



## Prinsip-Prinsip Desain Pesan dalam Merancang Pembelajaran di Kelas

Susanto<sup>1\*</sup>, Ari Kriswinarti<sup>2</sup>, Yuliana Emi<sup>3</sup>, Warneri<sup>4</sup>, Eny Enawati<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Tanjungpura, Indonesia

E-mail: [f2151231012@student.untan.ac.id](mailto:f2151231012@student.untan.ac.id), [f2151231008@student.untan.ac.id](mailto:f2151231008@student.untan.ac.id), [f2151231007@student.untan.ac.id](mailto:f2151231007@student.untan.ac.id),  
[warneri@fkip.untan.ac.id](mailto:warneri@fkip.untan.ac.id), [eny.enawati@fkip.untan.ac.id](mailto:eny.enawati@fkip.untan.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-04-09 Revised: 2024-05-27 Published: 2024-06-01  <b>Keywords:</b> <i>Principles of Message Design; Learning.</i>	This research aims to examine the principles of message design contained in classroom learning. This research is qualitative research conducted using a literature study approach. The study material processed in this research comes from research journals with topics that match the message design. The results obtained in this research are that the principles of message design are included in the learning implementation plan in the classroom. The message design principles in question are student readiness and motivation, containing attention-focusing tools, active student participation, including feedback and finally repetition. The principles of message design are spread out in the preliminary, core and introductory activities of a learning implementation plan.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-04-09 Direvisi: 2024-05-27 Dipublikasi: 2024-06-01  <b>Kata kunci:</b> <i>Prinsip Desain Pesan; Pembelajaran.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji prinsip-prinsip desain pesan yang termuat dalam pembelajaran di kelas. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang dilakukan dengan pendekatan studi pustaka. Bahan kajian yang diolah dalam penelitian ini bersumber dari jurnal-jurnal penelitian dengan topik yang sesuai dengan desain pesan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah bahwa prinsip-prinsip desain pesan termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran di kelas. Prinsip-prinsip desain pesan yang dimaksud adalah kesiapan dan motivasi siswa, memuat alat pemusat perhatian, partisipasi aktif siswa, memuat umpan balik dan juga yang terakhir adanya repetisi atau pengulangan. Prinsip-prinsip desain pesan tersebut tersebar dalam kegiatan pendahuluan, inti dan pendahuluan sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran.

### I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di kelas adalah serangkaian kegiatan yang terjadi di lingkungan kelas antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses ini melibatkan berbagai langkah dan interaksi yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman, pengembangan keterampilan, dan pencapaian tujuan belajar siswa. Di dalam proses pembelajaran di kelas, seorang guru tidak hanya menjadi pemberi ilmu pengetahuan kepada siswa, namun mereka juga menjadi fasilitator yang mengarahkan dan mengatur siswa agar menjadi aktif di dalam kelas (Nugraha, 2018). Di dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas tentunya banyak komunikasi yang terjadi di dalam kelas antara guru dan siswa. Proses penyampaian informasi dari satu orang ke orang lainnya agar pesan dapat tersampaikan dengan efektif dan efisien adalah inti dari komunikasi pembelajaran (Masdul, 2018). Komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran di kelas merupakan inti dari interaksi guru-siswa yang produktif. Melalui komunikasi yang baik, guru dapat mengartikulasikan tujuan pembelajaran

dengan jelas, menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang mudah dipahami, dan merangsang diskusi yang mendorong pemikiran kritis dan refleksi siswa. Selain itu, komunikasi yang terbuka dan inklusif juga memungkinkan siswa untuk merasa didengar, dihargai, dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dengan membangun hubungan komunikasi yang kuat, guru dapat menciptakan lingkungan kelas yang mendukung, memfasilitasi pertukaran ide, serta memperluas pemahaman dan perspektif siswa. Ada 2 jenis komunikasi yang terjadi di dalam kelas yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non verbal (Anggraini & Utara, 2021).

