

# **Understanding by Design in Teaching English as a Foreign Language at SMK N 2 Surakarta: A Case Study**

Sinta Ari Susanti,<sup>1</sup> Deni Setiawan,<sup>1</sup> Fibriani Dita Puspitasari,<sup>1</sup> Ely Faridah,<sup>1</sup> Inayatul Jannah,<sup>1</sup>  
Hanan Latifah,<sup>1</sup> Hindriati<sup>2</sup>

Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas  
Maret,<sup>1</sup>  
SMK Negeri 2 Surakarta<sup>2</sup>

Email: [sintaarisusan@gmail.com](mailto:sintaarisusan@gmail.com)

## **Abstract**

There are some problems in the learning process that indicate a lack of connection between the components of learning objectives, learning experience, and evaluation. Understanding by Design becomes a solution to overcome the lack of connection between the components. Understanding by Design adopts backward design which begins with determining learning objectives. The next stage is determining assessments aligned with the previously determined learning objectives. The final step is designing learning activities which must be aligned with the learning objectives. Therefore, the components of learning, learning objectives, learning experience, and evaluation, in Understanding by Design are interrelated with one another. The purpose of this research is to analyze lesson plan development using Understanding by Design in teaching report text in the English lesson for 11<sup>th</sup> grade of SMK Negeri 2. This study used a qualitative approach using a case study method. Data collection was carried out through observation and documentation. The results of the study indicate that the development of the English lesson plan at SMK Negeri 2 Surakarta is in accordance with the Understanding by Design approach, which can be implemented by identifying desired outcomes, identifying evidence for assessment, and planning the learning process. The Understanding by Design approach, using backward design, assists teachers in developing lesson plans with interrelated components.

**Keywords:** Studi Kasus, Pengajaran Bahasa Inggris, *Understanding by Design*

## **Abstrak**

Terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yang mengindikasikan adanya ketidakterkaitan antar komponen tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi. Pendekatan *Understanding by Design* menjadi solusi untuk mengatasi

ketidakterkaitan antar komponen. *Understanding by Design* menggunakan *backward design* yaitu diawali dengan menentukan tujuan pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah menentukan penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Langkah terakhir yaitu merancang kegiatan pembelajaran yang disesuaikan juga dengan tujuan pembelajaran. Sehingga, komponen-komponen pembelajaran dalam *Understanding by Design* saling berkaitan satu sama lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengembangan rancangan pembelajaran dengan pendekatan *Understanding by Design* pada materi *report text* pembelajaran Bahasa Inggris kelas XI SMK Negeri 2 Surakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pengumpulan data penelitian melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan rancangan pembelajaran bahasa Inggris di SMK Negeri 2 Surakarta telah sesuai dengan pendekatan *Understanding by Design* dapat dilaksanakan dengan mengidentifikasi hasil yang diinginkan, mengidentifikasi bukti untuk penilaian, dan merencanakan pembelajaran. Pendekatan *Understanding by Design* dengan *backward design* membantu guru dalam mengembangkan rancangan pembelajaran yang antarkomponennya saling berkaitan.

**Kata Kunci: Case Study, Teaching English, Understanding by Design**

## **Pendahuluan**

Dalam dunia pendidikan, kurikulum memiliki peranan yang signifikan sebagai panduan struktural yang menentukan materi pelajaran, metode pengajaran, dan tujuan pembelajaran. Hal ini memberikan arah yang jelas bagi proses pendidikan, sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 yang mengatur mengenai rencana dan kesepakatan tujuan, materi, bahan ajar, dan metode pembelajaran. Seiring berjalannya waktu, terjadi perubahan dalam kurikulum dengan tujuan melakukan perbaikan sistem pendidikan guna mencari pendekatan kurikulum yang optimal untuk mencapai target pendidikan nasional. Sebagaimana Santika et al. (2022) menyatakan bahwa revitalisasi dan pengembangan kurikulum perlu dilakukan karena kurikulum bersifat dinamis dan adaptif, yang senantiasa disesuaikan dengan tuntutan perkembangan dan tantangan zaman. Pengembangan kurikulum adalah proses perencanaan dan penyusunan kurikulum oleh pengembang kurikulum sebagai bahan acuan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan secara nasional (Rouf et al., 2020). Terdapat beberapa

pendekatan pengembangan yang dapat dijadikan sebagai rujukan untuk merancang dan mengembangkan kurikulum, salah satunya adalah pendekatan *Understanding by Design* (UbD).

