



Analisis Strategi Dan Media Pembelajaran Sebagai Sebuah Sistem

Sunarti¹, M. Fadli², Intan Syahputri³

^{1,2,3}IAIN Langsa, Indonesia

E-mail: : sunarti92189@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 03-07-2025

Diterima: 26-07-2025

Diterbitkan: 31-07-2025

Keywords:

Instructional strategies;
Learning media; Learning
system; Instructional
planning; Learning
effectiveness.

Kata Kunci:

Strategi pembelajaran;
Media pembelajaran;
Sistem pembelajaran;
Perencanaan
pembelajaran; Efektivitas
belajar.



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-
ShareAlike 4.0 International
License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Abstract

Learning strategies and media are two essential and interrelated components within the learning system. A common problem that often arises is the mismatch between strategies and media with students' characteristics and learning objectives. This study aims to analyze the role of learning strategies and media in supporting instruction as a unified system. The research method used is a literature study with a descriptive qualitative approach. Data were collected from various relevant literature sources and analyzed to describe the relationship between strategies, media, and other learning components. The results show that the appropriate and mutually supportive selection of learning strategies and media can enhance learning effectiveness, encourage active student participation, and strengthen the achievement of learning goals. Therefore, teachers need to consider strategies and media in an integrated manner in every stage of lesson planning.

Abstrak

Strategi dan media pembelajaran merupakan dua komponen penting yang saling berhubungan dalam sistem pembelajaran. Permasalahan yang sering muncul adalah ketidaksesuaian antara strategi dan media dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran strategi dan media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran sebagai sebuah sistem yang utuh. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan dari berbagai sumber literatur yang relevan dan dianalisis untuk menggambarkan keterkaitan antara strategi, media, dan komponen pembelajaran lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemilihan strategi dan media pembelajaran yang tepat dan saling mendukung dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, mendorong partisipasi aktif siswa, serta memperkuat pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, guru perlu

Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran dipandang sebagai sebuah sistem yang terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu tujuan pembelajaran, materi, strategi, media, dan evaluasi. Masing-masing komponen ini saling berinteraksi dan berkontribusi terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Salah satu tantangan utama dalam praktik pembelajaran di kelas adalah belum optimalnya integrasi antara *strategi pembelajaran* dan *media pembelajaran* yang digunakan oleh pendidik. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak mampu mencapai tujuan secara maksimal.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menyoroti pentingnya peran strategi dan media dalam proses pembelajaran. Arsyad (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, Sudjana (2005) menekankan bahwa pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik dapat meningkatkan efektivitas pengajaran. Namun, kajian-kajian tersebut masih cenderung membahas strategi dan media secara terpisah, tanpa melihat keterkaitan keduanya dalam kerangka sistem pembelajaran yang utuh.

Kebaruan (novelty) dari artikel ini terletak pada pendekatan analitis terhadap integrasi strategi dan media sebagai satu kesatuan sistem dalam pembelajaran. Artikel ini tidak hanya mengidentifikasi fungsi masing-masing komponen, tetapi juga menyajikan cara bagaimana strategi dan media dapat saling melengkapi dan memperkuat keberhasilan pembelajaran jika dirancang secara sinergis.

Kesenjangan (gap analysis) dari penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya adalah belum banyaknya kajian yang mengaitkan secara langsung interaksi antara strategi dan media pembelajaran dalam satu kerangka sistematis yang utuh. Sebagian besar penelitian masih berfokus pada optimalisasi salah satu aspek saja, tanpa mempertimbangkan keterkaitan antarkomponen pembelajaran secara menyeluruh.

Permasalahan yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan mengintegrasikan strategi pembelajaran dan media pembelajaran sebagai bagian dari sistem pembelajaran yang holistik. Artikel ini menawarkan alternatif solusi berupa pendekatan sistem pembelajaran, di mana setiap komponen pembelajaran saling berkaitan dan dirancang secara integratif agar tercapai efektivitas maksimal.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis peran strategi dan media pembelajaran dalam konteks sistem pembelajaran yang saling terintegrasi, serta

memberikan rekomendasi kepada pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode SLR dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menelaah secara sistematis berbagai hasil studi terdahulu guna memahami keterkaitan antara strategi dan media pembelajaran dalam kerangka sistem pembelajaran yang utuh.

