

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN BACKWARD DESIGN DALAM MENDUKUNG
KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN PADA FASE A SEKOLAH DASAR**

Alifha Nurfidia¹, Eva Maulina², Novita Asriningrum³, Vivi Alfiah⁴, Sri Sutarni⁵, Anik
Ghufron⁵

¹²³⁴⁵⁶Program Studi Magister Administrasi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, Indonesia

Alamat e-mail : ¹Q100259081@student.ums.ac.id,

²Q100259085@student.ums.ac.id, : ³Q100259079@student.ums.ac.id, :

⁴Q100259080@student.ums.ac.id, ⁵ss101@ums.ac.id, ⁶anikghufron@uny.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of the Backward Design approach in supporting the achievement of learning objectives in Phase A of elementary school. The study employed a qualitative approach with a case study design in lower-grade classrooms. Data were colle

cted through observations, semi-structured interviews, analysis of instructional documents, student work, and teachers' reflective journals. Data were analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña model, including data condensation, data display, and conclusion drawing and verification. Data credibility was ensured through source and technique triangulation. The findings show that Backward Design helped establish alignment among learning objectives, assessments, and learning activities. Teachers became more focused in planning and implementing instruction, while students demonstrated active engagement, improved ability to follow structured instructions, and greater independence in completing tasks. However, its implementation required more planning time and teachers' ability to appropriately design assessments suited to the developmental characteristics of Phase A students.

Keywords: *backward design; Phase A; elementary school learning; learning objectives; case study*

ABSTRAK

Kajian ini menelaah penerapan *Backward Design* dalam penataan pembelajaran Fase A serta kontribusinya terhadap ketercapaian tujuan belajar peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus pada pembelajaran kelas rendah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, analisis perangkat pembelajaran, hasil pekerjaan peserta didik, dan jurnal reflektif guru. Data dianalisis dengan menyeleksi, mengelompokkan, menyajikan, dan memverifikasi temuan berdasarkan kerangka analisis interaktif (Miles et al., 2014). Temuan penelitian memperlihatkan bahwa guru mulai

menempatkan tujuan, bukti asesmen, dan kegiatan belajar dalam satu alur perencanaan yang saling terhubung. Guru menjadi lebih terarah dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, sedangkan peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif, kemampuan mengikuti instruksi secara terstruktur, serta kemandirian dalam menyelesaikan tugas. Namun, penerapannya membutuhkan waktu perencanaan lebih panjang dan kemampuan guru dalam merancang asesmen sesuai karakteristik perkembangan peserta didik Fase A. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan menjadi alternatif perencanaan pembelajaran sistematis yang berpusat pada peserta didik.

Kata kunci: *backward design*; Fase A; pembelajaran sekolah dasar; tujuan pembelajaran; studi kasus

A. Pendahuluan

Kelas I dan II merupakan periode awal ketika kemampuan dasar peserta didik dimulai, dibentuk, dan dikembangkan secara bertahap. Pada fase ini, peserta didik berada pada masa perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, kontekstual, serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kemampuan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, berkomunikasi, dan pembentukan karakter mulai dikembangkan melalui proses pembelajaran yang dilakukan secara bertahap sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Januarti et al., 2023)(Rosita & Si, 2018)

Mutu pembelajaran kelas rendah sangat bergantung pada kemampuan guru menerjemahkan capaian pembelajaran ke dalam tujuan, asesmen, dan pengalaman belajar

yang sesuai. Perencanaan pembelajaran perlu menunjukkan keterkaitan antara tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan asesmen agar setiap proses yang dilakukan memiliki arah yang jelas serta mendukung pencapaian kompetensi peserta didik (Ataza et al., 2025).

Dalam praktiknya, sebagian rancangan pembelajaran masih berangkat dari pilihan kegiatan, sedangkan kemampuan akhir yang perlu dikuasai peserta didik belum dirumuskan secara tegas. Pembelajaran yang terlalu berfokus pada aktivitas dapat menyebabkan kegiatan belajar kurang memiliki arah yang jelas dan asesmen yang digunakan belum sepenuhnya menggambarkan ketercapaian tujuan pembelajaran (Mustapa et al., 2025).