*Understanding by Design* (UbD), dikenal sebagai *backward design* atau desain mundur, melibatkan urutan terbalik dalam merancang proses pembelajaran. *Backward design* adalah salah satu model desain pembelajaran yang efektif (Oktapratama & Felani, 2023). Pada umumnya, langkah awal pembelajaran adalah merencanakan pembelajaran, kemudian evaluasi. Namun, langkah merencanakan pembelajaran dalam *Understanding by Design* merupakan langkah akhir. Proses dalam *Understanding by Design* dimulai dengan menetapkan tujuan sebagai langkah awal, diikuti dengan menentukan instrumen evaluasi, dan diakhiri dengan merancang prosedur pembelajaran.

Terdapat tiga tahap yang harus dilalui dalam menyusun desain pembelajaran dengan model *backward design* yaitu mengidentifikasi hasil akhir (*identifying the desired results*), menentukan penilaian (*determining acceptable evidence*), dan merancang instruksi kegiatan pembelajaran (*planning learning experiences and instructions accordingly*) (Burson, 2011; Korotchenko et al., 2015; Murphy & Harper, 2018). Tahap pertama, pendidik mengidentifikasi kompetensi yang diinginkan dengan merumuskan tujuan pembelajaran, yang melibatkan penilaian bahan yang harus dikuasai siswa dan kompetensi yang sejajar dengan standar kurikulum yang ada. Tahap kedua, guru menetapkan bukti pencapaian melalui alat evaluasi yang dapat diterima seperti ujian tertulis, kuis, atau tugas lainnya, mendorong pendidik untuk mengambil peran sebagai penilai sebelum menyelesaikan desain pembelajaran. Jenis penilaian yang dapat digunakan seperti penilaian diagnostik, formatif, dan sumatif. Tahap ketiga, pendidik merencanakan kegiatan pembelajaran menggunakan strategi pengajaran yang sesuai. Pendekatan mundur ini membentuk keterkaitan antara komponen-komponen dasar desain pembelajaran yaitu tujuan, evaluasi, dan rencana pembelajaran.

Menurut Wiggins & McTighe (2005), rencana pembelajaran yang baik pada sebuah desain pembelajaran menggunakan acuan yang disebut dengan akronim WHERETO. Guru perlu memastikan siswa memahami tujuan pembelajaran dan

relevansinya (*Where, Why*), membuat pembelajaran menarik untuk mempertahankan perhatian siswa (*Hook, Hold*), menyediakan pengalaman dan alat yang diperlukan (*Equip*), memberikan kesempatan refleksi dan revisi (*Rethink, Reflect, Revise*), menyisipkan evaluasi dan penilaian diri (*Evaluate*), menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa (*be Tailored*), dan menjaga keterorganisasian pembelajaran untuk hasil yang efektif (*be Organized*). Dengan mempertimbangkan hal tersebut pendekatan ini dapat berdampak baik bagi proses pembelajaran jika diimplementasikan dengan baik pada pendidikan.

Pendidikan di Indonesia sudah mulai mengimplementasikan pendekatan *Understanding by Design* dalam penyusunan kurikulum pembelajaran. Implementasi *Understanding by Design* ini dapat dilihat dari banyaknya artikel ilmiah yang membahas mengenai UbD untuk pembelajaran yang mereka lakukan. Pertiwi et al. (2019) memaparkan penelitiannya mengenai implementasi UbD dalam pembelajaran fisika yang mana dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan tiga tahap *backward design* yang saling terkait dan direkomendasikan dalam pembelajaran nyata. Contoh implementasi UbD yang lainnya juga dilakukan oleh Wati (2022) dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa UbD efektif, dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Naldi et al. (2023), penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan menggunakan desain *Understanding by Design* (UbD) dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 SDN 037 Sabang.

Pada tahap observasi awal di SMKN 2 Surakarta, kami melihat adanya kesulitan yang dihadapi guru dalam mengembangkan rancangan pembelajaran. Kesulitan tersebut salah satunya adalah adanya ketidakterkaitan antar komponen pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, langkah pembelajaran dan evaluasi akibat penggunaan pendekatan atau alur penyusunan yang masih terpacu dengan kurikulum sebelumnya. Kemudian, guru mencoba menggunakan UbD dalam perancangan pembelajarannya dan ternyata pendekatan ini cukup membantu mengatasi permasalahan tersebut. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan rancangan pembelajaran dengan pendekatan *Understanding by Design* pada materi *report text* pembelajaran Bahasa Inggris di kelas XI SMK Negeri 2 Surakarta.