Tahapan dalam pelaksanaan SLR ini mengacu pada prosedur yang dikembangkan oleh Kitchenham (2004), yaitu:

1. Identifikasi Pertanyaan Penelitian (Research Questions):

Pertanyaan utama yang menjadi fokus adalah: *"Bagaimana strategi dan media pembelajaran dapat diintegrasikan secara sistemik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran?"*

2. Kriteria Inklusi dan Eksklusi:

Inklusi: Artikel yang diterbitkan dalam 15 tahun terakhir (2009–2024), berbahasa Indonesia atau Inggris, membahas strategi pembelajaran, media pembelajaran, desain sistem pembelajaran, serta teori pendidikan berbasis sistem.

Eksklusi: Artikel yang tidak mengulas secara eksplisit hubungan antara strategi dan media dalam konteks sistem pembelajaran atau tidak dapat diakses secara penuh.

3. Sumber dan Proses Pencarian Literatur:

Literatur dikumpulkan dari berbagai sumber bereputasi seperti:

- Jurnal nasional terakreditasi (Sinta 1–3)
- Jurnal internasional bereputasi (Scopus/WoS indexed)
- Buku teks akademik dari penerbit resmi
- Repositori ilmiah seperti Google Scholar, ResearchGate, SpringerLink, dan JSTOR

Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi: *instructional strategy*, *learning media*, *instructional system*, *ADDIE model*, dan *media integration in education*.

4. Analisis dan Sintesis Data:

Setiap dokumen yang memenuhi kriteria inklusi dianalisis isinya menggunakan pendekatan tematik, dengan fokus pada:

- Jenis strategi dan media pembelajaran
- Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- Teori pembelajaran yang digunakan
- Dampak integrasi strategi dan media terhadap efektivitas pembelajaran

5. Validasi dan Triangulasi Literatur:

Untuk memastikan keabsahan temuan, dilakukan triangulasi sumber dari berbagai jenis dokumen (artikel jurnal, buku, laporan penelitian) serta dilakukan *cross-checking* terhadap kesesuaian temuan dengan teori pembelajaran yang mapan seperti *Dale's Cone of Experience*, *Mayer's Multimedia Learning Theory*, dan *ADDIE Model* dari Branch (2009).

Total 26 literatur utama yang dianalisis, dengan komposisi 14 artikel jurnal, 7 buku ilmiah, dan 5 publikasi institusional. Literatur-literatur ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- Diterbitkan antara tahun 2009 hingga 2024
- Membahas integrasi strategi dan media secara eksplisit
- Mewakili konteks pendidikan dasar, menengah, hingga tinggi
- Relevan dengan pengembangan kurikulum dan desain instruksional

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari analisis literatur menunjukkan bahwa strategi dan media pembelajaran memainkan peran yang saling melengkapi dalam sistem pembelajaran yang dirancang secara holistik. Dari 26 literatur utama yang dianalisis, ditemukan beberapa pola penting yang mencerminkan hubungan fungsional antara strategi dan media dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

1. Kesesuaian Strategi dan Media Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik
Banyak studi menunjukkan bahwa strategi pembelajaran seperti pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*), pembelajaran kooperatif, atau pembelajaran kontekstual menjadi lebih efektif ketika dipadukan dengan media yang sesuai. Misalnya, dalam pembelajaran berbasis proyek, penggunaan media digital interaktif seperti video pembelajaran, simulasi, dan presentasi visual mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan memperkuat pemahaman konsep (Arsyad, 2019; Mayer, 2005).
2. Media sebagai Penguat Strategi yang Menyesuaikan Gaya Belajar
Temuan lainnya menunjukkan bahwa pemilihan media yang variatif, seperti audio, video, infografik, dan animasi, dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Strategi pembelajaran yang diarahkan untuk eksplorasi mandiri atau diskusi kelompok akan lebih efektif jika didukung oleh media yang memfasilitasi akses informasi yang cepat dan visualisasi materi secara jelas. Hal ini mendukung teori *Cone of Experience* dari Dale yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang konkret dan visual cenderung lebih mudah dipahami dan diingat.