Permasalahan tersebut dapat ditanggapi melalui *Backward Design*, yaitu kerangka perencanaan yang menempatkan hasil belajar sebagai titik awal penyusunan pembelajaran. Pendekatan ini menekankan bahwa proses perencanaan pembelajaran dimulai dari menentukan hasil belajar yang diharapkan, kemudian menentukan bukti pencapaian melalui asesmen, dan selanjutnya merancang pengalaman belajar yang sesuai (Sariyanti et al., 2024). Dengan menetapkan tujuan dan bukti ketercapaian sejak awal, guru dapat memilih aktivitas yang benar-benar mendukung kompetensi yang ditargetkan.

Perencanaan dalam kerangka ini berlangsung melalui tiga tahap, yaitu menetapkan hasil yang diharapkan, menentukan bukti ketercapaian, serta menyusun pengalaman dan kegiatan pembelajaran. Tahap pertama berfokus pada identifikasi kompetensi, pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang harus dimiliki peserta didik. Tahap kedua menentukan bentuk asesmen yang dapat menunjukkan ketercapaian hasil belajar. Tahap ketiga merancang pengalaman belajar dan strategi pembelajaran yang mendukung

peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Bowen, n.d.): (Sariyanti et al., 2024).

Penerapan *Backward Design* dapat memperkuat hubungan antara tujuan pembelajaran, asesmen, dan aktivitas belajar. Guru dapat memilih aktivitas yang tidak hanya menarik, tetapi juga memiliki hubungan langsung dengan kompetensi yang ingin dicapai. Selain itu, asesmen dapat dirancang lebih relevan karena disusun berdasarkan bukti kemampuan yang perlu ditunjukkan peserta didik (Nugraha et al., 2023).

Dalam pembelajaran Fase A, pendekatan ini menjadi penting karena karakteristik peserta didik kelas rendah membutuhkan pembelajaran yang terstruktur namun tetap fleksibel. Peserta didik pada tahap ini lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, penggunaan media konkret, kegiatan eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan sekitar (Rozie, n.d.)

Keberhasilan implementasi pembelajaran juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar. Pengelolaan kelas, strategi pembelajaran, penggunaan sumber belajar, dan pemberian

umpan balik menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif (Asmara & Nindianti, 2019). Meskipun kajian mengenai *Backward Design* telah banyak dilakukan pada berbagai jenjang pendidikan, penelitian mengenai implementasinya pada pembelajaran Fase A sekolah dasar masih perlu dikaji lebih mendalam. Peserta didik kelas I dan II memiliki kebutuhan belajar yang berbeda dengan peserta didik pada jenjang yang lebih tinggi sehingga diperlukan kajian mengenai bagaimana *Backward Design* diterapkan dalam konteks pembelajaran kelas rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi *Backward Design* dalam pembelajaran Fase A sekolah dasar serta kontribusinya terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik.

B. Metode Penelitian

Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang sebagai studi kasus kualitatif untuk memahami penerapan *Backward Design* dalam konteks pembelajaran Fase A. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memperoleh

pemahaman yang mendalam mengenai implementasi *Backward Design* dalam pembelajaran Fase A sekolah dasar.

Kasus penelitian dibatasi pada proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran kelas I dan II di salah satu sekolah dasar swasta di Jawa Barat yang mencakup rentang pembelajaran Fase A. Kajian penelitian diarahkan untuk memahami bagaimana guru menentukan hasil belajar yang diharapkan, menetapkan bukti ketercapaian melalui asesmen, merancang pengalaman belajar, serta melaksanakan pembelajaran berdasarkan rancangan tersebut.

Tempat, Waktu, dan Partisipan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada salah satu sekolah dasar swasta di Jawa Barat pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Identitas sekolah tidak dicantumkan untuk menjaga kerahasiaan lokasi penelitian dan partisipan. Penelitian dilakukan selama dua bulan dengan kegiatan pengamatan terhadap proses pembelajaran Fase A.