## **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini melibatkan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang fenomena yang diamati, dengan mengeksplorasi makna, interaksi, dan konteks yang berkaitan (Chairi, 2009). Selain itu, penelitian ini menerapkan metode studi kasus, yang memungkinkan peneliti untuk menginvestigasi secara mendalam suatu kejadian atau situasi tertentu di SMKN 2 Surakarta. Metode penelitian studi kasus berbasis pada pemahaman individu dalam mengembangkan atau melakukan sesuatu (Gainau, 2016). Peneliti mengumpulkan data penelitian melalui observasi dan dokumentasi. Peneliti menganalisis modul ajar atau rancangan pembelajaran yang telah disusun guru Bahasa Inggris SMKN 2 Surakarta, dan peneliti juga mengamati pelaksanaannya di kelas. Lokasi penelitian dilakukan di SMKN 2 Surakarta. Penelitian dilakukan selama periode Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) PPG Prajabatan dengan rentang waktu Oktober hingga Desember 2023.

## **Hasil dan Pembahasan**

Pendekatan UbD berfokus pada pemahaman mendalam sebagai tujuan utama dalam pembelajaran, dengan keyakinan bahwa siswa seharusnya tidak hanya menghafal fakta-fakta, tetapi juga memahami konsep dan prinsip-prinsip dari informasi yang dipelajari. Terdapat tiga tahap yang harus dilalui dalam menyusun desain pembelajaran dengan model *backward design* yaitu mengidentifikasi hasil akhir, menentukan penilaian, dan merancang instruksi kegiatan pembelajaran (Burson, 2011; Korotchenko et al., 2015; Murphy & Harper, 2018).

### **Identifikasi Tujuan Pembelajaran**

Langkah pertama dalam UbD adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang jelas. Tahap ini melibatkan penentuan apa yang seharusnya siswa ketahui, mengerti, dan mampu lakukan setelah menyelesaikan suatu unit atau pelajaran. Tujuan ini sering disebut sebagai "*enduring understandings*" (pemahaman abadi) dan "*essential questions*" (pertanyaan-pertanyaan pokok). Berdasarkan observasi di SMK Negeri 2 Surakarta, tahap pertama yang dilakukan oleh guru bahasa Inggris adalah menentukan capaian pembelajaran dan mengidentifikasi tujuan pembelajaran serta kriteria pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Uno (2008), penyusunan tujuan

pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan format ABCD. ABCD merupakan akronim dari *Audience*, *Behavior*, *Condition*, dan *Degree*. *Audience* merujuk pada peserta didik sebagai kelompok sasaran pembelajaran. *Behavior* mengacu pada perilaku spesifik yang diharapkan peserta didik tunjukkan setelah mengikuti proses pembelajaran. *Condition* menetapkan persyaratan atau kondisi yang harus dipenuhi agar perilaku yang diharapkan dapat tercapai, termasuk syarat atau alat yang digunakan pada saat peserta didik diuji kinerjanya. *Degree* mencakup tingkat penampilan yang dapat diterima, mengukur derajat atau tingkatan keberhasilan yang diharapkan peserta didik dalam memperlihatkan perilaku hasil belajar.

Dalam elemen membaca dan memirsa materi *report text* ini, guru telah mengidentifikasi tujuan pembelajarannya yang telah dijabarkan dalam 5 kriteria pencapaian tujuan pembelajaran seperti (1) peserta didik mampu menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks tulis berbentuk laporan (*report*), (2) Peserta didik mampu menemukan kata ganti (*reference*) dan persamaan kata yang tepat sesuai dengan konteks pada sebuah teks *report*. (3) Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok teks *report* dengan benar. (4) Peserta didik mampu menganalisis informasi tersirat dan tersurat teks *report* dengan benar. (5) Peserta didik mampu menyimpulkan informasi yang terdapat dalam teks *report* dengan benar. Hal ini sesuai dengan konsep *Understanding by Design*, bahwa langkah pertama dalam proses pembelajaran adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang jelas.

