

Konsep Desain Pembelajaran

Ponco Wali Pranoto
PT Elektronika
FT - UNY

Pengantar

- Sebagai Ilmu = ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata diklat pada berbagai tingkatan kompleksitas
- Sebagai sistem = desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar

- Sebagai proses = pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran
- **Kesimpulan** = desain pembelajaran adalah praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik

Komponen utama desain pembelajaran

- Pembelajar (pihak yang menjadi fokus) yang perlu diketahui meliputi, karakteristik mereka, kemampuan awal dan pra syarat.
- Tujuan Pembelajaran (umum dan khusus) Adalah penjabaran kompetensi yang akan dikuasai oleh pembelajar.
- Analisis Pembelajaran, merupakan proses menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari

- Strategi Pembelajaran, dapat dilakukan secara makro dalam kurun satu tahun atau mikro dalam kurun satu kegiatan belajar mengajar.
- Bahan Ajar, adalah format materi yang akan diberikan kepada pembelajar
- Penilaian Belajar, tentang pengukuran kemampuan atau kompetensi yang sudah dikuasai atau belum

Teori belajar

1. Behaviorisme memandang pikiran sebagai "kotak hitam" dalam merespon rangsangan yang dapat diobservasi secara kuantitatif, sepenuhnya mengabaikan proses berfikir yang terjadi dalam otak
2. Kognitivisme membagi tipe-tipe pembelajar
 - o Pembelajar tipe pengalaman-konkret
 - o Pembelajar tipe observasi reflektif
 - o Pembelajar tipe konseptualisasi abstrak
 - o Pembelajar tipe eksperimentasi aktif

- Teori konstruktivisme = Penekanan pokok pada konstruktivis adalah situasi belajar, yang memandang belajar sebagai yang kontekstual.

Aktivitas belajar yang memungkinkan pembelajar mengkontekstualisasi informasi harus digunakan dalam mendesain sebuah media pembelajaran

Model desain pembelajaran

- ASSURE
- ADDIE
- HANNAFIN AND PECK
- DICK AND CARREY
- KEMP

ADDIE

- ADDIE muncul pada tahun 1990-an
- Pengembang Reiser dan Mollenda
- Model berorientasi sistem yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekolah
- Fungsi = menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri



Analisis

- proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (task analysis)
- Output = ?
- profile calon peserta belajar
- identifikasi kesenjangan
- identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan

Desain

- Rancangan (blue- print)
- Tujuan pembelajaran yang SMART (spesifik, measurable, applicable, dan realistic)

Development

- Proses mewujudkan blue-print
- Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba
- Evaluasi formatif = hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang kita kembangkan

Implementasi

- Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat

Evaluasi

- Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak

Terima kasih