Guru dipilih berdasarkan keterlibatannya dalam penyusunan perangkat ajar dan pelaksanaan pembelajaran Fase A. Partisipan

penelitian terdiri atas guru Fase A yang terlibat langsung dalam proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Aktivitas belajar, keterlibatan, respons, serta hasil pekerjaan peserta didik dianalisis untuk memperoleh gambaran mengenai implementasi *Backward Design* dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Fokus Penelitian

Fokus penelitian diarahkan pada tiga tahapan utama *Backward Design*, yaitu *identifying desired results* (mengidentifikasi hasil yang diharapkan), *determining acceptable evidence* (menentukan bukti yang dapat diterima), dan *planning learning experiences and instruction* (merancang pengalaman pembelajaran dan instruksi). Tahap pertama mengkaji bagaimana guru menentukan hasil belajar yang diharapkan berdasarkan capaian pembelajaran Fase A. Tahap kedua menganalisis bentuk asesmen yang digunakan sebagai bukti ketercapaian tujuan pembelajaran. Tahap ketiga mengkaji bagaimana guru merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Teknik Pengumpulan Data

Informasi penelitian dihimpun melalui pengamatan proses belajar, wawancara guru, telaah dokumen pembelajaran, dan catatan refleksi setelah pembelajaran.

Observasi:

Dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan peserta didik, penggunaan strategi pembelajaran, serta kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

Wawancara Semi Terstruktur:

Dilakukan kepada guru Fase A untuk menggali informasi mengenai pengalaman mereka dalam menerapkan *Backward Design*. Wawancara mencakup proses penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan asesmen, perancangan aktivitas pembelajaran, manfaat penerapan pendekatan, serta kendala yang dihadapi selama proses implementasi.

Dokumentasi:

Dilakukan dengan menganalisis berbagai perangkat pembelajaran yang digunakan guru, seperti Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), modul ajar, tujuan pembelajaran, instrumen asesmen, lembar kerja peserta didik, rubrik penilaian, serta hasil pekerjaan

peserta didik. Analisis dokumen digunakan untuk melihat keterkaitan antara tujuan pembelajaran, asesmen, dan aktivitas pembelajaran yang dirancang.

Jurnal Reflektif Guru:

Digunakan sebagai data pendukung untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman guru setelah melaksanakan pembelajaran. Refleksi terdiri dari keberhasilan pembelajaran, respons peserta didik, kesesuaian kegiatan dengan tujuan, kendala yang muncul, serta perbaikan yang dilakukan untuk pembelajaran berikutnya.

Keabsahan Data

Konsistensi temuan diperiksa dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber dan hasil beberapa teknik pengumpulan data melalui triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan jurnal reflektif guru.

Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang terdiri atas tiga tahap, yaitu kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan

verifikasi (Miles et al., 2014). Pada tahap kondensasi data, peneliti melakukan seleksi, pemfokusan, dan pengelompokan data berdasarkan fokus penelitian. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan jurnal reflektif kemudian dikategorikan berdasarkan implementasi tahapan *Backward Design*.

Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun informasi dalam bentuk uraian deskriptif, tabel, dan hubungan antar-kategori. Penyajian data digunakan untuk melihat pola keterkaitan antara tujuan pembelajaran, asesmen, aktivitas pembelajaran, keterlibatan peserta didik, serta kendala implementasi.

