



# Model-Model Desain Instruksional

# Indikator Pencapaian Kompetensi

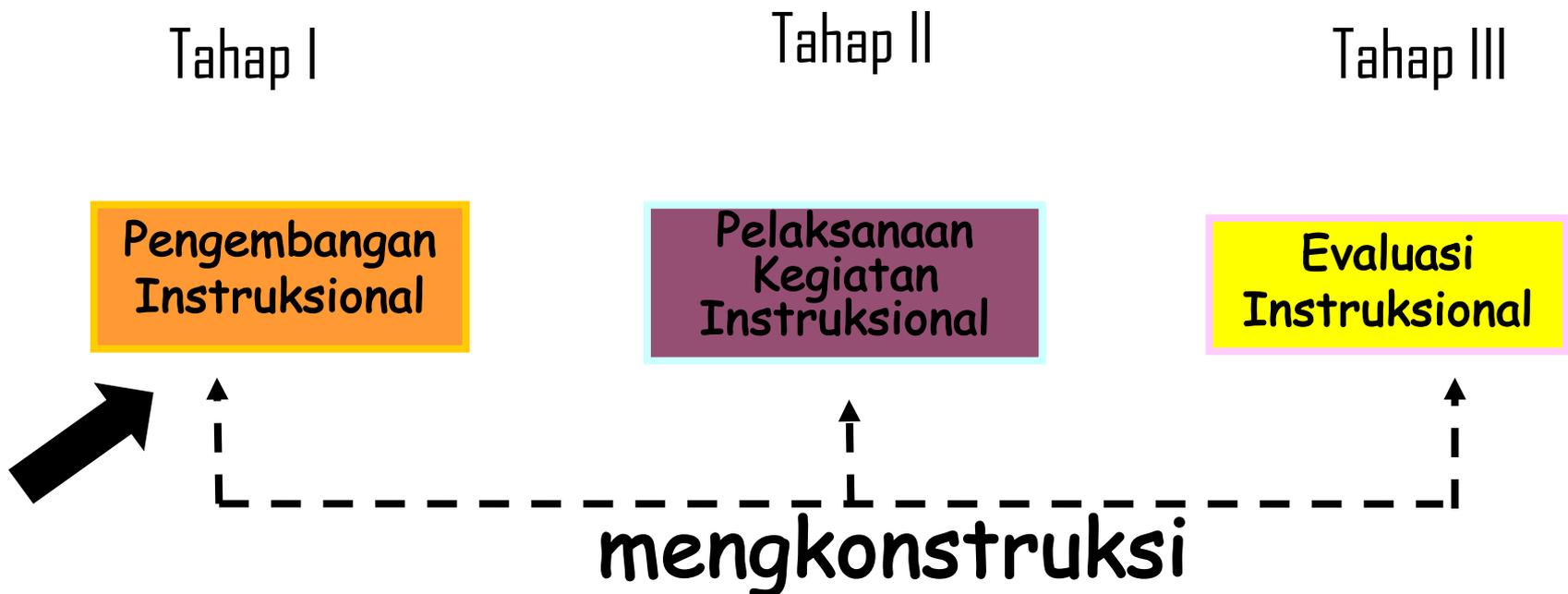
1. Menjelaskan karakteristik masing-masing model desain instruksional dari 8 model yang ada.
2. Membandingkan antar model desain instruksional dengan menggunakan matrik.
3. Menerapkan desain pembelajaran pada mapel PPKn berdasarkan salah satu model desain instruksional.

# Definisi Desain Pembelajaran

1. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya.
2. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas.
3. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar .

# BAGAIMANA KEGIATAN PEMBELAJARAN

## Kegiatan PEMBELAJARAN:



Konsep :

Desain pembelajaran adalah praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan, sikap, keterampilan secara efektif antara guru dan peserta didik.