Secara khusus komunikasi verbal yang disampaikan kepada siswa tentunya harus didesain secara baik dalam pesan yang kemudian dapat dipahami siswa dengan baik. Pesan berperan sebagai sarana utama untuk dapat menyampaikan informasi dari pendidik kepada siswa. Pesan dapat berupa teks, gambar, audio, video, atau kombinasi dari berbagai media, tergantung pada konteks pembelajaran dan preferensi siswa. Pesan yang disampaikan dengan jelas dan tepat dapat membantu siswa

memahami konsep-konsep yang diajarkan. Pesan yang dirancang dengan baik dapat menguraikan materi pembelajaran secara sistematis, menghubungkan konsep-konsep yang kompleks, dan memberikan contoh yang relevan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Pesan yang menarik dan relevan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Pesan yang dirancang dengan memperhatikan minat dan kebutuhan siswa dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih aktif dalam mencari dan memahami informasi yang disampaikan. Sebagai contoh, dalam penelitian Melati dkk yang menggunakan animasi dalam menyampaikan pesan pembelajaran memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam kegiatan belajar mereka di kelas (Melati et al., 2023).

Pesan yang disampaikan dengan cara yang inspiratif dan kreatif dapat membantu membuka pikiran siswa terhadap ide-ide baru dan membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dalam penelitian yang dilakukan Sudiantini dan Shinta disebutkan bahwa media pembelajaran mempunyai peran yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada topik himpunan dalam pelajaran Matematika (Sudiantini & Shinta, 2018). Pesan yang merangsang imajinasi dan mengajak siswa untuk berpikir secara lebih luas dapat membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran. Pesan yang dirancang untuk mendorong refleksi dan evaluasi diri dapat membantu siswa memahami sejauh mana mereka telah memahami materi pembelajaran dan mengidentifikasi area-area yang masih perlu diperbaiki. Pesan yang mengajak siswa untuk merenungkan pengalaman belajar mereka juga dapat membantu mereka menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan. Berdasarkan paparan-paparan di atas terkait peranan pesan di dalam proses pembelajaran sebagai bagian dari komunikasi yang terjadi di kelas, maka peneliti hendak merangkum prinsip-prinsip desain pesan yang termuat di dalam proses pembelajaran di kelas.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan kajian pustaka. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mengungkapkan temuan atau hasil penelitian yang tidak bisa dideskripsikan dengan statistik atau angka/kuantitatif (Sidiq et al., 2019). Penelitian kualitatif menurut Creswell bertumpu pada

peneliti sebagai subjek yang menggali informasi kemudian mendeskripsikan dan menganalisis informasi tersebut (Safarudin et al., 2023). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka atau biasa disebut *library research*. Studi pustaka dilakukan dengan mengkaji informasi dari sumber-sumber lain antara lain jurnal, buku ataupun penelitian terdahulu yang kemudian dirangkum menjadi sebuah kesimpulan (Adlini et al., 2022).

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Desain didalam suatu pembelajaran adalah sebuah strategi yang dibuat guna merancang proses dan juga alat ataupun media pembelajaran yang diharapkan mampu membuat proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Pendapat ahli yakni Fleming dan Levie menyatakan bahwa desain pesan adalah proses perencanaan pengemasan pesan berupa simbol ataupun gambar agar dapat mengkondisikan siswa belajar dengan baik (NURFADILLA, 2023). Namun di jaman perkembangan teknologi sekarang ini, pesan tidak hanya berupa simbol dan gambar saja, namun dapat dikemas dalam bentuk video dan lainnya. Dalam perancangan desain pesan terdapat prinsip-prinsip yang harus diperhatikan antara lain : 1) Kesiapan dan motivasi belajar siswa; 2) Alat pemusat perhatian; 3)Partisipasi aktif siswa; 4) Adanya *feedback* atau umpan balik; 5) Repetisi atau pengulangan (Fardhani, 2019).