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan disusun berdasarkan pola dan temuan yang muncul selama proses penelitian. Verifikasi dilakukan dengan memeriksa kembali hasil observasi, wawancara, dokumen pembelajaran, dan catatan refleksi agar temuan penelitian memiliki dasar yang kuat. Melalui metode tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mendalam mengenai implementasi *Backward Design* dalam pembelajaran Fase A sekolah dasar

serta kontribusinya terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Implementasi *Backward Design*

dalam Perencanaan

Pembelajaran Fase A

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, analisis dokumen pembelajaran, dan jurnal reflektif guru, implementasi *Backward Design* menunjukkan adanya perubahan dalam proses perencanaan pembelajaran Fase A sekolah dasar. Perubahan utama terlihat pada cara guru menentukan arah pembelajaran. Sebelum menerapkan pendekatan ini, perencanaan pembelajaran lebih sering diawali dengan menentukan aktivitas yang akan dilakukan peserta didik. Pada tahap pertama *Backward Design*, yaitu *identifying desired results* (mengidentifikasi hasil yang diharapkan), guru terlebih dahulu menganalisis capaian pembelajaran Fase A kemudian mengembangkan tujuan pembelajaran yang lebih spesifik. Tujuan pembelajaran tersebut menjadi dasar dalam menentukan indikator keberhasilan peserta didik. Hasil analisis perangkat pembelajaran menunjukkan bahwa

tujuan yang disusun mulai menggambarkan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik setelah proses pembelajaran selesai.

Tahap penentuan hasil belajar memberikan arah yang lebih jelas bagi guru karena setiap kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan sebagai aktivitas, tetapi memiliki tujuan yang mendukung pencapaian kompetensi. Hal ini sejalan dengan prinsip desain pembelajaran berbasis hasil yang menempatkan tujuan akhir sebagai dasar utama dalam menentukan strategi pembelajaran (Ari Widodo, 2005).

Tahap kedua yaitu *determining acceptable evidence* (menentukan bukti yang dapat diterima) dilakukan melalui penyusunan asesmen yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan berbagai bentuk asesmen, seperti observasi, pertanyaan lisan, penugasan, unjuk kerja, dan hasil karya peserta didik. Penggunaan asesmen yang beragam menjadi penting pada Fase A karena kemampuan peserta didik tidak selalu dapat terlihat melalui tes tertulis saja. Pada tahap ketiga, yaitu *planning learning experiences and instruction* (merancang pengalaman

pembelajaran dan instruksi), guru merancang aktivitas pembelajaran berdasarkan tujuan dan asesmen yang telah ditentukan. Aktivitas yang digunakan meliputi kegiatan mengamati, mencoba, berdiskusi, membuat karya, serta menyampaikan hasil pemahaman. Kegiatan tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah yang membutuhkan pengalaman belajar langsung dan konkret.

Pola tersebut memperlihatkan bahwa guru tidak lagi menyusun tujuan, asesmen, dan kegiatan secara terpisah, tetapi menempatkannya dalam satu rangkaian yang saling mendukung. Pembelajaran menjadi lebih terarah karena setiap kegiatan memiliki alasan dan hubungan dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik (Ambarita et al., 2020).

3.2 Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis *Backward Design*

Implementasi *Backward Design* di pelaksanaan pembelajaran adanya perubahan terhadap alur kegiatan belajar di kelas. Hasil observasi, guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan tahapan yang lebih terstruktur karena tujuan pembelajaran dan bukti

ketercapaian telah ditentukan sejak tahap perencanaan.

Pada kegiatan awal pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran menggunakan bahasa sederhana yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik Fase A. Penyampaian tujuan tersebut membantu peserta didik mengetahui arah kegiatan yang akan dilakukan. Peserta didik terlihat lebih siap mengikuti pembelajaran karena memahami hal yang perlu mereka capai.

Pada kegiatan inti, guru memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas konkret seperti penggunaan media pembelajaran, pengamatan, praktik sederhana, diskusi, dan kegiatan menghasilkan karya. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman melalui pengalaman langsung.

Selain itu, guru melakukan asesmen formatif selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil asesmen digunakan untuk memberikan umpan balik dan menyesuaikan strategi pembelajaran. Peserta didik yang mengalami kesulitan diberikan pendampingan tambahan, sedangkan peserta didik

yang telah mencapai tujuan diberikan penguatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa asesmen dalam pembelajaran berbasis *Backward Design* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi akhir, tetapi menjadi bagian dari proses pembelajaran untuk memantau perkembangan peserta didik (Setiawan et al., 2017).