# Tujuan Desain Pembelajaran

Tujuan desain pembelajaran adalah untuk menghasilkan rancangan pembelajaran (kegiatan, program atau perangkat) yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan memperhatikan secara komprehensif faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan yang memadai tentang teori-teori terkait dengan desain pembelajaran agar dapat menghasilkan rancangan pembelajaran yang baik.

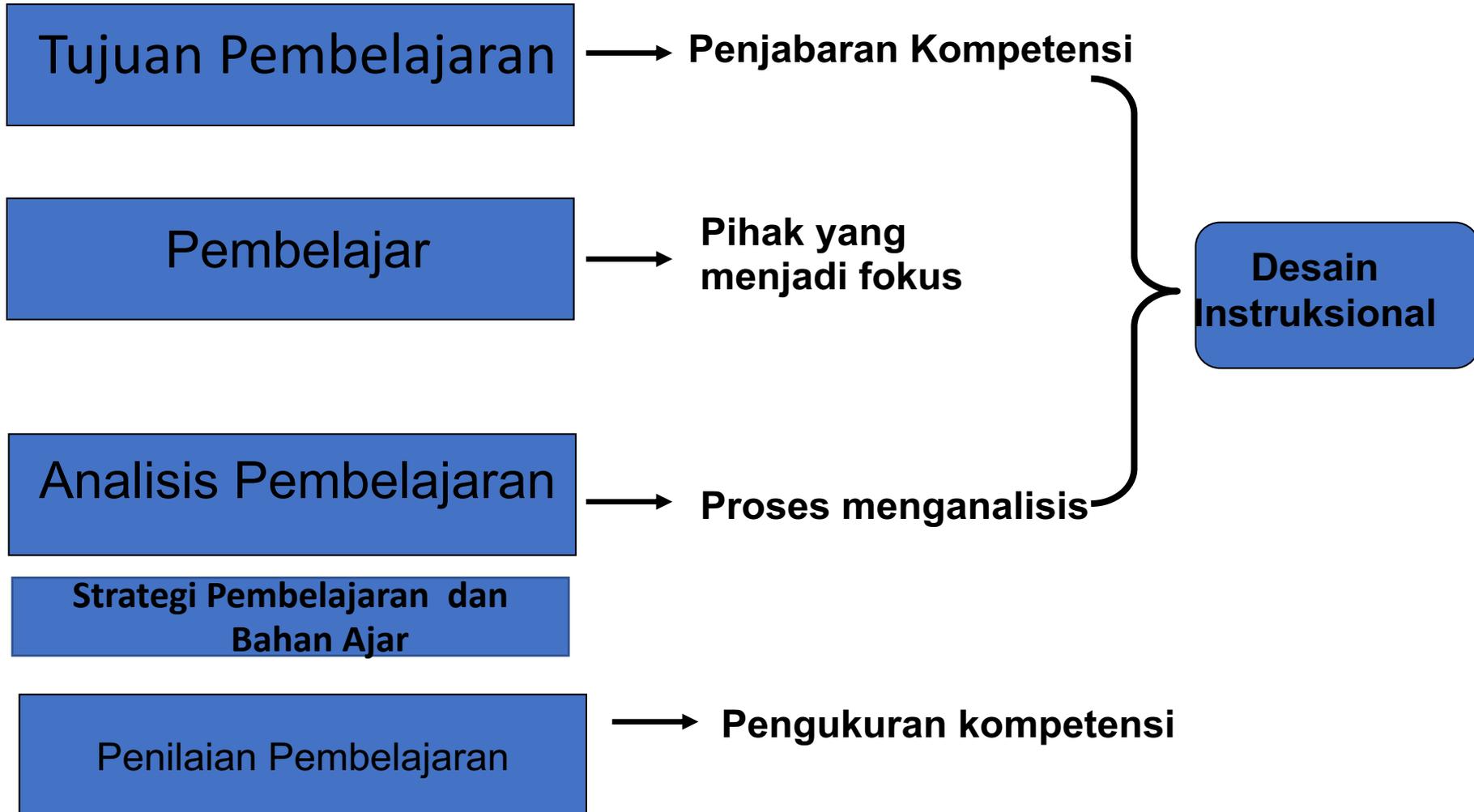
# Tekhnologi Pendidikan

Adalah suatu proses yang kompleks dan terpadu, yang menyangkut orang, prosedur, ide, alat, dan organisasi untuk menganalisis masalah-masalah yang berkaitan dengan segala aspek belajar manusia, merancang, melaksanakan, mengevaluasi, serta mengelola pemecahan tersebut.