### **Penyusunan Bukti Penilaian**

Setelah tujuan pembelajaran ditetapkan, tahap berikutnya adalah merancang tugas dan aktivitas yang akan memungkinkan siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka. Tahap ini melibatkan pengembangan "*evidence of learning*" (bukti kinerja) yang dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Bukti kinerja ini dapat berupa proyek, ujian, presentasi, atau tugas lain yang relevan. Ada tiga jenis asesmen utama yaitu asesmen awal, asesmen formatif, dan asesmen sumatif (Ardiansyah et al., 2023). Tahap kedua yang dilakukan oleh guru yaitu menentukan bukti penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada materi *report text*, guru menyusun tiga jenis penilaian yang diterapkan pada pembelajaran yaitu penilaian diagnostik, penilaian formatif, dan penilaian sumatif.

Guru menerapkan asesmen diagnostik di awal pembelajaran pada pertemuan pertama. Asesmen diagnostik digunakan untuk menganalisis kompetensi awal dan pemahaman siswa mengenai materi, *Report text*, yang dilakukan melalui Quizizz. Kesesuaian asesmen diagnostik dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dilihat dari soal-soal yang dicantumkan, yang mencakup pemahaman materi yang diperlukan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebagai contoh dalam penilaian diagnostik, kriteria pertama untuk tujuan pembelajaran terdapat pada soal 1-8, kriteria kedua terdapat pada soal 9 dan 12, kriteria ketiga dicakup dalam soal 10, kriteria keempat dimasukkan dalam soal 11, dan kriteria kelima termasuk dalam soal 13.

Penggunaan tes formatif digunakan selama pembelajaran berlangsung, seperti yang telah diimplementasikan di SMK N 2 Surakarta. Pengalaman belajar dalam teks laporan ini dirancang secara mendalam dengan memperkenalkan topik menarik, yaitu kendaraan listrik, dan menyajikan informasi secara jelas. Petunjuk yang diberikan guru berfokus pada pemahaman konsep kunci terkait kendaraan listrik, mengikuti prinsip UBD untuk memastikan siswa mencapai pemahaman yang mendalam. Materi ini memberikan informasi tentang kendaraan listrik dan lokasi pengisian daya, serta memberikan konteks tentang latar belakang siswa untuk meningkatkan relevansi pembelajaran. Penggunaan bahasa informatif dan menarik dalam teks laporan memastikan siswa tertarik dan terus membaca, mencerminkan prinsip "*hook and hold*" dalam desain UBD.

Selain itu, teks laporan melibatkan siswa dengan memberikan informasi tentang teknologi, pengalaman pengisian ulang, dan mengeksplorasi isu terkait kendaraan listrik. Siswa diberi kesempatan untuk memikir ulang dan merevisi pemahaman mereka, serta mengevaluasi pekerjaan mereka, sejalan dengan prinsip UBD untuk mencapai pemahaman yang mendalam. Terakhir, *Report Text* ini terorganisir dengan baik, mengikuti urutan logis, mencerminkan organisasi yang sesuai dengan desain UBD untuk memaksimalkan keterlibatan dan pembelajaran yang efektif. Hal ini sudah sesuai dengan teori Wiggins & McTighe (2005), yang menyebutkan bahwa rencana pelajaran yang baik dalam desain instruksional mengikuti referensi yang disebut akronim WHERETO. Dengan demikian, desain keseluruhan teks laporan ini sejalan dengan prinsip UBD untuk mencapai pemahaman yang mendalam dan relevan bagi siswa.

Asesmen sumatif dilaksanakan pada akhir setiap proses pembelajaran atau dapat dilakukan secara bersamaan untuk dua atau lebih tujuan pembelajaran sesuai dengan kebijakan dan pertimbangan pendidik. Guru memberikan asesmen sumatif pada saat akhir semester. Asesmen tersebut memuat pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah mendapatkan berbagai materi dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran di setiap unit materi. Tujuannya adalah memberikan gambaran keseluruhan tentang pencapaian siswa dalam pembelajaran tersebut. Hal tersebut sesuai dengan jurnal Maisyaroh et al. (2023) yang menjelaskan bahwa asesmen sumatif dalam Kurikulum Merdeka dijalankan sebagai landasan untuk memastikan pencapaian tujuan dalam keseluruhan proses pembelajaran.