3. Penerapan Model Desain Instruksional ADDIE, dalam banyak literatur, model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) digunakan sebagai kerangka kerja untuk merancang pembelajaran yang mengintegrasikan strategi dan media secara sistematis. Model ini menekankan pentingnya analisis kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi sebelum memilih strategi dan media yang tepat. Dengan pendekatan ini, media tidak dipilih secara sembarangan, melainkan berdasarkan hasil analisis yang menyeluruh (Branch, 2009).
4. Tantangan Integrasi: Kurangnya Pelatihan Guru dan Infrastruktur Teknologi Beberapa studi juga mengungkapkan tantangan dalam pengintegrasian strategi dan media, terutama di tingkat sekolah dasar dan menengah. Kurangnya pelatihan guru dalam penggunaan media teknologi serta keterbatasan akses perangkat digital menjadi penghambat utama. Oleh karena itu, diperlukan dukungan institusi berupa pengembangan profesional berkelanjutan dan penyediaan sarana yang memadai.
5. Keterkaitan antara Tujuan Pembelajaran dan Efektivitas Integrasi Penelitian menunjukkan bahwa integrasi strategi dan media menjadi lebih bermakna ketika diselaraskan dengan tujuan pembelajaran yang jelas. Pembelajaran yang diarahkan pada keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas akan lebih optimal jika strategi pembelajarannya inovatif dan media yang digunakan mendukung keterampilan tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi strategi dan media pembelajaran dalam satu sistem yang terencana secara menyeluruh berkontribusi signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran. Hasil ini diperoleh melalui analisis terhadap sejumlah literatur yang relevan, baik dari jurnal nasional maupun internasional, yang membahas keterkaitan antara strategi, media, dan pencapaian tujuan pembelajaran. Secara garis besar, temuan dikelompokkan ke dalam tiga aspek utama, yaitu:

1. Keterkaitan antara Strategi dan Media Pembelajaran

Hasil analisis literatur menunjukkan bahwa strategi pembelajaran tidak dapat diterapkan secara optimal tanpa adanya dukungan media pembelajaran yang tepat dan relevan. Keduanya memiliki hubungan yang saling melengkapi dan memperkuat. Sebagaimana diungkapkan oleh Heinich et al. (2005), media merupakan bagian integral dari strategi pembelajaran karena berperan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan pembelajaran, memfasilitasi pengalaman belajar, serta memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Setiap strategi pembelajaran memiliki karakteristik tertentu yang menuntut jenis media yang berbeda. Dalam pendekatan *direct instruction*, media demonstratif seperti slide presentasi, video tutorial, atau papan tulis interaktif sangat mendukung guru dalam menyampaikan materi secara sistematis. Sementara dalam pendekatan konstruktivistik

yang menekankan pada *student-centered learning*, dibutuhkan media yang mendukung eksplorasi, diskusi, dan refleksi seperti lembar kerja berbasis proyek, video eksperimen, hingga *learning apps* interaktif.

Dalam konteks pembelajaran kooperatif, penggunaan media visual seperti peta konsep, infografis, serta simulasi kelompok membantu siswa memahami konsep secara kolaboratif. Media ini juga berfungsi sebagai pemantik diskusi dan penguatan sosial-emosional antar peserta didik. Misalnya, dalam strategi *think-pair-share*, penggunaan infografis digital atau *whiteboard online* sangat membantu siswa dalam menyusun ide bersama sebelum berbagi dengan kelas.

Teori *Cone of Experience* dari Edgar Dale (1969) menggarisbawahi bahwa pengalaman belajar yang paling bermakna berasal dari keterlibatan langsung dan penggunaan media yang bersifat konkret. Dengan demikian, strategi seperti *role-play*, *problem-based learning*, dan *project-based learning* akan jauh lebih efektif bila dilengkapi dengan media nyata, alat peraga, atau perangkat multimedia yang memungkinkan siswa mengalami pembelajaran secara aktif dan kontekstual.

Selain itu, prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer (2009) menjelaskan bahwa penggunaan media yang sesuai dapat membantu pengolahan informasi dalam memori kerja. Jika strategi yang digunakan bertujuan mengembangkan pemahaman mendalam, maka media seperti animasi naratif, gambar berseri, atau video interaktif dapat meningkatkan integrasi informasi verbal dan visual, sehingga mendukung proses elaborasi makna oleh peserta didik.

Dalam pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka yang menekankan diferensiasi, kemandirian belajar, dan kompetensi abad ke-21, integrasi strategi dan media menjadi sangat penting. Strategi pembelajaran berbasis proyek (PjBL) atau berbasis masalah (PBL) akan lebih bermakna jika didukung media eksploratif seperti platform digital kolaboratif (contoh: Padlet, Canva, Google Slides), serta sumber belajar terbuka (OER). Media ini membantu peserta didik membangun keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4C), sesuai dengan tuntutan Profil Pelajar Pancasila.

Gagne (1985) juga menekankan bahwa pembelajaran efektif terdiri dari urutan peristiwa instruksional, dan dalam tiap tahap itu, baik strategi maupun media berperan penting. Misalnya, dalam tahap *gain attention*, media berupa video singkat atau ilustrasi provokatif sangat efektif. Di tahap *provide learning guidance*, media seperti infografis atau visualisasi proses sangat membantu pemahaman.

