



Kontekstualisasi Kemaritiman dalam Desain *Framework* Sistem Pembelajaran Bahasa Indonesia

Juwintar Febriani Arwan*, Laksmi Dewi, & Asep Herry Hernawan*****

* Pengembangan Kurikulum, Universitas Pendidikan Indonesia

** Pengembangan Kurikulum, Universitas Pendidikan Indonesia

*** Pengembangan Kurikulum, Universitas Pendidikan Indonesia

Alamat surel: aruanj@gmail.com

Abstract

Keywords:

Instructional design;
Indonesian language;
Ocean literacy.

One of the characteristics of the Kurikulum Merdeka policy is that it gives freedom for teachers to develop learning flow and teaching material. This is intended to create meaningful and contextual learning with students' daily lives. This study aimed to design Indonesian language learning that is in line with maritime literacy. Maritime literacy is an understanding of the connectedness between humans relationship to the sea and the sea to humans. This literacy dimension includes understanding, responsible, and critical behaviour towards the sea that integrated in Indonesia language learning. As for the model used in the design of learning system was using the Dick and Carrey model. In this study, the Dick and Carrey model was adapted to the DBR (Design Based Research) research method, which consisted of the stages of analysis or exploration, design and construction, and evaluation and reflection. The results of the learning design showed that the learning design is in accordance with the learning objectives and achievements. Sustainability of development and improvement still needs to be done to produce contextual learning and can be used to increase maritime literacy capacity.

Abstrak:

Kata Kunci:

Desain pembelajaran;
Bahasa Indonesia;
Kurikulum Merdeka;
Literasi kemaritiman.

Salah satu karakteristik dari kebijakan Kurikulum Merdeka adalah memberikan kebebasan bagi guru untuk mengembangkan alur pembelajaran dan materi ajar. Hal tersebut ditujukan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain pembelajaran bahasa Indonesia yang searah dengan literasi kemaritiman. Literasi kemaritiman adalah pemahaman tentang keterhubungan antara manusia terhadap laut dan laut terhadap manusia. Dimensi literasi ini mencakup pada pemahaman dan perilaku bertanggung jawab serta kritis terhadap laut yang kemudian diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun model yang digunakan dalam desain sistem pembelajaran menggunakan model Dick and Carrey. Metode penelitian yang digunakan DBR (*Design Based Research*) yang disesuaikan dengan model Dick and Carrey, terdiri atas tahapan analisis atau eksplorasi, desain dan konstruksi, dan evaluasi serta refleksi. Hasil dari desain pembelajaran menunjukkan bahwa rancangan pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran. Keberlanjutan pengembangan dan perbaikan masih harus dilakukan untuk

menghasilkan pembelajaran yang kontekstual dan dapat digunakan untuk meningkatkan kapasitas literasi kemaritiman.

Terkirim: 5 Januari 2023; Revisi: 24 Mei 2023; Diterima: 25 Juli 2023

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Tadris Bahasa Indonesia
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Salah satu hal yang menarik dari kebijakan Kurikulum Merdeka adalah kemerdekaan guru dalam mengembangkan pembelajarannya. Kemerdekaan ini juga berpusat pada siswa agar pembelajaran lebih memihak dan mengembangkan kemampuan serta peminatan siswa. Tentu saja, kemerdekaan ini menjadi perhatian bahwa paradigma pembelajaran selama ini, guru-guru mengembangkan pembelajaran dari kompetensi dasar yang telah diterbitkan pemerintah, kini guru memetakan sendiri alur, tujuan, bahkan materi yang dipertimbangkan tepat.

Dikutip dari laman Direktorat SMP, merdeka ini erat dengan prinsip kurikulum merdeka. Lima prinsip itu adalah pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan tingkat pencapaian siswa; pembelajaran dirancang dan dilaksanakan untuk mendukung perkembangan pembelajar sepanjang hayat; pembelajaran yang mendukung perkembangan kompetensi serta karakter siswa; pembelajaran yang relevan; dan berorientasi kepada masa depan untuk kehidupan yang berkelanjutan (DITPSMP, 2022). Oleh karena itu, sekolah dan elemen sumber daya sekolah dapat mengelola kurikulum secara mandiri dan dekat dengan kehidupan mereka.

Pengembangan pembelajaran dilakukan berdasar pada Capaian Pembelajaran. Capaian Pembelajaran pada tiap fase dimuat dalam Keputusan Kepala BSKAP Kemendikbudristek Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada PAUD, Pendas, dan Pendidikan Menengah, yang menggantikan peraturan Keputusan Kepala BSKAP Kemendikburistek Nomor 008/H/KR/2022. Setiap CP akan memuat rasional, tujuan capaian pembelajaran, karakteristik, lingkup capaian pembelajaran, rumusan dan elemen capaian pembelajaran. Khususnya, pada jenjang SMP, Capaian Pembelajaran ditujukan untuk 1 fase saja, yakni fase D untuk jenjang kelas 7–9 (Kemendikbud, 2022; Kemendikbudristek, 2022).

Dari capaian pembelajaran tersebut, kemudian guru akan mempertimbangkan dan mengidentifikasi kompetensi apa yang dikembangkan dalam tujuan pembelajaran pada setiap jenjang. Tujuan pembelajaran setidaknya harus memuat tiga elemen, yakni kompetensi, konten, dan variasi penjelasan keterampilan berpikir siswa. Selanjutnya, tujuan pembelajaran akan dikembangkan kembali menjadi alur tujuan pembelajaran sampai menjadi keutuhan modul pembelajaran. Inilah kemerdekaan mengajar yang

dimaksud seperti pembahasan di atas, tentang bagaimana guru akan merumuskan kompetensi, variasi, dan materi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan keadaan kontekstual agar pembelajaran lebih bermakna.

Kebermaknaan pembelajaran dapat dicapai dengan menyusun pendekatan pembelajaran yang kontekstual. Pembelajaran kontekstual adalah suatu konsep pembelajaran dengan menghadirkan situasi dunia nyata dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuannya tersebut dengan penerapannya di kehidupan sehari-hari (Zulaiha, 2016). Kemampuan yang dikembangkan dari model ini adalah kemampuan siswa dalam menghubungkan dan menerapkan kompetensi setelah aktivitas pembelajar. Untuk itu, pemilihan materi dan aktivitas belajar harus disesuaikan dengan keadaan lingkungan dan kehidupan sehari-hari siswa.

Idealnya penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran bahasa Indonesia harus dilakukan. Bahasa Indonesia adalah bahasa yang digunakan sehari-hari dan pembelajarannya sudah diajarkan sejak di sekolah dasar. Akan tetapi, pembelajaran ini masih kurang menarik dan tidak menyenangkan walaupun sudah melekat dalam kehidupan sehari-hari. Dikutip dari Kantor Bahasa Bengkulu terkait permasalahan yang umum terjadi di pembelajaran bahasa Indonesia adalah, bahasa Indonesia masih dianggap pengetahuan saja, bukan keterampilan berbahasa. Selain itu, pembelajaran bahasa masih pada proses mewariskan struktur bentuk dan unsur kebahasaan atau linguistik kepada siswa dibandingkan mengembangkan kemampuan berbahasa baik reseptif dan produktif (Kantorbahasabengkulu, 2018). Permasalahan lainnya adalah guru terlalu kaku dan berpusat pada buku teks dibandingkan mengembangkan pembelajaran yang berbasis pada kehidupan dan lingkungan guru, siswa, dan sekolah.

Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan desain pembelajaran yang kontekstual pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hal kontekstual yang diinfusikan peneliti dalam desain pembelajaran adalah literasi kemaritiman, seperti pemberdayaan terhadap laut, wujud kepedulian dan bertanggung jawab terhadap laut, kritis terhadap lingkungan, dan pengelolaan serta berkolaborasi dengan masyarakat daerah (Mogias et al., 2019; Santoro et al., 2017, 2022). Literasi kemaritiman merupakan pemahaman mengenai pengaruh manusia terhadap lautan dan lautan terhadap manusia. Literasi kemaritiman ini awalnya dikembangkan pada tahun 2004 di Amerika Serikat karena semakin berkurang dan kaburnya pemahaman dan konsep mengenai laut dari pembelajaran (Cava et al., 2005; Pocze et al., 2020). Untuk itulah, literasi kemaritiman ini digiatkan dan diintegrasikan dalam pembelajaran, melalui integrasi atau infusi kurikulum.

Infusi merupakan proses integrasi atau memasukkan hal yang belum ada ke dalam kurikulum yang telah ada (McGuire, 2020; Renzulli & Waicunas, 2015). Infusi literasi kemaritiman dalam desain pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berliterasi dan berbahasa siswa berkaitan dengan kondisi, keadaan, dan kehidupan berbasis kemaritiman melalui kompetensi bahasa Indonesia. Tujuan infusi ini untuk mendorong ketercapaian pengetahuan, keterampilan, nilai, dan perilaku yang berkaitan pada kepedulian terhadap kemaritiman melalui pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya daerah-daerah pesisir dan kepulauan. Tujuan infusi kemaritiman dengan menggunakan model *Dick and Carrey* ini juga sejalan dengan tujuan pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan, yakni mengintegrasikan kontekstual lingkungan ke dalam ragam mata pelajaran (NCCA, 2018; UNESCO, 2018).

Pengembangan desain pembelajaran ini menggunakan model Dick and Carrey. Pemilihan model pengembangan pembelajaran ini karena model ini mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme yang serupa dengan model *Understanding by Design* (Dick, 1996; Dick et al., 2015). Penentuan tujuan pembelajaran dimulai dari hal mendasar, motivasi, hingga kompleksitas. Dibandingkan dengan model desain instruksional yang lain, kelebihan dari model ini adalah pengembangan sistem desain instruksional yang kompleks dan sistematis. Tujuan dari desain sistem pembelajaran adalah untuk mendesain dan mengembangkan solusi pembelajaran yang efisien dan efektif terhadap permasalahan performa belajar (Dick, 1996).

Model *Dick and Carrey* ini digunakan untuk membangun sistem pembelajaran dan media pembelajaran (Aji, 2016; D'Angelo et al., 2018; Dick et al., 2015; Muga et al., 2017). Sistem dimaknai dengan apa saja yang dilakukan individu untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, sistem pembelajaran yang dimaknai sebagai langkah-langkah dan bagaimana prosedur yang dilakukan oleh individu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran harus mempertimbangkan sinkronisasi antara *input* dan *output*. Komponen yang diperhatikan dalam sistem pembelajaran adalah tentang bagaimana proses pembelajaran tersebut terbangun (Dick et al., 2015). Adapun langkah-langkah dari model ini terdiri atas sepuluh langkah, yaitu (1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran; (2) menganalisis pembelajaran; (3) mengidentifikasi siswa dan konten masukan; (4) merumuskan tujuan pembelajaran; (5) mengembangkan asesmen; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran; (8) mengembangkan dan menyusun evaluasi formatif; (9) merevisi desain pembelajaran; dan (10) mengembangkan dan menyusun evaluasi sumatif (Dick et al., 2015).

Penggunaan model *Dick and Carrey* dalam desain pembelajaran sudah banyak dilakukan. Hasil dari penggunaan model *Dick and Carrey* dapat berupa rancangan atau *framework* pembelajaran atau paket pelatihan (Khalil & Elkhider, 2016). Selain itu, model ini juga dapat secara komprehensif mengembangkan modul pembelajaran yang sudah memuat paket pembelajaran secara utuh (Mabruroh & Widyastono, 2022; Muga et al., 2017; Sabri & Rahim, 2020; Yaumil Qoriaha, Sumarnob, 2017). Penggunaan model *Dick and Carrey* juga tidak hanya pada pengembangan pembelajaran, tetapi kurikulum seperti yang dilakukan (Burggraff, 2015; Friedman & Schneider, 2018)

Untuk itu, penelitian ini akan memfokuskan penggunaan model *Dick and Carrey* dalam pengembangan *framework* sistem pembelajaran bahasa Indonesia yang kontekstual dengan lingkungan pesisir melalui literasi kemaritiman. Hal ini dikarenakan rendahnya literasi kemaritiman (Grahadyarini, 2022; Kemenkomaritim, 2020; Purnomo, 2022). Pendidikan sebagai salah satu strategi mendorong literasi kemaritiman dan pembangunan berkelanjutan, sehingga diperlukan inovasi dan re-orientasi pembelajaran yang mengolaborasikan antara kompetensi bahasa Indonesia dan literasi kemaritiman. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk meningkatkan literasi kemaritiman, seperti mengembangkan kurikulum potensi kemaritiman lokal (Farchan & Muhtadi, 2019), media pembelajaran (Kayati & Kusuma, 2022; Leitão, 2021; Prastianto et al., 2022), peningkatan profil kemaritiman untuk guru (Amelia & Erlina, 2017), dan modul kurikulum topik kemaritiman untuk PAUD yang diterbitkan Kemendikbud. Secara khusus, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan *framework* pembelajaran agar dapat digunakan sebagai panduan atau gambaran dalam menyusun pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dikaitkan dengan literasi kemaritiman. Ini juga sesuai dengan prinsip kemerdekaan ketika guru atau pengajar dapat mengembangkan tujuan dan konten pembelajaran yang kontekstual dan berkaitan dengan kehidupan atau lingkungan siswa (Daga, 2021; Mulyadi et al., 2022; Pramita et al., 2016).