Kesiapan dan motivasi belajar siswa memegang peranan penting dalam keberhasilan belajarnya. Siswa yang siap artinya sudah memiliki pengetahuan prasyarat pembelajaran yang diperlukan, kemudian siswa yang termotivasi artinya memiliki dorongan dan keinginan yang kuat untuk mengikuti proses pembelajaran (Nugroho & Daniamiseno, 2022). Desain pesan yang baik dirancang agar dapat menarik perhatian siswa dengan menggunakan alat pemusat perhatian sesuai dengan kebutuhannya. Perhatian siswa yang terfokus dalam mengamati pesan yang disampaikan adalah salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran, siswa dengan fokus perhatian yang tinggi akan memperoleh hasil belajar yang baik pula (Harnadi, 2017). Desain pesan yang dirancang dalam pembelajaran juga diharapkan dapat membuat siswa berpartisipasi secara aktif karena siswa yang lebih aktif belajar akan

memperoleh hasil belajar yang bagus (Santosa, 2020). Pemberian umpan balik dalam suatu pesan menjadi penting karena adanya proses konfirmasi tindakan atau jawaban siswa apakah benar atau salah serta dapat dilakukan dengan pemberian reward atau pujian lainnya (Wahyudi, 2023). Prinsip yang terakhir adalah repetisi atau pengulangan yang dimunculkan dalam suatu desain pesan yang dapat berupa ajakan untuk mencoba kembali ataupun bentuk lainnya.

## **B. Pembahasan**

Pembelajaran di kelas merupakan sebuah kegiatan belajar mengajar yang sudah direncanakan oleh guru yang dilaksanakan bersama siswa. Kegiatan pembelajaran di kelas dilaksanakan berdasarkan atas sebuah rencana kegiatan yang sudah disusun yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dalam sebuah kegiatan pembelajaran di kelas, memuat pesan atau informasi yang akan disampaikan kepada siswa. Oleh karena itu, rencana pembelajaran di kelas harus memperhatikan prinsip-prinsip desain pesan dalam perancangannya. Uraian kegiatan secara umum dalam sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri dari 3 bagian utama yakni pendahuluan, inti dan penutup. Pada bagian pendahuluan berisi salah satu kegiatan yang disebut apersepsi yaitu pemeriksaan kesiapan siswa terhadap materi pembelajaran yang akan dibahas. Kemudian pada bagian pendahuluan juga berisi bagian motivasi dari guru yang diberikan kepada siswa sebelum memulai pembelajaran. Pada bagian pendahuluan rencana pelaksanaan pembelajaran selaras dengan prinsip yang pertama dalam desain pesan yaitu guru harus memastikan kesiapan dan motivasi belajar siswa. Kesiapan belajar siswa dapat dilihat melalui asesmen awal, observasi data, ataupun berdasarkan hasil asesmen terdahulu.

Sedangkan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan memberikan penguatan kepada siswa sebelum memulai pembelajaran. Kemudian di dalam sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran selalu memiliki media yang berperan sebagai alat penyampaian informasi bagi guru kepada siswa. Media pembelajaran yang dipilih guru didasarkan pada kecocokan terhadap materi dan juga ketertarikan siswa agar mereka dapat memiliki perhatian terhadap pembelajaran yang berlangsung. Cara guru menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian

siswa selaras dengan prinsip yang kedua dalam desain pesan yaitu alat pemusat perhatian. Sebuah proses pembelajaran yang dirancang harus memuat alat pemusat perhatian. Di zaman yang penuh dengan teknologi canggih menuntut para guru untuk semakin kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Hal ini dikarenakan minat para siswa yang sudah beralih kepada media berbasis teknologi antara lain video pembelajaran, aplikasi penyelesaian soal, simulasi praktik secara daring dan masih banyak contoh lainnya. Bagian dari rencana pelaksanaan pembelajaran berikutnya adalah kegiatan inti yang memperlihatkan sintaks dari model pembelajaran yang diterapkan. Pada bagian inti selalu memuat aktivitas yang akan dilakukan oleh siswa melalui lembar kerja peserta didik yang telah dipersiapkan guru.