3.3 Keselarasan Tujuan

Pembelajaran, Asesmen, dan Aktivitas Pembelajaran

Temuan utama penelitian terletak pada semakin jelasnya hubungan antara kemampuan yang ditargetkan, bukti yang dikumpulkan, dan kegiatan yang diberikan kepada peserta didik. Ketiga komponen tersebut tidak lagi disusun secara terpisah, tetapi menjadi bagian yang saling mendukung.

Sebelum menerapkan *Backward Design*, guru cenderung memilih kegiatan pembelajaran terlebih dahulu berdasarkan aktivitas yang dianggap menarik. Setelah penerapan pendekatan ini, guru mulai menentukan kompetensi akhir yang harus dicapai, kemudian menyusun asesmen sebagai bukti pencapaian, dan memilih aktivitas yang mendukung tujuan tersebut.

Sebagai contoh, ketika tujuan pembelajaran mengarahkan peserta didik untuk mampu menjelaskan suatu konsep secara sederhana, guru tidak hanya memberikan penjelasan, tetapi merancang kegiatan pengamatan, tanya jawab, diskusi, dan presentasi sederhana. Kegiatan tersebut sekaligus menjadi pengalaman belajar dan bukti ketercapaian kompetensi.

Keselarasannya membuat guru lebih mudah menentukan keberhasilan pembelajaran karena indikator dan bentuk bukti telah dirancang sejak awal. Pembelajaran menjadi lebih fokus dan mengurangi kemungkinan terjadinya aktivitas yang tidak memiliki hubungan langsung dengan tujuan pembelajaran (Rea & Jorge Luis Sánchez Román, 2019)

3.4 Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran Peserta Didik

Data pengamatan, pekerjaan peserta didik, dan asesmen formatif memperlihatkan perkembangan dalam kemampuan mengikuti instruksi, berpartisipasi, serta menyelesaikan tugas sesuai tujuan pembelajaran. Peningkatan terlihat pada kemampuan peserta didik dalam mengikuti instruksi, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, menyelesaikan tugas, dan

menunjukkan pemahaman melalui berbagai bentuk aktivitas. Peserta didik lebih mudah mengikuti pembelajaran karena kegiatan disusun secara bertahap dan sesuai dengan kemampuan perkembangan mereka.

Guru juga lebih mudah mengidentifikasi perkembangan peserta didik karena asesmen dilakukan secara berkelanjutan. Informasi dari asesmen formatif membantu guru menentukan bentuk tindak lanjut yang diperlukan. Rangkuman temuan aspek ketercapaian ini disajikan pada Tabel 1.

Aspek	Temuan
Pemahaman instruksi	Peserta didik lebih mampu mengikuti tahapan pembelajaran
Partisipasi belajar	Peserta didik aktif dalam diskusi, praktik, dan kegiatan kelas
Penyelesaian tugas	Hasil pekerjaan lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran

Kemandirian belajar	Peserta didik mulai menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan aktivitas
Pemahaman materi	Peserta didik menunjukkan pemahaman melalui jawaban, karya, dan praktik

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang berdasarkan hasil akhir membantu peserta didik memahami tujuan kegiatan yang dilakukan. Peserta didik tidak hanya menyelesaikan tugas, tetapi mulai memahami alasan dan manfaat dari aktivitas pembelajaran.

3.5 Kendala Implementasi

Backward Design

Meskipun penerapan *Backward Design* memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran Fase A, hasil penelitian juga menemukan beberapa kendala yang dihadapi guru selama proses implementasi. Berdasarkan hasil wawancara dan jurnal reflektif guru, kendala utama terdapat pada tahap awal perencanaan pembelajaran.

Guru membutuhkan waktu yang lebih panjang untuk menentukan hasil belajar yang sesuai, menyusun asesmen yang relevan, serta memilih aktivitas pembelajaran yang benar-benar mendukung tujuan yang telah ditetapkan. Proses ini menuntut kemampuan guru dalam menganalisis capaian pembelajaran dan menerjemahkannya menjadi tujuan yang lebih spesifik sesuai dengan perkembangan peserta didik kelas rendah.

