuk mengetahui tentang • Peta konsep • Reflektif dalam berfikir	Memfasilitasi untuk mengetahui tentang: • Lingkungan belajar yang Authentic • Reflektif dalam praktek • Menggunakan Collaborative dalam mengkonstruksi pengetahuan
Contoh metode dalam mengajar	• guru • Simulasi • Demonstrasi • Pembelajaran terprogram	• Pemecahan masalah • Peta konsep	• Diari/refleksi • Role model • Pemecahanmasalah • Pembelajaran Collaborative
stategipenilaian	• Kriteria penilaian: pilihan berganda, pertanyaan dan pengulangan soal	• Esai, lporan tertulis, and proyek	• Tidak menngunakan standard dan grade .penilaian hanya dengan penilaian teman sejawat /review

Menulis sebagai aktivitas kognitif

Menurut Witkin, (1971, dalam Stern, 1983: 373) gaya kognitif telah didefinisikan sebagai karakteristik dari :*self consistent mode*" yang fungsinya agar setiap individu menunjukkan persepsi dan intelektual mereka. Hayes dan Flower (1980, dikutip dalam Alderson dan Bacham, 2002: 24) menggambarkan bahwa proses menulis dalam hal tugas siswa, termasuk tugas tertulis dan teks yang dihasilkan, memori jangka panjang penulis, termasuk pengetahuan tentang topik , pengetahuan tentang pembaca, dan perenrencanaan dalam menulis, dan sejumlah proses kognitif, termasuk perencanaan, menerjemahkan pemikiran ke dalam teks, dan revisi.

Fokus utama dari model Hayes adalah individu daripada lingkungan tugas. aspek individual dalam menulis melibatkan interaksi antara empat komponen: memori kerja, motivasi dan hal-hal yang mempengaruhi, proses kognitif, dan memori jangka panjang. Hal terpenting dari motivasi dan pengaruh dalam menulis, khususnya, tujuan penulis, kecenderungan, keyakinan,dan sikap serta biaya.



Gambar 3 Model Proses Menulis (model Hayes, 1996)

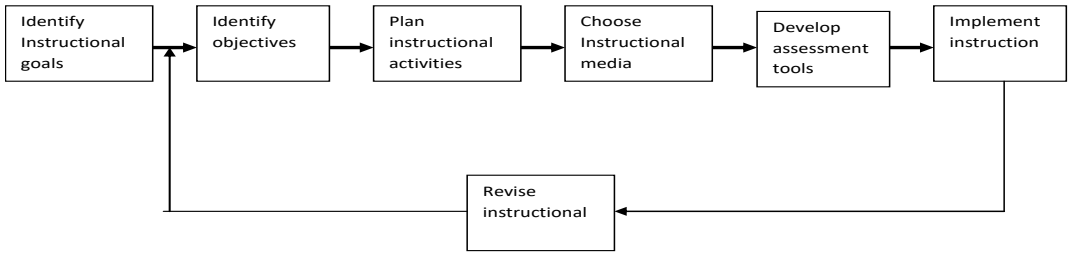
Dari penjelasan dan gambar di atas, jelas bahwa menulis merupakan proses kognitif. Clark (2008: 10) menunjukkan bahwa psikologi

kognitif memandang kemampuan linguistik dan kemampuan intelektual sebagai urutan yang alami, konsep kognitif memiliki dampak yang paling signifikan pada penelitian tentang pemerolehan keterampilan menulis dan bagaimana seorang guru dapat memanfaatkan urutan dalam menulis di dalam kelas. Menulis adalah proses kognitif. Siswa harus mampu menginterpretasi teks dengan mendengarkan atau membaca teks dan kemudian representasi teks sebelum membuat teks baru yang mempertimbangkan masukan linguistik. Siswa harus memiliki pengetahuan bahasa sebelum menulis seperti linguistik, wacana dan pengetahuan sosiolinguistik. pusat belajar desain instruksional pada pembelajaran individual, telah memiliki fase yang panjang fase dan sistematis, serta menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia (Branch, 2009). Untuk pemahaman yang lebih tentang desain instruksional, di bawah ini adalah definisi desain instruksional.