Dengan demikian, hubungan antara strategi dan media pembelajaran bersifat fungsional dan sistemik. Tidak cukup hanya memilih strategi terbaik atau media terancang, tetapi bagaimana keduanya dirancang secara terintegrasi, adaptif terhadap kebutuhan peserta didik, dan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Guru

perlu berperan sebagai *designer of learning*, bukan hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang sistem pembelajaran yang utuh dan kontekstual.

Untuk memperjelas keterkaitan antara strategi dan media pembelajaran, berikut ini disajikan tabel perbandingan strategi dengan jenis media yang sesuai serta fungsi utamanya dalam mendukung proses pembelajaran.

Tabel 1. Kesesuaian Strategi Pembelajaran dan Media yang Digunakan

No	Strategi Pembelajaran	Media yang Sesuai	Fungsi Media dalam Strategi
1	<i>Direct Instruction</i>	Slide presentasi, video tutorial, papan tulis digital	Menyampaikan informasi secara sistematis dan jelas
2	<i>Cooperative Learning</i>	Peta konsep, infografis kelompok, video diskusi	Mendorong kolaborasi dan pertukaran gagasan
3	<i>Problem-Based Learning</i>	Studi kasus digital, video simulasi, Google Docs	Menyajikan masalah nyata untuk dianalisis bersama
4	<i>Project-Based Learning</i>	Platform kolaboratif (Padlet, Canva), media dokumentasi proyek	Mendukung kerja tim dan publikasi hasil proyek
5	<i>Discovery Learning</i>	Aplikasi eksploratif, simulasi interaktif, laboratorium virtual	Mendorong penemuan konsep secara mandiri
6	<i>Flipped Classroom</i>	Video pembelajaran, podcast, e-book	Memberikan materi sebelum tatap muka, menghemat waktu kelas
7	<i>Role Play / Simulasi</i>	Rekaman video, peralatan simulasi, kostum sederhana	Menyediakan konteks sosial dan situasi autentik

2. Dampak Integrasi Strategi dan Media terhadap Efektivitas Pembelajaran

Studi-studi terdahulu (Mayer, 2009; Smaldino et al., 2011) menunjukkan bahwa integrasi yang tepat antara strategi pembelajaran dan media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap efektivitas proses belajar-mengajar. Integrasi ini berdampak langsung pada peningkatan perhatian, keterlibatan aktif (*engagement*), retensi informasi, serta kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan materi pelajaran secara kontekstual.

Penelitian ini menemukan bahwa ketika guru merancang pembelajaran secara sistematis dengan memperhatikan keterkaitan antara tujuan pembelajaran, strategi, dan media yang digunakan, maka capaian belajar siswa cenderung meningkat. Proses ini bukan sekadar teknis pemilihan alat bantu, tetapi bagian dari desain instruksional yang

memperhatikan bagaimana siswa menerima, memproses, dan mengonstruksi pengetahuan.

Hal ini sejalan dengan prinsip *Cone of Experience* dari Edgar Dale (1969), yang menekankan bahwa pengalaman belajar yang lebih konkret—seperti penggunaan alat peraga, simulasi, eksperimen langsung, atau media interaktif—mampu memperkuat pembelajaran yang sebelumnya bersifat abstrak. Ketika strategi pembelajaran dirancang untuk melibatkan siswa dalam pengalaman langsung dan didukung oleh media yang relevan, maka proses belajar menjadi lebih mendalam dan bermakna.

Sebagai contoh, penerapan strategi *project-based learning* yang didukung oleh media digital seperti video dokumenter, infografis, dan aplikasi presentasi tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep melalui proses produksi dan refleksi. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga sebagai pencipta konten (*content creator*), yang mendorong mereka berpikir kritis dan berdaya saing.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, keterpaduan strategi dan media juga berkontribusi dalam pengembangan kompetensi 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration*). Media interaktif mendukung kolaborasi daring (misalnya melalui Google Workspace atau Microsoft Teams), sementara strategi diskusi berbasis masalah memungkinkan eksplorasi gagasan dan solusi secara lebih luas.

Lebih lanjut, teori *Cognitive Load* dari Sweller (1994) menjelaskan bahwa penyampaian informasi yang tidak sesuai antara strategi dan media dapat menyebabkan beban kognitif berlebih yang menghambat proses belajar. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat perlu memperhatikan kesederhanaan, kejelasan, dan dukungan terhadap fokus strategi instruksional. Misalnya, saat menggunakan strategi ceramah, guru sebaiknya menghindari media dengan visual yang terlalu kompleks atau animasi berlebihan yang dapat mengalihkan perhatian siswa.