Hal ini selaras dengan prinsip yang ketiga dalam desain pesan yakni partisipasi aktif siswa. Prinsip desain yang satu ini menjadi target setiap guru dalam merancang suatu proses pembelajaran di kelas yaitu dengan cara menerapkan model-model pembelajaran yang disisipkan dengan kegiatan-kegiatan bagi siswa agar aktif dalam pembelajaran. Salah satu contoh modelnya adalah project based learning (PjBL) yang dirancang agar pembelajaran terfokus pada peserta didik. Pada bagian akhir kegiatan inti guru akan melakukan konfirmasi terkait dengan informasi yang sudah diperoleh oleh siswa tentang kebenarannya. Hal ini selaras dengan prinsip yang keempat dalam desain pesan yaitu adanya umpan balik. Dalam perancangan rencana pelaksanaan pembelajaran selalu ada tahapan konfirmasi yaitu guna memberikan tolak ukur keberhasilan pembelajaran dan juga memberi apresiasi kepada siswa. Pada bagian ketiga rencana pelaksanaan pembelajaran adalah bagian penutup. Bagian penutup berisi tentang refleksi kegiatan dan juga kesimpulan yang disampaikan secara bersama-sama antara guru dan siswa. Bagian penutup ini merupakan cerminan dari prinsip yang kelima desain pesan yaitu repetisi atau pengulangan. Informasi yang sudah dikonfirmasi pada bagian inti akan disimpulkan untuk dapat diingatkan lagi kepada seluruh siswa di kelas sekaligus juga guru dan siswa sama-sama melakukan refleksi mengenai jalannya pembelajaran di kelas. Secara keseluruhan isi

dari rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas selalu memuat kelima prinsip-prinsip desain pesan secara umum.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil kajian pustaka yang sudah dilakukan disimpulkan bahwa dalam sebuah desain pesan harus memuat prinsip-prinsip antara lain kesiapan dan motivasi siswa, alat pemusat perhatian, partisipasi aktif siswa, umpan balik dan juga repetisi atau pengulangan. Kelima prinsip desain pesan tersebut termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran secara umum yang dijadikan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran di kelas. Kelima prinsip desain pesan termuat dalam bagian-bagian sebuah RPP. Pada bagian pendahuluan sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran memuat prinsip pertama yakni pemeriksaan kesiapan belajar siswa berupa apersepsi dan juga pemberian motivasi kepada siswa. Pada bagian inti memuat prinsip alat pemusat perhatian, partisipasi aktif dan juga umpan balik kepada siswa. Prinsip-prinsip tersebut termuat dalam kegiatan inti yang dilaksanakan guru dengan menggunakan media pembelajaran dan juga lembar kegiatan peserta didik. Pada bagian akhir RPP memuat prinsip desain pesan yaitu pengulangan atau repetisi. Pengulangan yang dimaksud adalah bagian kesimpulan yang mana guru dan siswa menyampaikan ulang hasil pembelajaran yang telah diperoleh dan kemudian dilakukan refleksi kegiatan.

##### B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Prinsip-Prinsip Desain Pesan dalam Merancang Pembelajaran di Kelas.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980.
- Anggraini, E. S., & Utara, S. (2021). Pola komunikasi guru dalam pembelajaran anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 27–37.
- Fardhani, W. (2019). ANALISIS KONTEN PRINSIP-PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN DALAM MULTIMEDIA PEMBELAJARAN HANACARAKA PRODUKSI BALAI TEKKOMDIK DIY. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 29–35.
- Harnadi, A. V. (2017). Analisis konten serial film animasi Upin dan Ipin Musim 8 ditinjau dari prinsip desain pesan pembelajaran. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(4), 383–392.
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi pembelajaran. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1–9.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Nugraha, M. (2018). Manajemen kelas dalam meningkatkan proses pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(01), 27–44.
- Nugroho, A. S., & Daniamiseno, A. G. (2022). Pengembangan e-book mitigasi bencana gunung api berbasis prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran untuk siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 114–122.
- NURFADILLA, R. (2023). *Analisis Penerapan Prinsip Desain Pada Video Pembelajaran Interaktif Binar Go Dalam CourseProduct Management Di Binar Academy*.
- Safarudin, R., Zulfamanna, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9680–9694.
- Santosa, D. P. (2020). ANALISIS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID “MARBEL HURUF” DITINJAU DARI PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 9(6), 643–649.

- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–228.
- Sudiantini, D., & Shinta, N. D. (2018). Pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif dan penalaran matematis siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 11(1).
- Wahyudi, N. G. W. (2023). Analisis Desain Pesan Pembelajaran Pada Video Pembelajaran di Channel Youtube SDIT Cendekia Klaten. *Madaniyah*, 13(1), 49–63.