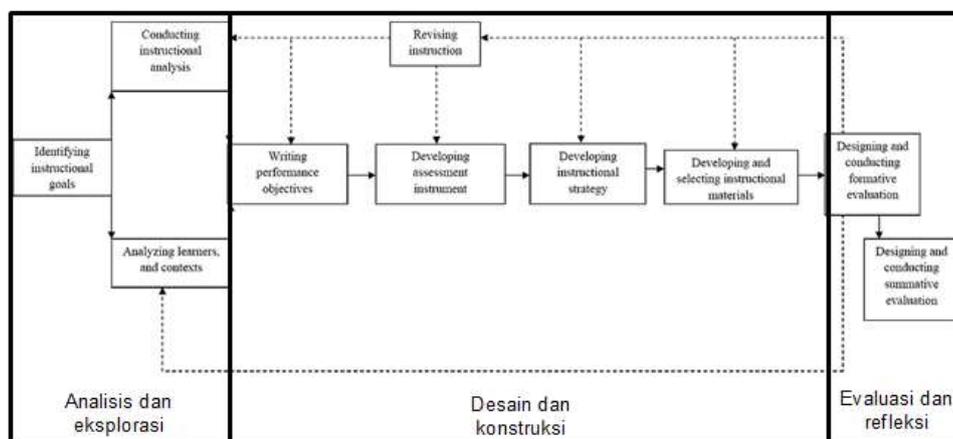
METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran bahasa Indonesia berbasis pada literasi kemaritiman di kelas VII dengan menggunakan model desain instruksional *Dick and Carrey*. Untuk itu, penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design Based Research* (DBR) atau desain berbasis penelitian. DBR ini ditujukan untuk memahami konteks menyeluruh, mendesain sistem yang efektif, dan membuat perubahan pada pembelajaran yang bermakna (Armstrong et al., 2022; Kelly, 2013). Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan pendekatan studi

analisis dokumen dari survei (penilaian kelayakan desain pembelajaran). Teknik pengumpulan data ini sudah menjadi bagian utuh dari model DBR yang adaptif sesuai kebutuhan penelitian. Adapun sumber data didapatkan dokumen kurikulum Merdeka, literatur literasi kemaritiman, dan pakar pembelajaran bahasa Indonesia (guru) untuk menilai kelayakan desain pembelajaran.

McKenney & Reeves (2012) mengelompokkan serangkaian DBR dalam tiga tahapan. Tahapan tersebut mencakup pada analisis dan eksplorasi; desain dan konstruksi; serta evaluasi dan refleksi. Tahapan analisis dan eksplorasi digunakan sebagai permulaan. Tahapan ini dilakukan dan menganalisis dan menemukan secara mendalam terkait permasalahan yang terjadi di lingkup pendidikan dan pembelajaran. Terkait dengan model *Dick and Carrey*, analisis dan eksplorasi dilakukan pada tahapan identifikasi tujuan pembelajaran, analisis pembelajaran, dan identifikasi siswa dan konten sebagai masukan awal menjawab permasalahan.

Langkah kedua adalah tahap desain dan konstruksi. Armstrong et al., (2022) menyebutkan bahwa terdapat dua hasil yang didesain dan dikembangkan dengan proses DBR, yaitu produk *tangible* dan *intangible*. Hasil yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah rancangan pembelajaran melalui proses perumusan tujuan pembelajaran, asesmen pembelajaran, pengembangan strategi, dan pemilihan material dan media belajar. Langkah terakhir adalah evaluasi dan refleksi. Evaluasi dapat dilakukan sebelum dan setelah desain diimplementasikan. Proses evaluasi dan refleksi yang dilakukan pada rancangan ini adalah pengembangan evaluasi formatif, revisi desain, dan evaluasi sumatif. Berikut ini digambarkan tahapan proses DBR yang disesuaikan dengan tahapan model desain instruksional *Dick and Carrey*.



Gambar 1. Penyesuaian Metode DBR dengan Model *Dick and Carrey*
(diadaptasi dari Dick et al., 2015; McKenney & Reeves, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

Hakikat dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses pembelajaran dari memahami, memproduksi gagasan, perasaan, sudut pandang, pesan, informasi, data, dan pengetahuan untuk komunikasi keilmuan, baik dalam bidang kesusasteraan, pekerjaan, dan komunikasi sehari-hari seperti lisan atau tulisan (Anna, 2016). Sentralisasi pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan keterampilan berpikir, baik berpikir kritis, inovatif, dan kreatif agar penyampaian pesan, perasaan, informasi, sudut pandang dapat tercapai dalam bentuk multimoda.

Terdapat dua kemampuan berbahasa, yaitu kemampuan reseptif dan kemampuan produktif. Kemampuan berbahasa reseptif adalah kemampuan dalam memaknai simbol, lambang, dan bunyi bahasa. Sub kemampuan berbahasa reseptif ini adalah menyimak dan membaca. Selanjutnya kemampuan berbahasa produktif, yakni kemampuan berbahasa yang dihasilkan oleh individu, seperti berbicara dan menulis. Keempat sub-kemampuan tersebut dijadikan elemen dalam capaian pembelajaran bahasa Indonesia di Kurikulum Merdeka.

Area Pembelajaran	Kemampuan	Sub-kemampuan
Bahasa	Reseptif	Menyimak
		Membaca dan memirsa
	Produktif	Berbicara dan mempresentasikan
		Menulis

Gambar 2. Elemen Kemampuan Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka

Keempat sub-kemampuan berbahasa tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Proses keterhubungan setiap sub-kemampuan akan menghasilkan proses *encoding* dan *decoding*. Selanjutnya, keempat elemen ini sudah dimuat dalam capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka fase D. Dalam tulisan ini, penulis mengembangkan setiap elemen-elemen kompetensi tersebut menjadi tujuan pembelajaran yang telah dikaitkan dengan konten kemaritiman. Penyusunan tujuan, konten, hingga asesmen dilakukan dengan prosedur model Dick and Carrey. Berikut adalah prosedur pengembangan instruksionalnya.

Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Identifikasi tujuan pembelajaran dilakukan sebagai landasan menentukan tujuan kompetensi pembelajaran. Dalam identifikasi tujuan pembelajaran terdapat beberapa pendekatan dalam mengidentifikasi tujuan pembelajaran, salah satunya yang penulis lakukan adalah dengan analisis pendekatan kepakaran bidang pengajaran. Kegiatan identifikasi tujuan biasanya dilakukan dengan metode analisis kebutuhan. Dalam artikel ini, teknik analisis kebutuhan yang dilakukan *desk analysis*. Sava (2012) menjelaskan bahwa *desk analysis* mengacu pada studi ekstensif dari dokumen tertulis yang ada. Biasanya dari dokumen kebijakan, penelitian atau laporan, survei media, catatan administrasi, dsb.

Metode analisis ini yang digunakan oleh penulis dengan menganalisis dokumen kebijakan capaian pembelajaran bahasa Indonesia fase D selanjutnya terkait tujuh prinsip literasi kemaritiman yang dikemukakan UNESCO (Santoro et al., 2017). Penulis menganalisis setiap capaian pembelajaran pada tiap elemen kemampuan bahasa, kemudian menganalisis capaian mana yang dipertimbangkan dan memasukkan konten kemaritiman yang sesuai dengan prinsip literasi kemaritiman. Selanjutnya, peneliti berdiskusi dengan guru bahasa Indonesia terkait pengembangan tujuan pembelajaran yang dikembangkan peneliti berdasarkan capaian pembelajaran. Berikut adalah perumusan tujuan umum pembelajaran yang digagas sesuai dengan capaian pembelajaran.

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Umum
Membaca	Memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.	Siswa mampu memahami informasi eksplisit dan implisit dari berbagai teks.
Berbicara	Siswa mampu berdiskusi secara aktif, konstruktif, efektif, dan santun.	Siswa mampu berdiskusi secara kolaboratif mengenai topik teks tulisan atau lisan.
Menulis	Menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif	Siswa mampu memproduksi karya bahasa baik dalam bentuk informasi verbal atau nonverbal (brosur, wacana, audio, vlog, dsb.)
Menyimak	Menganalisis informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang tepat dari berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi) audiovisual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara.	Siswa mampu menganalisis informasi terkait topik teks.