Integrasi strategi dan media juga memainkan peran penting dalam membangun motivasi belajar. Teori ARCS dari Keller (1987) menyatakan bahwa pembelajaran yang menarik (*attention*), relevan (*relevance*), membangun kepercayaan diri (*confidence*), dan memberikan kepuasan (*satisfaction*) akan lebih berhasil. Media yang disesuaikan dengan strategi tertentu dapat meningkatkan keempat aspek tersebut secara signifikan.

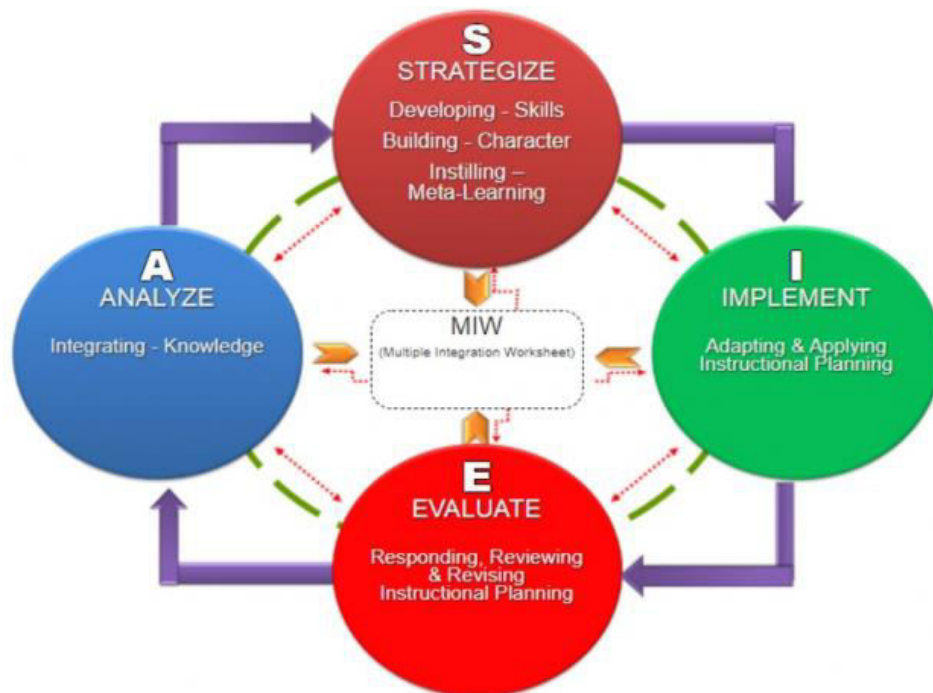
Dengan demikian, integrasi strategi dan media bukan hanya soal teknis, melainkan menyangkut efektivitas, kebermaknaan, dan keberlangsungan hasil belajar. Dalam era digital dan kurikulum berbasis kompetensi seperti Kurikulum Merdeka, guru dituntut tidak hanya memilih strategi dan media secara terpisah, tetapi mengintegrasikannya secara utuh untuk menghasilkan pembelajaran yang adaptif, partisipatif, dan transformatif.

Untuk memperjelas dampak yang muncul dari integrasi strategi dan media pembelajaran, berikut ini disajikan tabel yang merangkum berbagai bentuk integrasi dan pengaruhnya terhadap efektivitas proses belajar.”