### **Perencanaan Pengalaman Belajar dan Pembelajaran**

Tahap terakhir dalam UbD adalah merancang pengalaman pembelajaran yang akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Tahap ini mencakup pemilihan materi pelajaran, metode pengajaran, sumber daya, dan strategi yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Wiggins & McTighe (2005) memaparkan rencana pembelajaran di tahap 3 menggunakan *backward design* sebagaimana berikut ini:

- 1) Pengalaman belajar dan instruksi apa yang memungkinkan peserta didik mencapai hasil yang diinginkan? Bagaimana desainnya?
- 2) W = Bantu peserta didik mengetahui where (di mana) unit berjalan dan what (apa) yang diharapkan? Bantu guru mengetahui where (di mana) peserta didik berasal (pengetahuan sebelumnya, minat)?
- 3) H = hook (mengaitkan) semua peserta didik dan hold (memegang) minat mereka?
- 4) E = equip (melengkapi) siswa, bantu mereka experience (mengalami) ide-ide kunci, dan explore (mengeksplorasi) isu-isu?
- 5) R = Memberikan kesempatan untuk rethink (memikirkan kembali) dan revise (merevisi) pemahaman dan pekerjaan mereka?
- 6) E = Izinkan peserta didik untuk evaluate (mengevaluasi) pekerjaan mereka dan implikasinya?
- 7) T = Be tailored (d disesuaikan/dipersonalisasi) dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan peserta didik yang berbeda?
- 8) O = Be organized (terorganisasi) untuk memaksimalkan keterlibatan awal dan berkelanjutan serta pembelajaran yang efektif?

**Tabel 1. Desain rencana pembelajaran UbD**

<b>Desain Rencana Pembelajaran</b>	
<b>W: (Where, What)</b>	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran teks <i>report</i> dimana peserta didik mampu memahami dan mengidentifikasi terkait struktur teks, kaidah kebahasaan, ide pokok, rujukan kata, persamaan kata dan menyimpulkan teks.
<b>H: (Hook, Hold)</b>	Guru mengaitkan teks report dengan mengajukan pertanyaan pemantik yang bertujuan untuk mengaitkan materi secara kontekstual. <i>Have you ever read about report text?</i> <i>What do you know about report text?</i> <i>What are the things that can be explained with report text?</i> <i>Have you ever reported an object/event?</i>
<b>E: (Equip)</b>	Guru menyajikan materi menggunakan media PPT sebagai sumber belajar. Guru memberi ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi pengetahuannya melalui beberapa referensi dan sumber belajar yang lain. Peserta didik secara berkelompok mengerjakan LKPD yang telah disediakan oleh guru.
<b>R: (Rethink, Reflect, Revise)</b>	Peserta didik secara berkelompok mempresentasikan hasil pekerjaan mereka. Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap presentasi tersebut. Peserta didik merevisi pekerjaan kelompok mereka setelah mendapatkan tanggapan dari hasil diskusi dengan kelompok lain dan guru.
<b>E: (Evaluate)</b>	Peserta didik mengerjakan tes formatif di LKPD yang telah disediakan terkait materi teks <i>report</i> , kemudian guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam mengevaluasi hasil kerja/pembelajarannya. Pada materi ini, peserta didik

---

saling memeriksa jawaban LKPD dengan dipandu oleh guru.

**T: (*be Tailored*)**

Guru menyesuaikan kebutuhan, minat, dan kemampuan peserta didik yang berbeda. Guru menggunakan media dan materi yang disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik di Kelas Teknik Otomotif yaitu menggunakan media tekstual. Materi *report text* juga telah disesuaikan dengan kejuruan Teknik Otomotif agar peserta didik memahami *technical term* yang terdapat di kejuruannya.

**O: (*be Organized*)**

Memaksimalkan keterlibatan awal dan berkelanjutan serta pembelajaran yang efektif untuk peserta didik. Dalam tahap ini, guru bersama-sama dengan peserta didik merefleksikan pembelajaran hari ini. Di akhir kegiatan, guru bersama peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran. Guru menyampaikan agenda pertemuan selanjutnya (*Passive Voice*) yang berkaitan dengan materi hari ini.