Smith dan Ragan (2005: 4) mendefinisikan desai instruksional adalah proses yang sistematis dan reflektif dalam menerjemahkan prinsip-prinsip pembelajaran dan pengajaran pada perencanaan untuk materi pembelajaran, kegiatan, sumber daya informasi, dan evaluasi. Definisi lain dari Gustafson dan Cabang (2007; dikutip dalam Richey, Klein dan Tracey, 2011: 2) mengatakan bahwa desain Instructional adalah proses sistematis yang digunakan untuk mengembangkan program-program pendidikan dan pelatihan secara konsisten dan dapat diandalkan.

Desain instruksional model

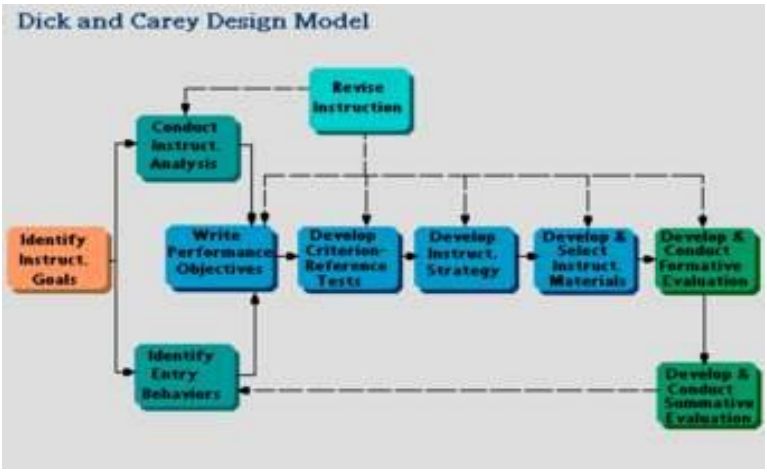
Ada beberapa model desain instruksional yang telah dikembangkan dan model yang akrab dengan para praktisi desain instruksional seperti ID Model System (Zook, 2001), Systematis planning model (Reiser dan Dick, 1996), Media development (Yakinkan, 2005), Instructional design process (Morrison, et. all, 2011), dan ADDIE model (Branch, 2009). Beberapa model menggunaan pendekatan sistem konseptual dan yang lain menggunakan pendekatan sistem yang procedural atau dikenal sebagai desain sistem instruksional (ISD). Untuk lebih memahami tentang setiap model di atas, penulis akan membahas model Reiser dan Dick (1996) mengusulkan tujuh prosedur yang dimulai dari mengidentifikasi tujuan instruksional, mengidentifikasi tujuan, merencanakan kegiatan pembelajaran, memilih media pembelajaran, mengembangkan alat penilaian, melaksanakan instruksi dan merevisi pembelajaran. Lihat gambar berikut 4.



Gambar 4 Model Perencanaan Sistematis (Reiser dan Dick, 1996)

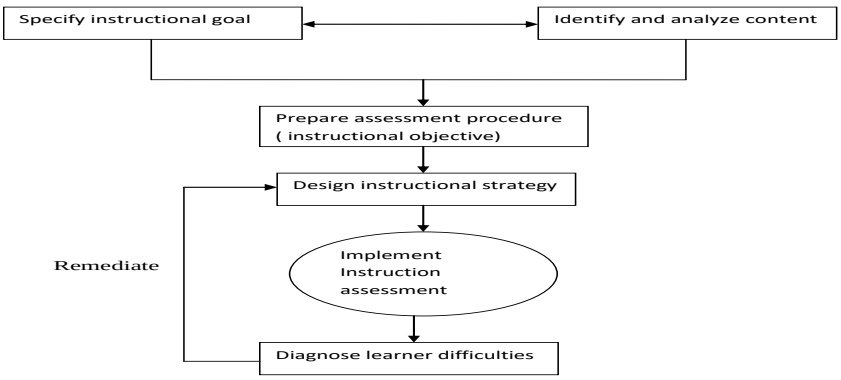
Model ini adalah contoh dari pendekatan sistem denagn menggunakan bentuk prosedural, dimana setiap komponen kongruen satu sama lain. Prosedur desain mulai dari mengidentifikasi tujuan dan diakhiri dengan evaluasi. Model ini berdasarkan lima elemen pokok: analisis, desain, pengembangan dan evaluasi. Kelima elemen kunci terdiri dari langkah-langkah tambahan dengan terminologi yang berbeda-beda. Komponen model ini terdiri dari sepuluh langkah prosedur yaitu: 1) mengidentifikasi tujuan instruksional, 2) melakukan analisis instruksional 3) mengidentifikasi kemampuan awal, 4) menulis tujuan, 5) mengembangkan tes acuan kriteria, 6) mereview instruksional, 7) mengembangkan strategi pembelajaran, 8) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, 9) mengembangkan dan melakukan evaluasi formatif, 10) mengembangkan dan melakukan evaluasi sumatif.