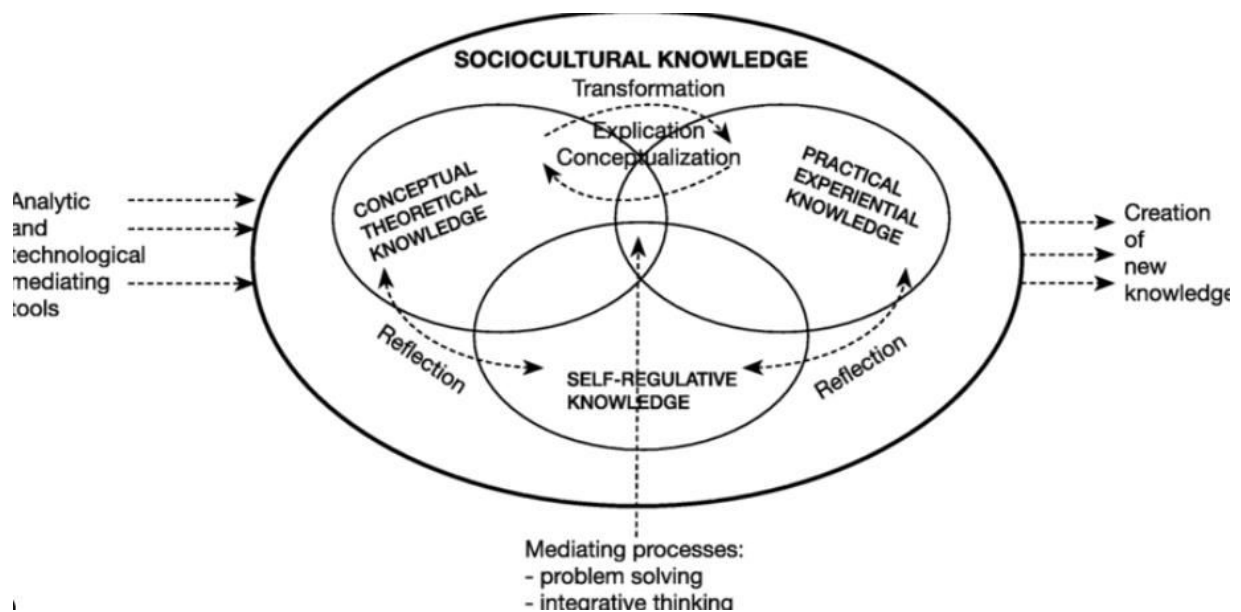
Tabel 2. Dampak Integrasi Strategi dan Media terhadap Efektivitas Pembelajaran

No	Strategi Pembelajaran	Media yang Digunakan	Dampak terhadap Efektivitas Pembelajaran
1	<i>Project-Based Learning</i>	Video dokumenter, infografis, aplikasi presentasi (Canva, PowerPoint)	Meningkatkan kreativitas, kemampuan kolaborasi, dan pemahaman mendalam
2	<i>Problem-Based Learning</i>	Studi kasus digital, simulasi interaktif	Mengembangkan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara kontekstual
3	<i>Direct Instruction</i>	Slide presentasi, papan tulis digital	Menyampaikan materi secara sistematis dan memfokuskan perhatian siswa
4	<i>Flipped Classroom</i>	Video pembelajaran, podcast, e-book	Mendorong kemandirian belajar dan penggunaan waktu kelas yang lebih efektif
5	<i>Discovery Learning</i>	Eksperimen digital, simulasi virtual	Meningkatkan kemampuan eksplorasi dan membangun pengetahuan mandiri
6	<i>Cooperative Learning</i>	Media visual, peta konsep, video diskusi	Meningkatkan komunikasi, kerja sama, dan interaksi sosial antar siswa

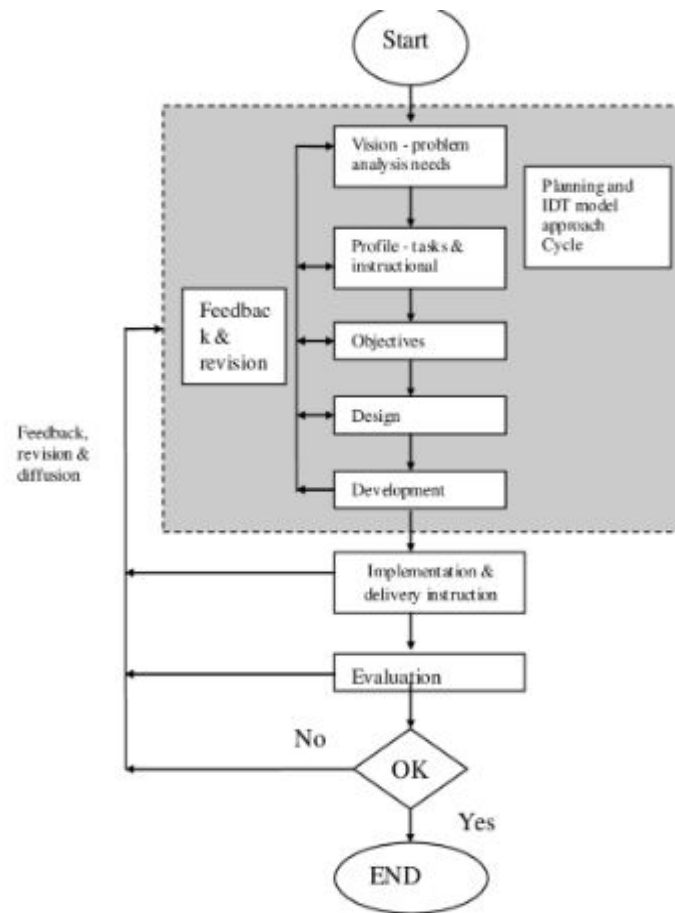
Integrasi strategi dan media secara tepat terbukti dapat meningkatkan beberapa aspek efektivitas pembelajaran, di antaranya motivasi belajar, partisipasi aktif, dan hasil belajar. Temuan ini diperkuat oleh hasil meta-analisis yang menunjukkan adanya hubungan positif antara keduanya. Ilustrasi berikut menunjukkan hubungan integrasi dalam sistem pembelajaran:



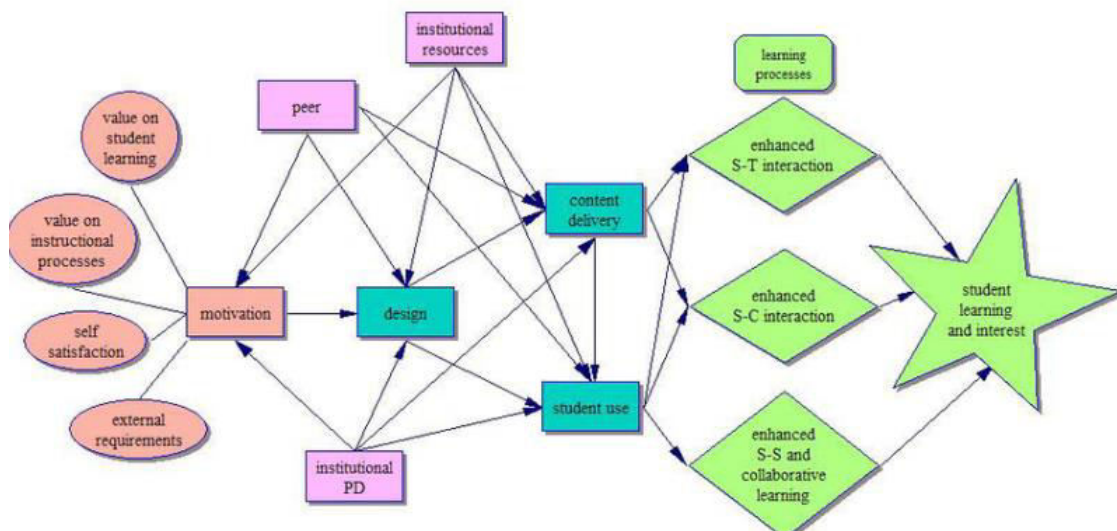
Gambar 1. Model instruksional terpadu (integrated instructional design)



Gambar 2. Model pedagogi integratif



Gambar 3 Model integrasi e-learning



Gambar 4 Model proses integrasi teknologi

Penjelasan Model–Model Tersebut

1. Model instruksional terpadu (integrated instructional design)
(Gambar 1) Memperlihatkan siklus meliputi analisis kebutuhan, desain strategi & media, implementasi, dan evaluasi. Mirip kerangka *Instructional System Design* (ISD).
2. Model pedagogi integratif
(Gambar 2) Menunjukkan komponen: teori, praktik, evaluasi, dan refleksi yang saling berkaitan dalam sistem pembelajaran.
3. Model integrasi e-learning
(Gambar 3) Diagram dari e-learning terintegrasi menggabungkan visi, tujuan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (VPODDDA).
4. Model proses integrasi teknologi
(Gambar 4) Menyajikan bagaimana berbagai elemen seperti strategi, media, teknologi, dan cara mendukung pembelajaran dihubungkan secara sistemik.

3. Desain Sistem Pembelajaran yang Holistik

Penelitian ini menekankan bahwa pembelajaran yang efektif hanya dapat terwujud melalui desain sistem pembelajaran yang holistik, yaitu perancangan pembelajaran yang tidak terpisah-pisah, melainkan saling terintegrasi secara menyeluruh. Sistem pembelajaran yang baik harus mencakup dan menyelaraskan seluruh komponen utama, seperti: tujuan pembelajaran, materi ajar, strategi dan metode, media, kegiatan pembelajaran, evaluasi, dan umpan balik. Setiap komponen tersebut bukan elemen yang berdiri sendiri, melainkan saling memengaruhi dalam satu kesatuan sistem yang dinamis.