---

Guru menyusun rencana pembelajaran berdasarkan acuan desain pembelajaran dalam *Understanding by Design* yaitu WHERETO. Desain pembelajaran yang disusun dengan acuan WHERETO, kemudian diaplikasikan ke dalam modul ajar yang disusun guru. Diawali dengan kegiatan pembuka di mana guru menyampaikan pertanyaan pemantik, tujuan pembelajaran dan cakupan materi. Kemudian pada kegiatan inti guru menyampaikan materi melalui media PPT yang telah disiapkan. Pemilihan media ini telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang cenderung memiliki gaya belajar visual. Selanjutnya, guru membimbing peserta didik untuk mengeksplorasi materi melalui pertanyaan atau sumber lain. Setelah materi tersampaikan, peserta didik diminta untuk mengerjakan LKPD secara berkelompok untuk kemudian dipresentasikan dan kelompok lain memberikan tanggapan. Kemudian bersama dengan guru membahas mengenai hasil pekerjaan dari LKPD. Pada akhir pembelajaran guru

bersama peserta didik merefleksikan kembali materi dengan membuat kesimpulan pembelajaran dan mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil evaluasi ini diterapkan pada pertemuan berikutnya untuk mencapai pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan bukti penilaian dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, kami memaknai UbD bukan sebagai desain kurikulum namun lebih ke desain pembelajaran atau kerangka kerja pembelajaran. UbD memiliki konsep yang berbeda dengan yang lain, karena menentukan tujuan pembelajaran sebagai langkah awal dan rencana pembelajaran sebagai langkah akhir. Maka dari itu, disebut sebagai *backward design* (Oktapratama & Felani, 2023). Dalam implementasi UbD, guru memainkan peran sentral sebagai fasilitator pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan pengetahuan konten, tetapi juga bertanggung jawab untuk merancang pengalaman pembelajaran yang mendalam dan relevan bagi siswa (Lumbreras & Rupley, 2020).

Guru menggunakan pendekatan *backward design* dengan memulai perencanaan dari tujuan akhir pembelajaran, mengembangkan penilaian yang sesuai, dan merancang pelajaran yang terstruktur untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu, guru berfokus pada melatih pemahaman siswa, bukan sekadar menyampaikan informasi, dan aktif memastikan bahwa pembelajaran bukan hanya terjadi, tetapi juga dipahami dan dapat diterapkan oleh siswa. Sehingga peserta didik mendapat hasil pembelajaran yang diharapkan dalam UbD yaitu pemahaman mendalam mengenai materi atau pembelajaran yang telah dilakukan.

Suatu pemahaman dalam *Understanding by Design* akan ditunjukkan melalui suatu bukti di mana peserta didik memiliki pemahaman yang mencakup enam aspek yaitu kemampuan menjelaskan, interpretasi, aplikasi, perspektif, berempati, dan pengetahuan diri (Wiggins & McTighe, 2005). Siswa diharapkan mampu menjelaskan konsep dengan jelas, menginterpretasikan informasi dalam situasi nyata, mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah praktis, memiliki sudut pandang kritis, mampu berempati terhadap orang lain, dan memiliki pemahaman diri terkait kekuatan dan kelemahan. Dengan menguasai dan mengaplikasikan konsep serta keterampilan melalui keenam aspek ini, siswa dapat mengembangkan

pemahaman yang kokoh dan siap menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

### **Kesimpulan**

Penelitian ini mengidentifikasi beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran di SMKN 2 Surakarta yang menunjukkan ketidakterkaitan antar komponen tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi. *Understanding by Design (UbD)* dianggap sebagai solusi untuk mengatasi ketidakterkaitan tersebut dengan mengadopsi pendekatan *backward design*. Penelitian ini menganalisis pengembangan rancangan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan UbD pada materi *report text* pembelajaran Bahasa Inggris kelas XI di SMK Negeri 2 Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan rancangan pembelajaran bahasa Inggris di SMK Negeri 2 Surakarta telah sesuai dengan pendekatan UbD. Guru berhasil mengidentifikasi hasil yang diinginkan, menentukan bukti penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat, dan merancang kegiatan yang terkait. Dengan menggabungkan aspek-aspek ini, komponen-komponen pembelajaran dalam UbD saling berkaitan satu sama lain, memberikan pemahaman mendalam dan relevansi bagi siswa. Oleh karena itu, pendekatan UbD tidak hanya membantu meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga mengajak siswa menjadi pemikir kritis yang dapat menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata.