Lihat gambar 5. Dick dan Carey Model



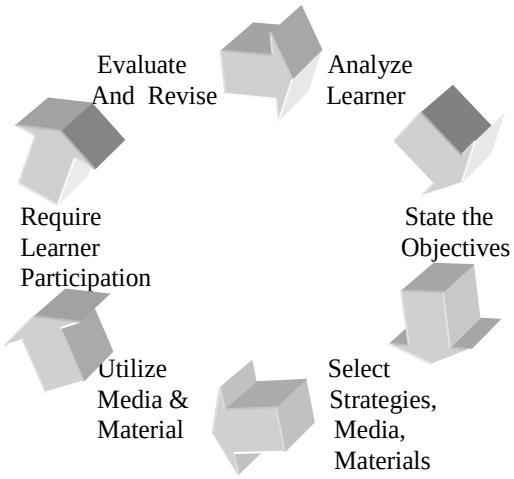
gambar 5. Dick dan Carey Model

Model desain instruksional yang dikembangkan oleh Zook (2001) dimulai dengan menentukan tujuan instruksional dan mengidentifikasi dan menganalisis konten, mempersiapkan prosedur penilaian, merancang strategi pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dan penilaian, dan diagnosa kesulitan belajar. Lihat ganbar 6



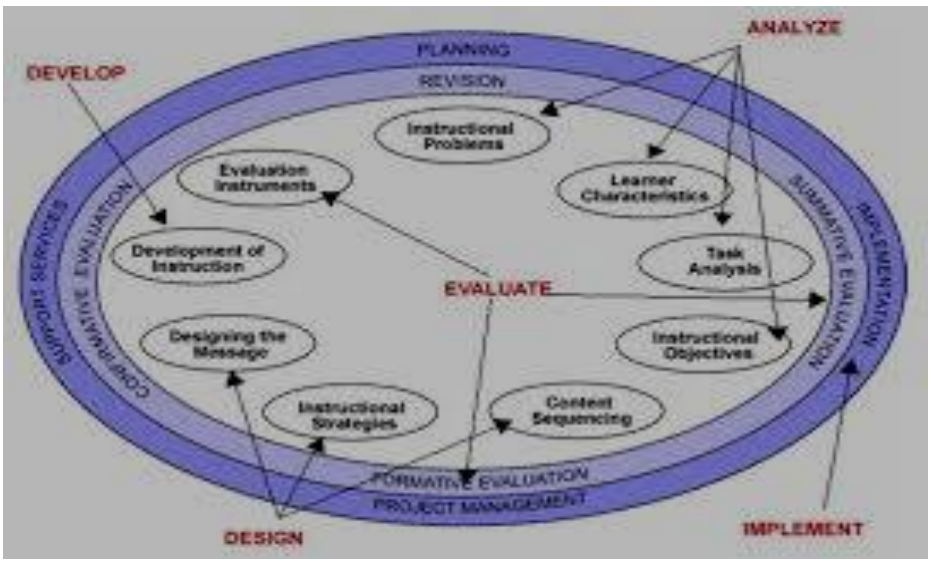
Gambar 6.System ID Model (Zook, 2001)

Model pembelajaran ini mengusulkan penggunaan media. Model ini dimulai dari analisis kebutuhan, analisis tugas, dan analisis pembelajaran. Ada enam langkah dari Model pengembangan media ini. Langkah pertama menganalisis pembelajar, tujuan, pemilihan metode, media, dan materi, memanfaatkan media dan bahan ajar, dan melibatkan partisipasi peserta didik, mengevaluasi dan merevisi. Gambar 7 model pengembangan media.