Tabel 3. Rumusan Tujuan Umum

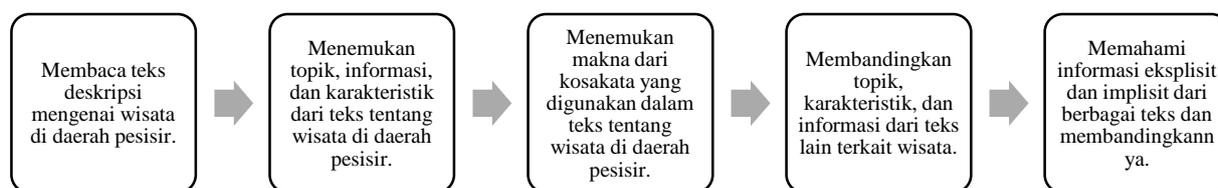
Melakukan Analisis Pembelajaran

Setelah perumusan tujuan umum pembelajaran dilakukan, langkah yang dilakukan selanjutnya adalah analisis pembelajaran. Analisis pembelajaran diartikan sebagai

langkah-langkah menganalisis tujuan pembelajaran, identifikasi aktivitas belajar untuk ketercapaian tujuan, dan kemampuan apa saja yang diharapkan untuk dikuasai dari kompetensi tersebut (Dick et al., 2015). Prosedur analisis pembelajaran dapat dilakukan dengan mengacu pada domain *learning outcomes* Bloom, Gagne, atau taksonomi pembelajaran lainnya. Dalam desain ini, penulis menganalisis capaian pembelajaran dan tujuan umum pembelajaran yang telah dirumuskan dari langkah sebelumnya berdasarkan domain capaian belajar Bloom revisi Anderson. Dick and Carrey (2015) menjelaskan bahwa sebaiknya analisis tujuan pembelajaran harus menunjukkan apa dan bagaimana siswa melakukannya secara jelas dan dapat diukur.

Elemen	Capaian Pembelajaran	Domain Capaian Pembelajaran	Tujuan Umum	Domain Capaian Tujuan
Membaca	Memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.	Kognitif	Siswa mampu memahami informasi eksplisit dan implisit dari berbagai teks.	Kognitif
Berbicara	Siswa mampu berdiskusi secara aktif, konstruktif, efektif, dan santun.	Psikomotor dan afektif	Siswa mampu berdiskusi secara kolaboratif mengenai topik teks tulisan atau lisan dengan santun, sopan, dan menghargai.	Psikomotor dan afektif
Menulis	Menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif	Psikomotor dan kognitif	Siswa mampu memproduksi karya bahasa baik dalam bentuk informasi verbal atau nonverbal (brosur, wacana, audio, vlog, dsb.)	Psikomotor dan kognitif
Menyimak	Menganalisis informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang tepat dari berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi) audiovisual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara.	Kognitif	Siswa mampu menganalisis informasi terkait topik teks.	Kognitif

Tabel 4. Analisis Domain Pembelajaran

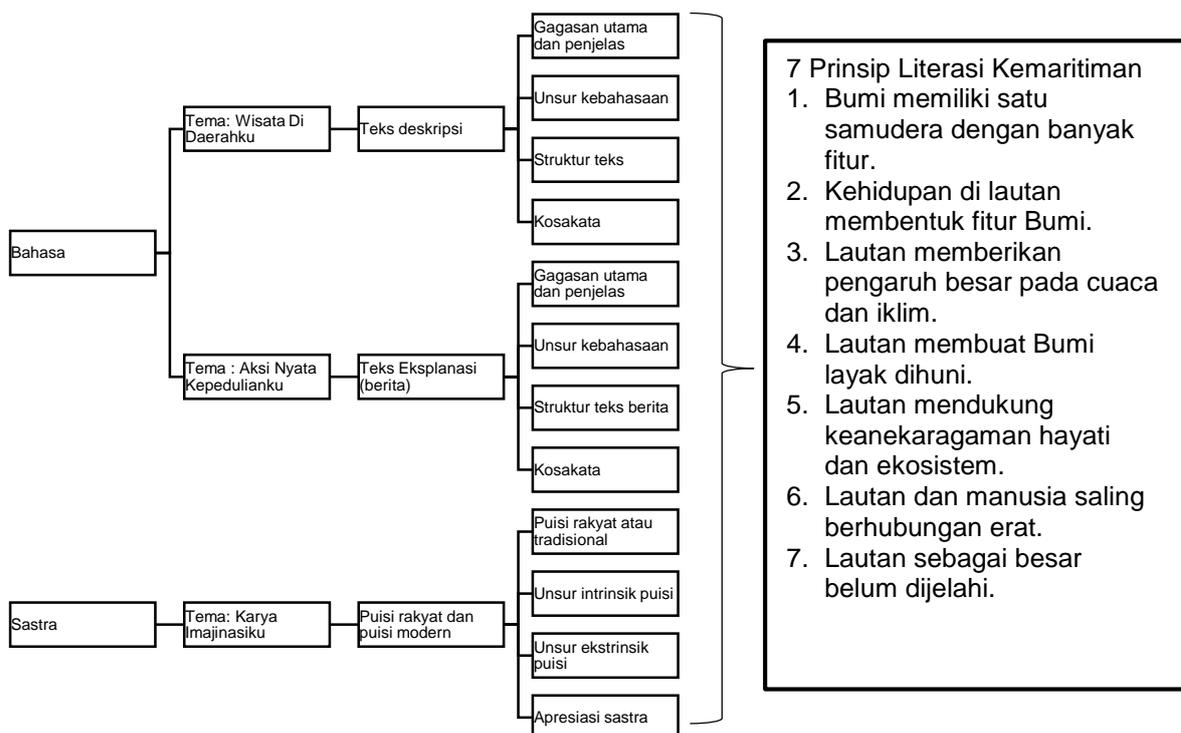


Bagan 1. Analisis Tujuan Pembelajaran Elemen Membaca (Kognitif) – 1

Mengidentifikasi Siswa dan Konten (Perilaku dan Masukan)

Langkah selanjutnya adalah proses identifikasi karakteristik populasi siswa. Desain *framework* pembelajaran ini dikhususkan pada anak kelas tujuh yang berusia 12–13 tahun. Anak-anak di usia 12–13 tahun berada pada tahapan remaja awal. Piaget (dalam Sary, 2017) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif di tahapan remaja berkembang secara aktif karena pengaruh dan perilaku adaptasi mereka terhadap lingkungan mereka. Seorang remaja awal sudah mampu lebih daripada mengorganisasikan hal yang dialami atau diamati, yakni mengolah cara berpikirnya hingga memunculkan suatu ide yang baru. Pemikiran anak remaja juga cenderung menyukai tantangan dengan menguji pemikiran diri sendiri, diri orang lain, dan apa yang mereka pikirkan terhadap diri sendiri. Oleh karena itu, dalam desain pembelajaran ini, penulis mengarahkan tujuan dan aktivitas pembelajaran yang mendukung rasa penasaran dan membangun kreativitas dalam diri remaja dengan terlibat langsung di masyarakat atau isu lingkungan sekitarnya.