### **Saran**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan rancangan pembelajaran dengan pendekatan *Understanding by Design*. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran untuk perbaikan dan pengembangan untuk selanjutnya. Pertama, bagi guru disarankan untuk mengembangkan pemahaman lebih lanjut tentang UbD, merinci tujuan pembelajaran, dan meningkatkan kreativitas dalam merancang pengalaman pembelajaran. Siswa dapat diarahkan untuk menjadi lebih aktif, terutama dalam kegiatan kelompok dan presentasi, sementara pengembang kurikulum perlu mempertimbangkan UbD dalam pengembangan kurikulum yang lebih luas. Pihak terkait lainnya, termasuk orang tua dan stakeholder pendidikan, juga dapat berperan dengan mendukung pembelajaran di rumah dan memberikan dukungan serta sumber daya bagi penerapan UbD. Untuk peneliti selanjutnya dapat memperdalam pembahasan mengenai UbD dengan

mengeksplorasi pengimplementasian dan pengembangan rancangan pembelajaran menilik dari pendekatan kuantitatif yang dikaitkan dengan efektivitas dan aspek-aspek lainnya.

### **Ucapan Terima Kasih**

Kami menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada Kemendikbudristek RI atas penyelenggaraan PPG Prajabaran 2023. Terimakasih yang sebesar-besarnya juga kami sampaikan kepada Universitas Sebelas Maret (UNS) dan para dosen Program Studi Bahasa Indonesia yang telah memberikan fasilitasi dan ilmu pengetahuan dalam perjalanan pembelajaran kami. Serta, tidak lupa kami mengucapkan terima kasih kepada Ibu Hefy Sulistyawati S.S., M.Pd selaku dosen pamong bahasa Inggris, dan seluruh jajaran guru serta murid SMK Negeri 2 Surakarta yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan kerjasama sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Semua kontribusi dan bantuan dari pihak-pihak tersebut sangat berarti bagi kelancaran dan keberhasilan penelitian kami. Terima kasih atas kerjasama dan dukungannya yang luar biasa.

### **Daftar Pustaka**

- Ardiansyah, Sagita Mawaddah, F., & Juanda. (2023). Assesmen dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 8–13.
- Burson, T. (2011). *The Effects of Backward-Designed Curriculum and Instruction on Classroom Management*. Lindenwood University.
- Chairi, A. (2009). *Landasan Filsafat dan Metode Penelitian Kualitatif*. Deepublish.
- Gainau, M. B. (2016). *Pengantar Metode Penelitian*. PT Kanisius.
- Korotchenko, T. V., Matveenko, I. A., Strelnikova, A. B., & Phillips, C. (2015). Backward Design Method in Foreign Language Curriculum Development. *Social and Behavioral Sciences*, 213–217.
- Maisyaroh, I., Abdullah, M., & Hadi, M. N. (2023). Model Asesmen Sumatif dengan Menggunakan Metode Library Research untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Kurikulum Merdeka. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 274–287. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.1063>
- Murphy, D., & Harper, R. (2018). Backward Design. *Learning Everywhere on Campus*, 93–106. <https://doi.org/10.4324/9781315205809-9>
- Naldi, W., Suryadi, S., R, G. A., Herman, T., & Dwiana, R. (2023). Pembelajaran

- Berdiferensiasi Berbasis Rancangan Understanding by Design (UbD) terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5224–5231. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2374>
- Oktapratama, R., & Felani, Y. (2023). *Menjadi Guru Super Efektif: Best Practices for Success in The Classroom*. Lentera Reformasi Edukasi.
- Pertiwi, S., Sudjito, D. N., & Rondonuwu, F. S. (2019). Perancangan Pembelajaran Fisika tentang Rangkaian Seri dan Paralel untuk Resistor Menggunakan Understanding by Design (UbD). *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.24246/juses.v2i1p1-7>
- Rouf, M., Said, A., & Riyadi, D. E. (2020). Pengembangan Kurikulum Sekolah: Konsep, Model, dan Implementasi. *Al-Ibrah*, 5(2), 23–41.
- Santika, I. G. N., Suarni, N. K., & Lasmawan, I. W. (2022). Analisis Perubahan Kurikulum Ditinjau dari Kurikulum Sebagai Suatu Ide. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 694.
- Uno, H. B. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wati, W. (2022). Analisis Pengembangan Rancangan Pembelajaran dengan Pendekatan Understanding by Design Pada Pembelajaran PAI SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(4), 373–378. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau>
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design* (2nd ed.). Association for Supervision and Curriculum Development Alexandria.