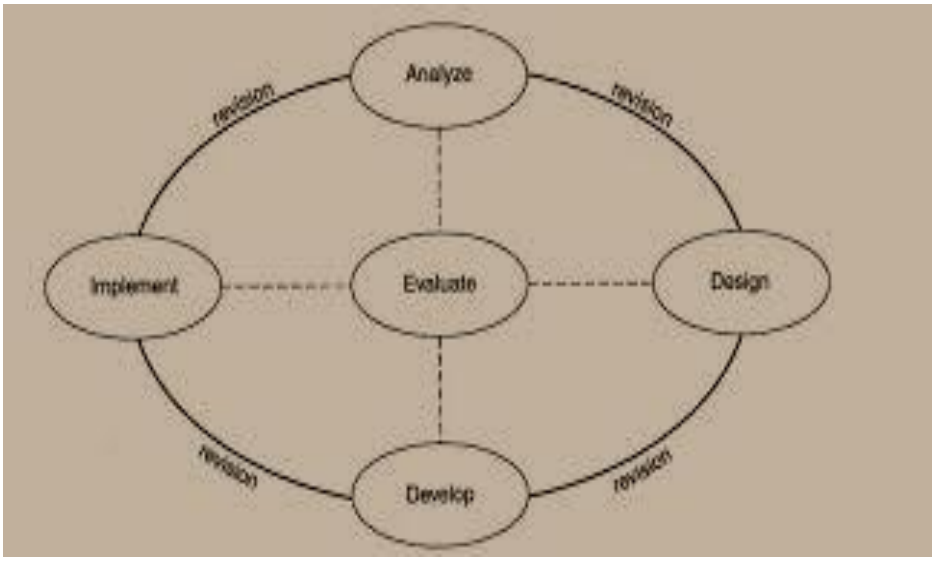
Gambar 7. meyakinkan Model (2005)

Model lain adalah instruksional design process oleh Morrison, et.all (2001). Model ini memiliki sembilan unsur yang diatur dalam lingkaran. Sembilan elemen adalah: a) instruksional problem, langkah ini adalah proses mengidentifikasi kebutuhan atau masalah yang harus dipecahkan, b) Pelajar dan konteks, hal ini terkait dengan analisis karakteristik siswa dan mengumpulkan informasi tentang level siswa, latar belakang pengetahuan, asumsi atau pengalaman, c) analisis Tugas adalah komponen penting dari proses, di mana desainer harus menentukan apa pengetahuan dan prosedur untuk membantu siswa menguasai pembelajaran sesuai dengan tujuan instruksional, d) tujuan instruksional, e) urutan konten, hal ini berperan penting dalam membantu siswa memahami dan informasi pembelajaran dalam urutan yang logis, f) strategi instruksional, adalah salah satu dari proses kreatif, ini merupakan bagian dari proses yang sederhana sampai simulasi yang kompleks, g) Merancang pesan pembelajaran, pesan ini dibuat untuk komunikasi dengan siswa melalui pengaturan kata-kata dan gambar, h) Pengembangan instruksional, setelah analisis dan desain lengkap, saatnya untuk mengembangkan instruksional. Proses ini melrupakan aktifitas memproduksi bahan ajar seperti video, halaman web, materi cetak atau kaset audio, i) instrumen evaluasi, adalah instrument yang digunakan untuk menilai siswa terhadap penguasaan tujuan. Lihat gambar berikut 8.



Gambar 8. Morrison, Ross, Kalman, dan Kemp Instructional Design Model (2001)

ADDIE adalah akronim untuk Menganalisis, Desain, Mengembangkan, Melaksanakan, dan Evaluasi. Model ini adalah proses yang berfungsi sebagai kerangka dalam membimbing desainer untuk situasi yang kompleks, model ini sangat tepat digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya (Branch, 2009: 2). Menurut profesor Molenda (dikutip dalam Branch, 2009: 3) mengatakan bahwa ADDIE telah menjadi istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistemik dalam pengembangan instruksional. ADDIE tidak spesifik, sepenuhnya merupakan kombinasi dari beberapa model, seperti istilahnya ADDIE merupakan struktur dasar dari model-model desain instructional. Lihat gambar 9. model ADDIE.