Selanjutnya terkait dengan konten pembelajaran, penulis menentukan konten atau materi ajar yang berkaitan dengan kebahasaan (linguistik) dan kesusasteraan melalui teks multimodal. Konten materi yang dirumuskan dalam desain pembelajaran ini juga disesuaikan dengan konten bahasa di buku sekolah penggerak. Terkait dengan konten khusus atau materi khusus pembelajaran dalam desain ini dihubungkan dengan prinsip kemaritiman. Isi dari materi pembelajaran juga didapatkan dari sumber-sumber seperti buku dan internet. Berikut adalah rancangan konten pembelajaran yang penulis gagas.



Bagan 2. Pemetaan konten belajar

Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Rumusan tujuan pembelajaran harus mengacu pada tiga hal berikut, yakni (1) kemampuan, pengetahuan, dan perilaku spesifik yang diajarkan; (2) menjelaskan langkah pembelajaran; dan (3) memuat kriteria evaluasi yang menjadi tolak ukur ketercapaian pembelajaran. Komponen dalam tujuan pembelajaran terdiri atas kemampuan atau perilaku yang hendak dikuasai, kondisi, dan tingkatan ketercapaian pembelajaran. Hal ini dikenal dengan istilah ABCD, A atau *audience* yaitu siswa, B atau *behavior* yaitu perilaku belajar, C atau *condition* yakni kondisi belajar yang diharapkan, dan D atau *degree* yakni tingkatan atau kriteria ketercapaian pembelajaran. Dalam desain ini, penulis merumuskan tujuan pembelajaran yang dikembangkan dari capaian pembelajaran.

Elemen	Tujuan Umum	Tujuan Khusus Pembelajaran	Materi	Literasi Kemaritiman
Membaca	Siswa mampu memahami informasi eksplisit dan implisit dari berbagai teks.	<ol style="list-style-type: none"> 1) Dengan teks deskripsi terkait wisata yang telah dibaca, siswa mampu menentukan topik atau gagasan utama dari teks. 2) Setelah menentukan topik teks, peserta mampu mengidentifikasi informasi eksplisit apa saja yang dimuat dalam teks yang berkaitan dengan deskripsi objek. 3) Berdasarkan teks, siswa menemukan kosakata dan mencocokkan pemaknaan kata. 4) Siswa mengidentifikasi topik atau gagasan utama dari teks deskripsi kedua. 5) Siswa mengidentifikasi karakteristik dari kedua teks deskripsi berdasarkan perbandingan teks. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gagasan utama & pendukung • Karakteristik teks deskripsi • Kosakata yang berkaitan dengan wisata daerah pesisir • Unsur kebahasaan teks deskripsi • Struktur teks deskripsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip keterhubungan manusia dan laut • Potensi wisata daerah laut untuk daerah pesisir

Tabel 5. Tujuan Umum dan Khusus Pembelajaran

Pengembangan Asesmen

Teknik asesmen untuk pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan teknik nontes dan teknik tes. Nurgiyantoro (2016) menyebutkan beberapa bentuk asesmen yang dapat dikembangkan pada pembelajaran bahasa dengan berbasiskan kompetensi, seperti kuesioner, pengamatan, daftar cocok, wawancara, penugasan, portofolio, tes standar (objektif, benar-salah, uraian, dan isian). Dalam penelitian ini bentuk asesmen yang digunakan dalam bentuk praktik, pengamatan, dan tes standar. Berikut ini adalah alat tes yang penulis gunakan dalam desain pembelajaran:

- a. tes tertulis (uraian, isian, pilihan ganda, benar-salah, mencocokkan);
- b. penilaian portofolio;
- c. penilaian sikap;
- d. panduan observasi;
- e. kuesioner penilaian diri dan teman sejawat;
- f. panduan penilaian praktik berbicara; dan
- g. panduan penilaian praktik menulis.

Pengembangan Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran harus berorientasi pada tujuan dengan rangkaian kegiatan yang memfasilitasi kinerja, bukan hanya pada penugasan. Strategi pembelajaran dapat mencakup pada strategi pembelajaran yang berfokus pada metakognitif, strategi yang berfokus pada afektif, dan strategi pembelajaran yang berfokus pada sosial (Oxford, 1990; Shi, 2017). O'Malley dan Chamot (dalam Hardan, 2013) mengonseptkan strategi pembelajaran bahasa mencakup pada aspek pemilihan informasi baru, analisis dan pengawasan informasi saat proses akuisisi bahasa, mengorganisasi serta elaborasi informasi baru selama proses *encoding*, dan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, secara khusus strategi pembelajaran bahasa berhubungan dengan pemerolehan informasi yang searah dengan kemampuan berbahasa. Menurut Rubin (dalam Hardan, 2013), cakupan daripada strategi pembelajaran bahasa, yakni klarifikasi atau verifikasi, menerka atau inferensi induktif, penalaran deduktif, praktik, ingatan, dan pemantauan. Oxford (1990) mengklasifikasikan bentuk-bentuk strategi pembelajaran bahasa.



Gambar 3. Strategi pembelajaran bahasa (Ayan & Seferoğlu, 2017; Hardan, 2013; Oxford, 1990)

Strategi pembelajaran bahasa tersebut juga penulis terapkan sebagai landasan dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh penulis tidak hanya berpusat pada satu tipe strategi saja, melainkan mengolaborasikan tipe strategi pembelajaran bahasa untuk mendukung dan

mengembangkan kompetensi berbahasa siswa. Selanjutnya, pemilihan metode pembelajaran yang digunakan oleh penulis dalam desain pembelajaran ini mencakup pada pembelajaran berbasis temuan (*discovery*), inkuiri, berbasis masalah, kolaboratif, dan berbasis proyek. Keempat kemampuan berbahasa juga disesuaikan dengan konteks kebutuhan aktivitas belajar, sehingga posisi antara kemampuan reseptif dan produktif tidak kaku dimulai dari reseptif berlanjut ke produktif.

Aspek perencanaan lingkungan pembelajaran	Aspek perencanaan untuk prosuder pembelajaran
Tujuan umum	Mengomunikasikan atau mengikutsertakan
Tujuan khusus	Mengeksplorasi
Rasional pembelajaran	Menjelaskan
Karakteristik pembelajaran	Mengelaborasi
Pendekatan konstruktivisme	Mempraktikkan
Model pembelajaran (berbasis masalah, temuan, inkuiri, masalah, kolaboratif, proyek, ceramah)	Mengevaluasi atau menanggapi
Sumber referensi atau rujukan informasi	
Pengelompokkan	
Sistem penyampaian dan media ajar	

Tabel 6. Perencanaan Strategi Pembelajaran (Dick et al., 2015)

Pengembangan dan Pemilihan Bahan Pembelajaran

Bahan ajar atau materi merupakan isi dari kurikulum dan pembelajaran yang akan disampaikan dan dibahas dalam aktivitas belajar. Materi juga dapat diartikan sebagai bahan yang diperlukan dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai siswa untuk memenuhi capaian kompetensinya. Pengertian lain mengenai bahan ajar mencakup pada konten yang ditulis, diorganisasikan, disusun, dimediasi, atau difasilitasi oleh pengajar untuk ketercapaian tujuan pembelajaran oleh siswa. Pengembangan bahan ajar juga merupakan bagian dari sistem yang tergabung dalam tujuan pembelajaran (Aji, 2016). Bahan ajar juga meliputi informasi yang digunakan guru untuk memandu kemajuan siswanya.

