

PRINSIP-PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN



KOMPETENSI DASAR

Mahasiswa mampu mengkaji prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam mendesain pesan pembelajaran





INDIKATOR KETERCAPAIAN

**Mendesain pesan pembelajaran
berdasarkan prinsip-prinsip
desain pesan**



PRINSIP-PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN

<u>Kesiapan & Motivasi</u>	<u>Pemusat Perhatian</u>	<u>Partisipasi Aktif</u>
<u>Umpan Balik</u>	<u>Perulangan</u>	<u>Pengalaman nyata</u>

KESIAPAN & MOTIVASI

*Jika dalam PBM peserta belajar
memiliki kesiapan & motivasi
tinggi*



Hasil belajar akan lebih baik

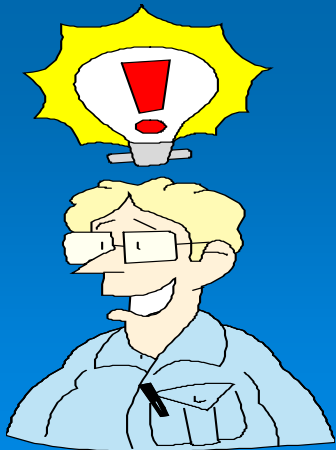
Contoh :

- Menyampaikan kompetensi prasyarat
- Menyajikan garis besar materi
- Menampilkan epitome



PEMUSAT PERHATIAN

Jika dalam proses belajar mengajar peserta belajar terpusat pada pesan yang disampaikan maka proses dan hasil belajar akan lebih baik.



Contoh :

1. Penggunaan musik
2. Warna
3. Gambar
4. Teknik penyajian



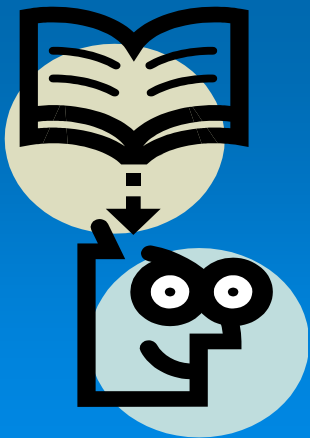
KEAKTIFAN SISWA

“Jika dalam proses pembelajaran pebelajar berpartisipasi aktif maka proses dan hasilnya akan meningkat”



UMPAN BALIK

"Jika dalam proses belajar siswa diberitahukan kemajuan atau Kelemahan dalam belajarnya Maka hasil belajar Akan lebih baik"



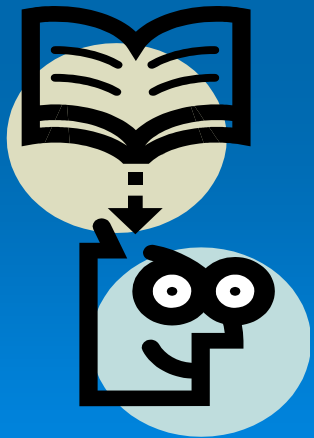
Cara Memberikan Umpan Balik

- Bersifat Korektif
- Diberikan pada waktu yang tepat
- Bersifat spesifik dan mengacu pada kriteria tertentu
- Peserta didik harus memberikan umpan balik untuk mereka sendiri



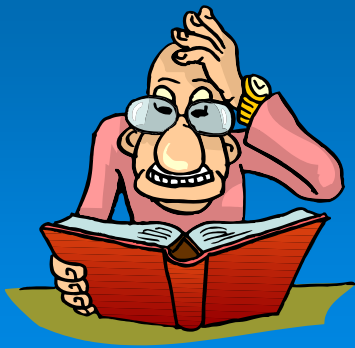
PERULANGAN

“Jika informasi yang disajikan berulang-ulang maka proses dan hasil belajar akan lebih baik”



Contoh :

- Pemberian rangkuman/ringkasan
- Pemberian tinjauan selintas
- Pemberian gambar yang menekankan teks/tulisan



PENGALAMAN NYATA

Jika pesan yang disampaikan disesuaikan dengan tingkat pengalaman yang dimiliki peserta belajar maka proses dan hasil belajar akan lebih baik