Gambar 9. ADDIE Model

Dari penjelasan tentang desain indtruksional model di atas, dapat disimpulkan bahwa, Dick dan Carey model adalah berorientasi sistem desain instruksional, sedangkan model Kemp adalah model berbasis kelas yang menganggap semua faktor di lingkungan belajar. Reiser systematic planning model, tujuan model ini terletak pada langkah pertama tetapi tidak ada langkah analisis untuk menentukan tujuan instruksional dan model ini tidak memberikan langkah untuk memilih strategi pembelajaran. Variasi lain dari systematis model Zook. Model ini hamper sama dengan model Reiser tetapi ada perbedaan penting pada mengidentifikasi kegiatan yang eksplisit terkait dengan isi "mengidentifikasi dan menganalisis konten. ASSURE model focus dengan sistematis urutan untuk membuat teknologi media pembelajaran. Namun, Model ADDIE adalah sistem instruksional desain model yang merupakan fundamental dan sederhana. Model ini memberikan pedoman bagi para desainer dalam menciptakan instruksional.

Dari sintesis dan keterbatasannya, beberapa elemen di masing-masing model yang disesuaikan untuk mengkronstruksi model pada artikel ini dan beberapa elemen dibuat oleh desainer untuk mengkonstruksi desain instruksional yang sesuai untuk mengembangkan bahan ajar pada keterampilan menulis bahasa Inggris.

Desain dan prosedur pengembangan produk adalah fase sebelum desainer mengembangkan produk. Prosedur yang telah ditentukan akan digunakan untuk mengembangkan suatu produk. Dalam artikel ini, produk yang akan dikembangkan adalaha materi pembelajaran untuk keterampilan menulis bahasa Inggris sehingga prosedur harus sesuai dengan proses belajar mengajar. Berdasarkan tinjauan pustaka pada bab II, peneliti membuat desain instruksional berdasarkan domain desain instruksional dan teori desain konstruktivis. fase ADDIE digunakan untuk menghubungkan variabel atau kegiatan. ADDIE dibagi menjadi lima tahap. Mereka menganalisis, merancang, mengembangkan, pelaksanaan dan evaluasi.

Untuk menganalisis tahap, yang pertama adalah menganalisis karakteristik peserta didik. Ini terdiri dari menganalisis sikap peserta didik dalam belajar, artinya bagaimana reaksi siswa dalam belajar apakah mereka aktif atau pasif. Hal ini dapat membantu desainer untuk membuat tugas siswa. Selanjutnya, menganalisis latar belakang pengetahuan siswa. Untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, peneliti harus mempertimbangkan latar belakang pengetahuansiswa. Fase ini akan membantu desainer untuk menentukan tugas siswa dan memilih bahan untuk menulis yang cocok bagi siswa. Yang ketiga adalah menganalisis motivasi pelajar. Materi dan tugas yang dikembangkan harus memberikan motivasi bagi siswa dalam belajar.

Menganalisis konteks belajar, Ini tentang aspek fisik dari bahan ajar, apakah buku cetak atau E-learning. Kemudian, lingkungan sosial adalah tentang guru, siswa dan semua staf dalam pengaturan penelitian. Apakah mereka mendukung penelitian ini? Dan apa yang mereka dukung?. Yang terakhir adalah menganalisis lingkungan mengajar. Ini adalah tentang fasilitasi dalam proses belajar mengajar. Apa aspek material

yang biasanya digunakan, buku teks tercetak atau E-learning fisik. Ruang kelas yang nyaman untuk belajar-mengajar atau tidak. Dan semua fasilitasi yang mendukung proses belajar mengajar.

Fase desain terdiri dari struktur konten dan urutan, strategi instruksional, kegiatan pembelajaran, media dan sistem penyampaian pembelajaran. Untuk struktur konten dan urutan, komponen yang pertimbangan pada keterampilan menulis (recount dan naratif), tujuan identifikasi dan obyektif berdasarkan penggunaan kurikulum di SMP, pertimbangan struktur pesan (keterampilan menulis biasanya terintegrasi dengan kosa kata dan tata bahasa), dan pertimbangan aspek kognitif. Komponen kedua adalah strategi pembelajaran. Komponen-komponennya adalah menentukan model kognitif dalam proses belajar mengajar (pembelajaran kontekstual,), menentukan penilaian dan umpan balik. Kemudian, kegiatan pembelajaran, komponen yang menentukan kegiatan siswa atau latihan yang sesuai dengan model yang kontekstual, jenis kegiatan siswa atau latihan (individu atau tugas kelompok), menentukan prosedur tugas (dari yang sederhana sampai tugas yang kompleks). Komponen keempat adalah media dan sistem penyampaian materi.