Guru mengalami tantangan dalam merancang asesmen yang mampu menggambarkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh. Pada Fase A, kemampuan peserta didik masih berkembang dan tidak selalu dapat diukur melalui instrumen tertulis. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan asesmen autentik seperti observasi, unjuk kerja, diskusi, dan hasil karya peserta didik. Perbedaan kemampuan awal peserta didik juga menjadi salah satu tantangan tersendiri. Guru perlu menyesuaikan aktivitas pembelajaran dan memberikan pendampingan diferensiasi agar seluruh peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran. Namun demikian, berdasarkan refleksi guru, kendala tersebut dapat

diatasi melalui pengalaman dan kebiasaan dalam menyusun pembelajaran. Setelah memahami konsep *Backward Design*, guru merasa lebih mudah menentukan arah pembelajaran dan melakukan evaluasi terhadap proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan tersebut membutuhkan proses adaptasi dan pengembangan kompetensi guru secara berkelanjutan (Ayu et al., 2026).

3.6 Pembahasan

Temuan di lapangan memperlihatkan bahwa guru Fase A mulai menata tujuan, bukti asesmen, dan kegiatan belajar dalam satu alur perencanaan yang saling terhubung. Perubahan utama terlihat pada pola perencanaan guru yang sebelumnya lebih berorientasi pada aktivitas menjadi perencanaan yang berorientasi pada hasil belajar peserta didik.

Pendekatan ini membantu guru memastikan bahwa setiap komponen pembelajaran memiliki hubungan yang jelas. Tujuan pembelajaran menjadi dasar dalam menentukan asesmen, sedangkan asesmen menjadi dasar dalam memilih aktivitas belajar. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berisi

kegiatan yang menarik, tetapi setiap kegiatan memiliki tujuan yang mendukung pencapaian kompetensi.

Dalam konteks Fase A, penerapan *Backward Design* memiliki relevansi yang kuat karena peserta didik kelas I dan II masih membutuhkan pembelajaran yang konkret, kontekstual, dan bermakna. Walaupun pembelajaran dirancang berdasarkan tujuan akhir, guru tetap dapat menggunakan permainan edukatif, media visual, kegiatan eksplorasi, praktik langsung, serta aktivitas kolaboratif.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik meningkat ketika mereka memahami tujuan pembelajaran dan mengikuti kegiatan yang terstruktur. Peserta didik lebih mudah mengikuti instruksi, berpartisipasi dalam diskusi, serta menunjukkan pemahaman melalui berbagai bentuk aktivitas. Hal tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh metode mengajar, tetapi juga oleh kualitas desain pembelajaran yang dilakukan sebelum kegiatan berlangsung. Perencanaan yang baik memungkinkan guru menciptakan

pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penggunaan asesmen formatif dalam implementasi *Backward Design* menunjukkan bahwa asesmen memiliki fungsi penting sebagai bagian dari proses pembelajaran. Guru dapat memperoleh informasi mengenai perkembangan peserta didik secara langsung dan menggunakan informasi tersebut untuk menentukan tindak lanjut pembelajaran. Secara keseluruhan, *Backward Design* dapat menjadi pendekatan yang mendukung implementasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*).

Keberhasilan penerapannya tetap bergantung pada kemampuan guru dalam merancang tujuan, memilih asesmen, dan menyesuaikan aktivitas dengan karakteristik unik peserta didik pada awal sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan temuan lapangan, implementasi *Backward Design* dalam pembelajaran Fase A sekolah dasar menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu mendukung proses perencanaan dan pelaksanaan

pembelajaran yang lebih terarah, sistematis, dan berorientasi pada ketercapaian tujuan pembelajaran.

Penerapan tiga tahapan utama *Backward Design*, yaitu *identifying desired results*, *determining acceptable evidence*, dan *planning learning experiences and instruction*, membantu guru membangun keterkaitan antara tujuan pembelajaran, asesmen, dan aktivitas pembelajaran. Keselarasan tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih fokus karena setiap kegiatan dirancang berdasarkan kompetensi yang harus dicapai peserta didik.