Dick et al., (2015) menyebutkan ada tiga pola yang bisa dilakukan pengajar untuk merancang bahan ajar, yaitu pengajar merancang bahan ajar sendiri dalam semua tahap pembelajaran, kecuali *pretest* dan *posttest*; pengajar memilih dan mengubah bahan ajar yang ada sehingga sesuai dengan strategi pembelajaran; dan pengajar tidak memakai bahan ajar tetapi menyampaikan secara lisan menurut strategi pembelajarannya. Dalam desain ini, peneliti mengembangkan bahan ajar yang ada dari berbagai sumber dan disesuaikan dengan strategi pembelajaran setiap pertemuannya. Pemetaan bahan ajar untuk bahasa Indonesia juga dapat dilakukan dengan analisis kebutuhan agar bahan ajar lebih kontekstual dan sesuai dengan situasi di lingkungan siswa dan guru (Kayati & Kusuma, 2022).

Bentuk bahan ajar yang digunakan dalam desain ini adalah teks multimodal atau *multimodality*. *Multimodality* diartikan sebagai bentuk variasi dari semiotika (Hadianto et al., 2021; Hermawan, 2013). Teks multimodal juga dapat diartikan sebagai variasi teks yang menggabungkan antara wacana tulis dan visual dengan tujuan mengembangkan informasi, pemahaman, dan ide. Untuk itulah, dalam desain ini materi ajar tidak hanya berpusat pada teks tulis saja, tetapi pada teks multimodal yang mengombinasikan antara informasi verbal dan nonverbal dalam variasi jenis teks. Adapun bentuk bahan ajar yang digunakan dalam desain ini adalah teks ilustrasi, paparan atau grafik persentase, video, audio, perangkat multimedia, dan sumber daya pendukung lainnya.

Pengembangan dan Pembuatan Evaluasi Formatif

Evaluasi dapat dilakukan pada saat sebelum atau setelah desain pembelajaran diimplementasikan. Evaluasi yang dilakukan pada saat proses pengembangan ditujukan untuk mengetahui kelayakan dan ketepatan rangkaian pembelajaran mencapai tujuan belajar (Warsita, 2013). Tujuan daripada melakukan evaluasi juga untuk mengukur efektivitas, efisiensi, dukungan media dan langkah-langkah, isi, dan respons dari pengguna desain pembelajaran. Dalam model *Dick and Carrey*, hasil dari evaluasi akan digunakan sebagai bahan acuan analisis dan revisi desain.

Proses evaluasi formatif mengarahkan perancang pembelajaran untuk mengumpulkan data penilaian mengenai materi, bentuk asesmen, prosedur pembelajaran, pemilihan material, dan indikator lainnya. Subjek yang menjadi evaluator dalam desain rancangan bisa spesialis pembelajaran, ahli konten pembelajaran, atau siswa (Dick et al., 2015). Pemilihan subjek dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan. Hasil evaluasi formatif ini kemudian akan dijadikan acuan dalam perbaikan desain pembelajaran.

Subjek yang mengevaluasi desain pembelajaran ini adalah guru bahasa Indonesia yang mengajar di daerah pesisir dan kelas tujuh. Evaluator tersebut juga dilibatkan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi mengenai analisis tujuan pembelajaran di langkah pertama saat mengembangkan tujuan dari capaian pembelajaran. Selanjutnya, instrumen evaluasi dikembangkan dengan panduan indikator evaluasi formatif *Dick and Carrey* yang telah disesuaikan dari instrumen evaluasi pada penelitian desain pembelajaran yang dilakukan oleh Dewi (2018).

No	Indikator Evaluasi	Hasil Penilaian	
		Penilai 1	Penilai 2
A Kesesuaian Rumusan Tujuan			
1	Perumusan tujuan umum pembelajaran sudah sesuai dengan capaian pembelajaran.	Sesuai	Sesuai
2	Perumusan tujuan pembelajaran sudah mengarahkan dengan analisis kebutuhan.	Sangat Sesuai	Sangat Sesuai
3	Perumusan tujuan khusus pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran.	Sangat Sesuai	Sangat Sesuai
4	Perumusan tujuan khusus pembelajaran sudah mengacu pada penguasaan kemampuan berbahasa berbasis kompetensi.	Sesuai	Sangat Sesuai
B Kesesuaian Materi			
5	Materi pembelajaran yang dipilih mendukung kompetensi kemampuan berbahasa.	Sangat Sesuai	Sangat Sesuai
6	Materi pembelajaran dipilih sesuai dengan konteks literasi kemaritiman.	Sesuai	Sangat Sesuai
7	Materi pembelajaran dipilih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.	Sangat Sesuai	Sangat Sesuai
8	Materi pembelajaran dipilih sesuai dengan keadaan kontekstual lingkungan.	Sesuai	Sangat Sesuai
C Proses Pembelajaran			
9	Penyusunan kegiatan pembelajaran sudah sesuai mendukung kemampuan berbahasa.	Sesuai	Sesuai
10	Pemilihan metode pembelajaran mendukung kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.	Sangat Sesuai	Sesuai
11	Pemilihan metode pembelajaran dapat membangun sikap sosial dan peduli lingkungan pada siswa.	Sesuai	Sesuai
12	Pemilihan media dan material pembelajaran sesuai dengan proses pembelajaran.	Sangat Sesuai	Sangat Sesuai
D Pemilihan Alat Evaluasi			
13	Teknik evaluasi yang dipilih sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Sesuai	Sesuai
14	Alat evaluasi yang dipilih sudah sesuai dengan alat yang ditetapkan.	Sesuai	Sesuai
15	Prosedur penilaian yang memperlihatkan ketercapaian hasil belajar siswa selama proses pembelajaran.	Sesuai	Sesuai

Tabel 7. Evaluasi formatif desain pembelajaran

Sesuai dengan perhitungan statistika deskriptif dan dikategorikan dalam kategori skala, disimpulkan bahwa skor tersebut berada pada kategori sangat sesuai. Akan tetapi, ada beberapa catatan perbaikan untuk desain pembelajaran, meliputi (1) penyusunan tujuan khusus; (2) instrumen penilaian kognitif; (3) penggunaan media dalam rencana pembelajaran; dan (4) penggunaan instruksi pada lembar penugasan.

Revisi Instruksional

Revisi instruksional merupakan tindak lanjut dari langkah sebelumnya, yakni evaluasi formatif. Revisi instruksional ini bertujuan untuk memperbaiki rancangan pembelajaran sebelum finalisasi untuk diimplementasikan. Perbaikan dalam rancangan desain penelitian ini masih melibatkan guru bahasa Indonesia. Selain pemberian skor perbaikan, guru memberikan beberapa catatan untuk ditindaklanjuti dalam desain

pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa catatan dan tindak lanjut dari perbaikan instruksional.