Dalam artikel ini, desainer akan membuat procedure dalam mengembangkan materi pembelajaran untuk keterampilan menulis dan terdiri dari gambar dan teks atau produk fisik berupa buku. Jadi, ini dapat digunakan sebagai media dalam kelas dan alat bagi siswa untuk mencapai tujuan dalam belajar bahasa Inggris terutama untuk keterampilan menulis. Tahap ketiga dalam konsep ADDIE adalah pengembangan. Pada fase ini, desainer mulai mengembangkan semua komponen yang telah ditentukan dalam desain. Komponen yang akan digembangkan berupa materi baru untuk keterampilan menulis (adaptasi dan menciptakan materi sendiri), mengembangkan kegiatan siswa atau latihan, mengembangkan item penilaian dan skor, mengembangkan prosedur untuk memberikan umpan balik, dan produksi fisik bahan ajar dengan mempertimbangkantata letak, jenis ukuran, gambar yang akan digunakan.

Fase keempat dan kelima dalam konsep ADDIE adalah implementasi dan evaluasi. Untuk implementasi, komponen yang harus dipersiapkan adalah siswa sebagai peserta dan mempersiapkan lingkungan kelas. Tahap kelima adalah evaluasi. Untuk mengevaluasi materi pembelajaran yang telah dikembangkan, desainer akan berkolaborasi dengan ahli materi bahasa Inggris untuk menulis, guru bahasa Inggris dan siswa untuk memvalidasi produk. Ahli dan guru akan memvalidasi materi, strategi, kegiatan apakah sesuai dengan level siswa, kurikulum, urutan dan produk fisik. Sementara siswa akan memvalidasi instruksi dalam kegiatan, jenis ukuran, gambar, teks dan penggunaan kosakata dalam bahan ajar apakah jelas, mudah dimengerti, menarik atau tidak. Untuk lebih memahami dan lebih jelas tentang desain dan prosedur .

SIMPULAN

Pada artikel ini, penulis membahas keterampilan menulis bahasa inggris dan teori-teori beajar dan beberapa model desain instruksional. Artikel ini menginformasikan tentang desain instruksional dan memberikan prosedur untuk membimbing para praktisi dalam pengembangan pembelajaran yang efektif, konsisten

dan dapat diandalkan. Efektivitas systematis approach dalam merancang pembelajaran merupakan proses empiris dan dapat ditirru oleh guru-guru bahasa Inggris yang tertarik dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan teori belajar dan model desain instruksional yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson. J. Charles and Bacham, Lyle. F. 2002. *Assessing Writing (editor Series*). United Kingdom: Cambridge University Press.

Brown, H. Douglas.2007. *Teaching by Principle: An Interactive Approach to Language Pedagogy (3rd ed)*. United States of America: Pearson Education Inc.

Clark, L. Irene. 2007. *Concept in Composition: Theory and Practice in Teaching of Writing*. California State University, Northridge: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Harmer, Jeremy. 2007. *How to Teach English.* England: Pearson Education Limited

McDonough, Jo and Shaw, Christopher. 2003. *Material and Method in ELT (2nd ed) : A Teachers' Guide. United Kingdom*: Blackwell Publishing.

Richey, Rita. C, Klein, James. D and Tracey Monica. W. 2011. *The Instructional Design Knowledge Base.* New York and London: Taylor and Francis Group.

Smith, Patricia. L, and Ragan, Tillman. J. 2005. *Instructional Design (3rd ed)*. United States of America: John Wiley & Son, Inc.

Tomlinson, Brian. 1999. *Material Development in Language Teaching*. Cambridge University press.

Tomlinson, Brian. 2007. *Material Development for Language Teaching.* Cambridge University press.