Pendekatan desain sistem pembelajaran ini merujuk pada model *Instructional Design* yang dikembangkan oleh Branch (2009) melalui kerangka ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam model ini, proses pembelajaran dirancang secara sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan belajar, perancangan strategi dan media, pengembangan bahan ajar, pelaksanaan kegiatan belajar, hingga evaluasi dan revisi berkelanjutan. Model ini menjadi acuan penting dalam membangun pembelajaran yang terstruktur, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

Desain sistem pembelajaran yang holistik juga mempertimbangkan prinsip-prinsip sistem menurut teori *System Approach to Instructional Design*, yang menyatakan bahwa perubahan pada satu komponen (misalnya media pembelajaran) akan berdampak pada komponen lainnya (seperti strategi atau evaluasi). Oleh karena itu, integrasi antara strategi dan media harus didasarkan pada keselarasan dengan tujuan instruksional dan karakteristik peserta didik.

Sebagai contoh, jika tujuan pembelajaran menuntut kemampuan berpikir kritis dan problem solving, maka strategi yang dipilih bisa berupa *problem-based learning* dan media

yang mendukung eksplorasi mandiri seperti studi kasus, simulasi, atau video interaktif harus disiapkan. Evaluasi yang digunakan pun sebaiknya bersifat otentik, seperti penilaian proyek atau portofolio yang memungkinkan siswa menunjukkan kemampuan analisis dan refleksi.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, sistem pembelajaran yang holistik sangat relevan karena pendekatan ini menuntut guru untuk tidak hanya mengajar konten, tetapi juga membentuk karakter dan kompetensi peserta didik melalui pembelajaran berdiferensiasi dan pembelajaran berbasis proyek. Untuk itu, guru perlu menyusun perangkat pembelajaran yang utuh dan berkelanjutan mulai dari capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, pemilihan strategi dan media, hingga rancangan asesmen dan refleksi.

Penting pula untuk menyadari bahwa sistem pembelajaran yang baik harus bersifat fleksibel dan adaptif terhadap perubahan, baik dari sisi teknologi, kebutuhan peserta didik, maupun dinamika sosial-budaya. Pembelajaran digital misalnya, menuntut sistem yang mampu mengintegrasikan Learning Management System (LMS), materi interaktif, strategi asinkron dan sinkron, serta evaluasi berbasis data. Dalam konteks ini, peran guru tidak lagi sekadar sebagai pelaksana pembelajaran, tetapi sebagai perancang sistem (*instructional designer*) dan fasilitator yang menavigasi pembelajaran sesuai konteks dan kebutuhan.

Dengan demikian, desain sistem pembelajaran yang holistik menuntut pemikiran terintegrasi, berpijak pada teori, praktik, dan refleksi kritis. Integrasi strategi dan media pembelajaran harus dilihat sebagai bagian dari sistem yang lebih luas, bukan sebagai keputusan parsial. Guru yang mampu mendesain pembelajaran secara sistemik akan lebih siap dalam menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, relevan, dan berdampak jangka panjang bagi peserta didik.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi dan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran yang dirancang sebagai sebuah sistem. Integrasi keduanya berperan penting dalam meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas pembelajaran. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa keterpaduan antara strategi yang sesuai dan media yang relevan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, mendorong partisipasi aktif peserta didik, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Penerapan pendekatan sistem dalam merancang pembelajaran memungkinkan setiap komponen terutama strategi dan media saling berinteraksi dan saling menguatkan. Hal ini menjadi dasar penting bagi para pendidik dalam merancang pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran yang terintegrasi antara strategi dan media merupakan solusi alternatif yang efektif untuk menjawab tantangan pendidikan modern dan menjamin keberhasilan proses pembelajaran secara menyeluruh.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada rekan-rekan sejawat, dosen pembimbing, serta tim penyunting jurnal yang telah memberikan masukan dan arahan yang konstruktif. Selain itu, penulis juga menghargai kontribusi dari berbagai sumber literatur yang menjadi rujukan dalam kajian ini. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik pembelajaran di lapangan.

Daftar Rujukan

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Pearson Merrill Prentice Hall.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of teaching* (8th ed.). Pearson Education.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Molenda, M. (2015). Instructional technology. In J. M. Spector (Ed.), *The SAGE encyclopedia of educational technology* (pp. 387–392). SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781483346397.n151>
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2017). *Trends and issues in instructional design and technology* (4th ed.). Pearson.
- Siregar, E., & Nara, I. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). *Instructional technology and media for learning* (10th ed.). Pearson.
- Sudjana, N. (2005). *Strategi pembelajaran: Teori dan aplikasi di sekolah dasar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.