Indikator Evaluasi	Poin Perbaikan	Tindak Lanjut
Kesesuaian rumusan tujuan	1. Terdapat redundansi dalam rumusan tujuan khusus.	1. Rumusan tujuan yang berulang dihapus dan disesuaikan kembali.
Kesesuaian materi Proses pembelajaran	- 1. Pertanyaan pemantik baiknya mengarahkan kepada <i>kenapa</i> dan <i>bagaimana</i> agar dapat menstimulus terkait penggambaran indera yang sesuai dengan tujuan deskripsi. 2. Pemilihan metode pembelajaran yang mengembangkan sikap sosial dan peduli lingkungan belum tertera jelas.	- 1. Perbaiki pertanyaan pemantik. 2. Aktivitas pembelajaran yang dirancang masih pada pertemuan awal, sehingga belum meluas pada kegiatan yang berkaitan dengan lingkungan khususnya topik wisata lokal.
Alat evaluasi	1. Perlu dikembangkan rubrik penilaian pengetahuan. 2. Perlu pengembangan lanjutan terkait rubrik penilaian yang utuh.	1. Pengembangan rubrik penilaian pengetahuan 2. Pengembangan rubrik penilaian observasi dan pengetahuan.

Tabel 8. Perbaikan dan Tindak Lanjut Revisi Instruksional

Pengembangan dan Pembuatan Evaluasi Sumatif

Langkah terakhir adalah penilaian dan evaluasi sumatif. Evaluasi ini digunakan untuk menilai keseluruhan desain pembelajaran sudah benar-benar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan di langkah-langkah awal. Evaluasi sumatif dilakukan setelah program selesai dievaluasi secara formatif dan direvisi sesuai dengan standar yang digunakan pengembang (Suartama, 2010). Evaluasi sumatif ini juga dapat dilakukan setelah proses implementasi dilaksanakan untuk mengukur efektivitas, efisiensi, dampak, dan keberhasilan dari rancangan terhadap kualitas pembelajaran. Evaluasi sumatif juga dilakukan oleh pakar evaluasi di luar daripada tim pengembang. Hasil dari evaluasi sumatif ini akan mengarahkan pada laporan nilai dan dampak pembelajaran terhadap siswa, lembaga, dan lingkungan yang terlibat.

SIMPULAN

Desain pembelajaran ini adalah pembelajaran yang situasional, artinya pembelajaran ini bisa berjalan dan dilaksanakan pada daerah-daerah pesisir yang perlu diperkuat literasi kemaritimannya karena pemilihan konten ajar disesuaikan dengan kelokalan dan lingkungan pesisir. Untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih mendukung kontekstual, analisis lingkungan juga perlu dilakukan untuk memetakan apa

saja informasi, pengetahuan, atau sumber-sumber yang dapat dimasukkan atau diinfuskan dalam desain pembelajaran

Berdasarkan analisis dan pembahasan penelitian mengenai desain rancangan pembelajaran bahasa Indonesia ini didapatkan simpulan sebagai berikut. Prosedur pengembangan desain pembelajaran sudah sesuai dengan tahapan *Dick and Carrey*. Prosedur desain pembelajaran tersebut terdiri atas 10 tahapan, dimulai dari perumusan kompetensi dan tujuan pembelajaran, penyusunan konten ajar, aktivitas pembelajaran, hingga pada penyusunan prosedur penilaian. Berdasarkan hasil evaluasi formatif didapatkan bahwa kegiatan belajar dan materi sudah sesuai untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Hanya saja hal yang harus dikembangkan adalah konten literasi kemaritiman harus lebih diperkuat searah dengan kemampuan berbahasa. Selain itu, pengembangan pedoman penilaian juga perlu diperhatikan dan dikembangkan sesuai dengan kriteria pencapaian tujuan pembelajaran.

Untuk menilai desain pembelajaran, maka dilakukan penilaian rancangan dari pakar pembelajaran yang mengampu mata pelajaran bahasa Indonesia. Infusi literasi kemaritiman dalam desain pembelajaran ini diharapkan bisa mendorong pembelajaran yang lebih dekat pada kondisi faktual pembelajaran dilaksanakan, khususnya untuk daerah pesisir dan kepulauan. Dari hasil penilaian pakar pembelajaran tersebut, disimpulkan bahwa desain pembelajaran dengan menggunakan model *Dick and Carrey* telah sesuai tetapi masih ada beberapa bagian dari tujuan serta asesmen pembelajaran yang harus diperbaiki. Secara umum, menurut penilai pembelajaran bahwa desain ini sudah menggambarkan proses desain pembelajaran yang berpihak terhadap lingkungan laut, melalui integrasi atau infusi literasi kemaritiman dalam kecakapan berbahasa.

Adapun batasan dari penelitian ini adalah proses evaluasi secara utuh masih belum memperlihatkan efektivitas, efisiensi, dan dampak dari kegiatan belajar terhadap diri siswa dan lingkungannya. Untuk pemetaan kebutuhan bahan ajar yang kontekstual dapat juga dilakukan analisis kebutuhan bahan ajar. Selain itu, diperlukan juga pengembangan dan perbaikan desain pembelajaran yang lebih lengkap untuk mendukung capaian pembelajaran yang kontekstual. Lebih lanjut, desain pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan analisis kebutuhan baik kepada guru, siswa, serta masyarakat agar pembelajaran lebih bermakna dan sesuai dengan kondisi faktual. Selanjutnya, proses sosialisasi dan diseminasi dapat dilakukan untuk menilai sejauh mana efektivitas dan keberhasilan desain pembelajaran yang telah terinfusi literasi kemaritiman.