Implementasi *Backward Design* juga memberikan kontribusi terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik menunjukkan kemampuan mengikuti instruksi, berpartisipasi dalam kegiatan kelas, menyelesaikan tugas, serta menunjukkan pemahaman melalui berbagai aktivitas seperti diskusi, praktik, jawaban lisan, dan hasil karya.

Selain itu, penggunaan asesmen formatif dalam pembelajaran berbasis *Backward Design* membantu guru memantau perkembangan peserta didik secara berkelanjutan. Guru

dapat memberikan umpan balik dan tindak lanjut sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing peserta didik.

Meskipun demikian, penerapan *Backward Design* masih menghadapi beberapa kendala, terutama dalam kebutuhan waktu perencanaan, penyusunan asesmen autentik, serta penyesuaian tujuan pembelajaran dengan karakteristik perkembangan peserta didik Fase A. Oleh karena itu, penerapan pendekatan ini perlu didukung melalui peningkatan kompetensi guru, kolaborasi dalam penyusunan perangkat pembelajaran, dan kegiatan refleksi yang dilakukan secara berkelanjutan.

Berdasarkan temuan tersebut, *Backward Design* dapat dipertimbangkan sebagai kerangka perencanaan pembelajaran kelas rendah yang mengutamakan keselarasan tujuan, asesmen, dan pengalaman belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, A., Destini, F., & Septiawan, D. (2020). *The Development of Lesson Plan Based on Backward Design to Improve Students' Critical Thinking at Elementary School*. 6–10.
- Ari Widodo. (2005). *Taksonomi Tujuan Pembelajaran*. 4, 61–69.

- Asmara, Y., & Nindianti, D. S. (2019). *Urgensi Manajemen Kelas Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran*. 1(1), 12–24.
- Ataza, P., Ningsi, S., Albaroqi, I. F., Safitri, S., & Oktaviani, R. (2025). *Manajemen Tahapan Pembelajaran: Pendekatan Terpadu Dari Awal Hingga Akhir*.
- Ayu, A., Marlia, A., Ernawarnelis, & Desmaneni. (2026). *Application of the Backward Design Approach in Enhancing Student Thematic Learning Outcomes*. 4(1), 23–32. <https://doi.org/10.59631/sshs.v4i1.166>
- Bowen, R. S. (n.d.). *Understanding by Design*.
- Januarti, V., Marmoah, S., & Sriyanto, M. I. (n.d.). *Perencanaan pembelajaran fase A dalam implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar*. 11(449), 25–28.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis*.
- Mulyani, A. A., Setiadi, E. M., & Nurbayani, S. (2023). *Backward Design: Strategi Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa*. 10(3), 798–808.
- Mustapa, A., Ramadhani, K., Dewi, L. P., Oktarina, N., & Widodo, J. (2025). *Implementasi Pendekatan Pembelajaran Kurikulum Merdeka: Understanding by Design, Berdiferensiasi, dan Deep Learning Alan*. 10, 427–441.
- Nugraha, Y., Ali, D., Dewi, L., & Indonesia, U. P. (2023). *Application of backward design in designing learning with the observation-based learning method Yusuf*. 2(1), 13–28.
- Rea, M. O., & Jorge Luis Sánchez Román. (2019). *Implementing backward design to improve students' academic performance in EFL classes*.
- Rosita, L., & Si, M. (2018). *Peran Pendidikan Berbasis Karakter Dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran Di Sekolah*. VIII(1).
- Rozie, F. (n.d.). *Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran*. 1–12.
- Sariyanti, Indarwati, D., & Indra Darmawan. (2024). *Pendekatan Understanding by Design Sebagai Strategi Pengembangan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 5, 57–63.
- Setiawan, H., Sa'dijah, C., & Akbar, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Asesmen Autentik Kompetensi pada*. 2(7).