DAFTAR RUJUKAN

- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carrey dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(2), 119–126.
- Amelia, T., & Erlina, E. (2017). Profil Literasi Kemaritiman Guru Biologi dalam Pembelajaran IPA SMP Negeri di Kabupaten Bintan. *Jurnal Kiprah*, 5(1), 7–13.
- Anna, H. (2016). Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konteks Multibudaya. *Al-Ta'dib*, 9(2), 84–91.
- Armstrong, M., Dopp, C., & Welsh, J. (2022). Design-Based Research: What is DBR, why might one do it, and how does one do it well? In R. Kimmons (Ed.), *Education Research* (Nomor 2.4, hal. 1–11). EdTech Book.
- Ayan, E., & Seferoğlu, S. S. (2017). Using Etherpad for Online Collaborative Writing Activities and Learners with Different Language Learning Strategies. *Eurasian Journal of Applied Linguistics*, 3(2), 205–233.
- Burggraff, A. (2015). Developing Discipleship Curriculum: Applying the Systems Approach Model for Designing Instruction By Dick, Carey, and Carey To the Construction of Church Discipleship Courses. *Christian Education Journal*, 12(2), 397–414.
- Cava, F., Schoedinger, S., & Strang, C. (2005). *Science Content and Standards for Ocean Literacy: A Report on Ocean Literacy* (November).
- D'Angelo, T., Bunch, J. C., & Thoron, A. C. (2018). Instructional Design Using the Dick & Carey Systems Approach. *Edis*, 2018(2), 1–5.
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090.
- Dewi, L. (2018). Learning Design Using Addie Approach To Improve Students ' Critical Thinking Skills in Becoming Ethical Librarians. *Jurnal Edulib*, 8(1), 99–119.
- Dick, W. (1996). The Dick and Carey model: Will it survive the decade? *Educational Technology Research and Development*, 44(3), 55–63.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8 ed.). Pearson.
- DITPSMP. (2022). *Lima Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*. Direktorat SMP. <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/lima-prinsip-pembelajaran-dalam-kurikulum-merdeka/>
- Farchan, A., & Muhtadi, A. (2019). Pengembangan Desan Kurikulum Maritim di Jepara. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(1), 27–36.
- Friedman, A., & Schneider, E. (2018). Developing a Visualization Education Curriculum in the Age of Big Data Using the Dick and Carey Model. *Visual Communication Quarterly*, 25(4), 250–256.
- Grahadyarini, L. (2022). *Kontribusi Ekonomi Biru Harus Didorong*. Kompas.com. <https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2022/09/27/indonesia-bersiap-hadapi-krisis>
- Hadianto, D., Damaianti, V. S., Mulyati, Y., & Sastromiharjo, A. (2021). The role of multimodal text to develop literacy and change social behaviour foreign learner. *International Journal of Instruction*, 14(4), 85–102.
- Hardan, A. A. (2013). Language Learning Strategies: A General Overview. *4th International Conference on New Horizons in Education*, 106, 1712–1726.
- Hermawan, B. (2013). Multimodality: Menafsir Verbal. *Bahasa & Sastra*, 13(1), 1–13.
- Kantorbahasabengkulu. (2018). *Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Kantor Bahasa Bengkulu. <https://kantorbahasabengkulu.kemdikbud.go.id/paradigma-pembelajaran-bahasa-indonesia/>
- Kayati, A. N., & Kusuma, E. R. (2022). Analisis Kebutuhan Bahan Bacaan Literasi Berorientasi Wisata Pesisir Mandangin untuk Siswa SMP sebagai Upaya Penguatan Literasi pada Era Merdeka Belajar. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan*

- Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Ed (Lalonget III)*, 35–46.
- Kelly, A. E. (2013). When is Design Research Appropriate? In T. Plomp & N. Nieveen (Ed.), *Educational Design Research Part A: an introduction* (1 ed., hal. 134–151). SLO Netherlands Institute for curriculum development.
- Kemendikbud. (2022). *Tentang Kurikulum Merdeka*. Pusat Informasi Guru. <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6824331505561-Tentang-Kurikulum-Merdeka>
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah. In *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemenkomaritim. (2020). *Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Bidang Kemaritiman 2020-2024*.
- Khalil, M. K., & Elkhider, I. A. (2016). Applying learning theories and instructional design models for effective instruction. *Advances in Physiology Education*, 40(2), 147–156.
- Leitão, R. (2021). *Gamification and ocean literacy in early secondary education*.
- Mabrurroh, A. F., & Widyastono, H. (2022). Exploration of Learning Implementation for Deaf Students During the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2), 265–273.
- McGuire, D. (2020). *Curriculum Infusion: Key Components & Roles*. study.com. <https://study.com/academy/lesson/curriculum-infusion-key-components-roles.html>
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2012). Conducting educational design research. In *Conducting Educational Design Research* (1 ed.). Routledge.
- Mogias, A., Boubonari, T., Realdon, G., Previati, M., Mokos, M., Koulouri, P., & Cheimonopoulou, M. T. (2019). Evaluating Ocean Literacy of Elementary School Students: Preliminary Results of a Cross-Cultural Study in the Mediterranean Region. *Frontiers in Education*, 6(396), 1–14.
- Muga, W., Suryono, B., & Januarisca, E. L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Model Problem Based Learning Dengan Menggunakan Model Dick and Carey. *Journal of Education Technology*, 1(4), 260–264.
- Mulyadi, M., Helty, H., & Vahlepi, S. (2022). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Muaro Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(2), 303–316.
- NCCA. (2018). *Education for Sustainable Development: A study of opportunities and linkages in the early childhood, primary and post-primary curriculum* (Nomor June).
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi* (2 ed.). BPFE-Yogyakarta.
- Oxford, R. L. (1990). *Language learning strategies: What every teacher should know* (1 ed.). Heinle ELT.
- Pocze, B., Tasiopoulou, E., & Copejans, E. (2020). *Ocean Literacy for All: Curriculum Analysis*.
- Pramita, M., Mulyati, S., & Susanto, H. (2016). Implementasi Desain Pembelajaran pada Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(3), 289–296.
- Prastianto, R. W., Rosyid, D. M., Rochani, I., Sambodho, K., Mulyadi, Y., & Mustain, M. (2022). Pengembangan Bahan Literasi Bertema Teknologi Kelautan bagi Siswa SD dalam Membentuk Pribadi Cinta Laut Sejak Dini. *Sewagati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat ITS*, 6(1), 127–135.
- Purnomo, H. (2022). *Laju Pembangunan Maritim RI Terhambat, Luhut: Literasi Masih Minim*. IDX Channel. <https://www.idxchannel.com/economics/laju-pembangunan-maritim-ri-terhambat-luhut-literasi-masih-minim>
- Renzulli, J. S., & Waicunas, N. (2015). *An Infusion Based Approach to Enriching the Standards Driven Curriculum*.

- Sabri, S., & Rahim, M. A. (2020). Integration of Dick and Carey Design in String Ensemble Class Instructional Material Design. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 14(11), 359–388. www.ijicc.net
- Santoro, F., Magalhães, A. V. T. de, Middleton, F., & Buchanan-Dunlop, J. (2022). *A New Blue Curriculum: A toolkit for policy-makers*.
- Santoro, F., Santin, S., Scowcroft, G., Fauville, G., & Tuddenham, P. (2017). *Ocean Literacy for All: A toolkit* (1 ed.). UNESCO Publishing.
- Sary, Y. N. E. (2017). Perkembangan kognitif dan emosi psikologi masa remaja awal. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 01(01), 6–12.
- Sava, S. (2012). Methods of Needs Analysis in Educational Context Book. In *Needs Analysis and Programme Planning in Adult Education*. Verlag Barbara Budrich. <http://www.jstor.com/stable/j.ctvbkjvs2.8>
- Shi, H. (2017). Learning Strategies and Classification in Education. *Institute for Learning Styles Journal*, 1, 24–36.
- Suartama, I. K. (2010). Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 43(3), 253–262.
- UNESCO. (2018). Issues and trends in Education for Sustainable Development. In A. Leicht, J. Heiss, & W. J. Byun (Ed.), *World Trends in Education for Sustainable Development*. UNESCO Publishing.
- Warsita, B. (2013). Evaluasi Media Pembelajaran sebagai Pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik*, 17(4), 92–101.
- Yaumil Qoriaha, Sumarnob, N. U. (2017). The Development Prehistoric of Jember Tourism Module using Dick and Carey Model. *Jurnal Historica*, 1(1), 98–115.
- Zulaiha, S. (2016). Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) dan Implementasinya dalam Rencana Pembelajaran PAI MI. *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(01), 41–60.