## Domain Teknologi Pembelajaran

Seels & Richey (1994 ) teknologi pembelajaran meliputi 5 domain: 1. desain, 2. pengembangan, 3. pemanfaatan, 4. pengelolaan dan 5. evaluasi.

# Komponen Utama Desain Pembelajaran



# Komponen Utama Desain Pembelajaran

1. Tujuan Pembelajaran → penjabaran kompetensi yang akan dikuasai oleh pembelajar.
2. Pembelajar (pihak yang menjadi fokus) yang perlu diketahui meliputi, karakteristik mereka, kemampuan awal dan pra syarat.
3. Analisis Pembelajaran, merupakan proses menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari
4. Strategi Pembelajaran dan Bahan Ajar
5. Penilaian Belajar → pengukuran kemampuan atau kompetensi yang sudah dikuasai atau belum.

# Model-model Desain Pembelajaran

1. Model Dick and Carrey
2. Model Kemp
3. Model ASSURE
4. Model ADDIE
5. Model Hanafin and Peck
6. Model Bella H. Banathy
7. Model Gerlach & Ely
8. Model PPSI

# 1. Model Dick and Carrey

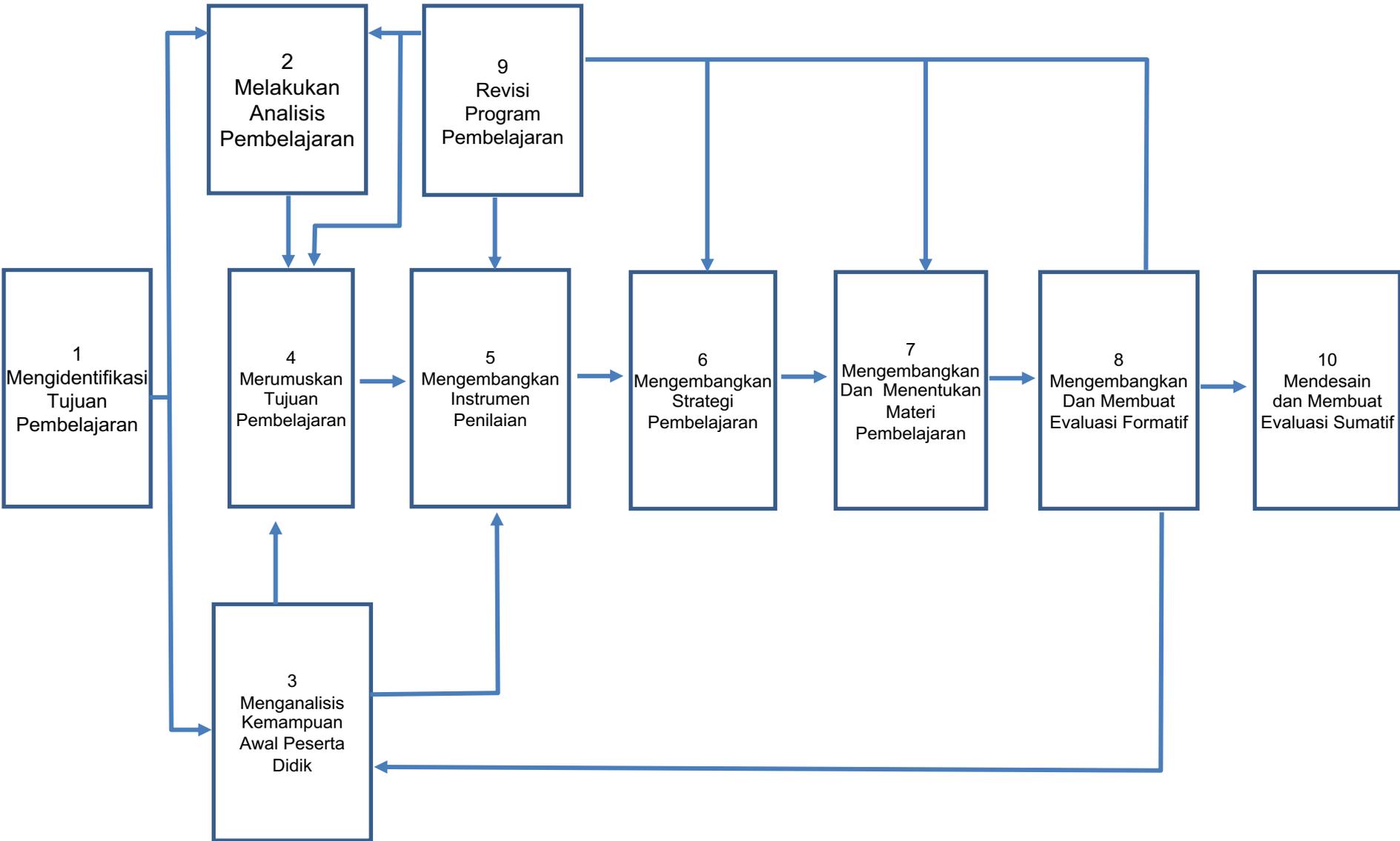
Langkah–langkah Desain Pembelajaran adalah:

1. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran.
2. Melaksanakan analisis pembelajaran
3. Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa
4. Merumuskan tujuan performansi
5. Mengembangkan butir–butir tes acuan patokan
6. Mengembangkan strategi pembelajaran
7. Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran
8. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif
9. Merevisi bahan pembelajaran
10. Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

# Penggunaan Model Dick and Carey

Pengembangan suatu mata pelajaran dimaksudkan agar:

- (1) pada awal proses pembelajaran anak didik atau siswa dapat mengetahui dan mampu melakukan hal-hal yang berkaitan dengan materi pada akhir pembelajaran,
- (2) adanya pertautan antara tiap komponen khususnya strategi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang dikehendaki,
- (3) menerangkan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam melakukan perencanaan desain pembelajaran



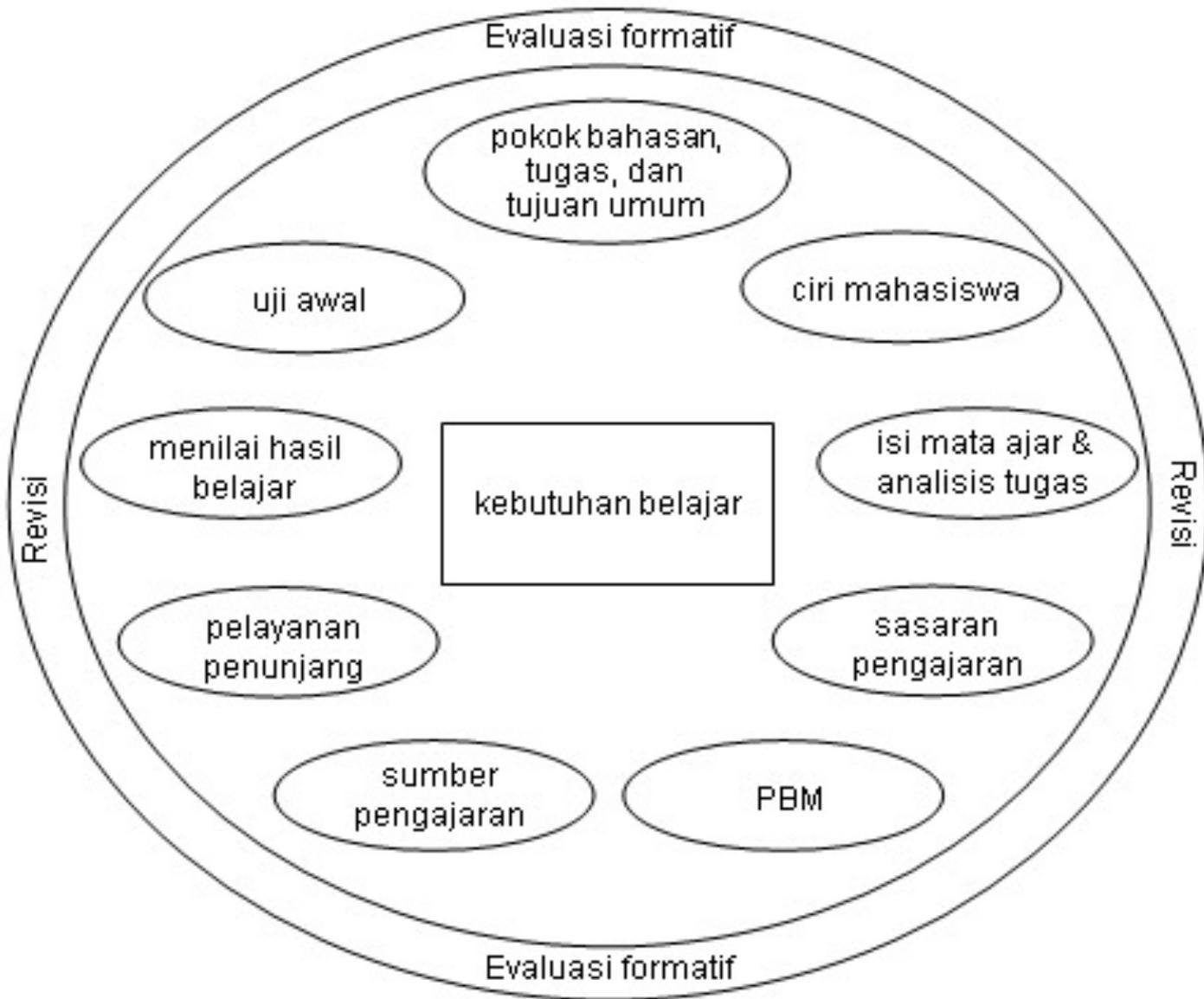
## 2. Model Kemp

Beberapa langkah dalam penyusunan sebuah bahan ajar, yaitu:

- a. Menentukan tujuan dan daftar topik, menetapkan tujuan umum untuk pembelajaran tiap topiknya;
- b. Menganalisis karakteristik pelajar, untuk siapa pembelajaran tersebut didesain;
- c. Menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan syarat dampaknya dapat dijadikan tolak ukur perilaku pelajar;
- d. Menentukan isi materi pelajaran yang dapat mendukung tiap tujuan;

# Model Kemp ...

- e. Pengembangan prapenilaian/ penilaian awal untuk menentukan latar belakang pelajar dan pemberian level pengetahuan terhadap suatu topik;
- f. Memilih aktivitas pembelajaran dan sumber pembelajaran yang menyenangkan atau menentukan strategi belajar-mengajar, jadi siswa siswa akan mudah menyelesaikan tujuan yang diharapkan;
- g. Mengkoordinasi dukungan pelayanan atau sarana penunjang yang meliputi personalia, fasilitas-fasilitas, perlengkapan, dan jadwal untuk melaksanakan rencana pembelajaran;
- h. Mengevaluasi pembelajaran siswa dengan syarat mereka menyelesaikan pembelajaran serta melihat kesalahan-kesalahan dan peninjauan kembali beberapa fase dari perencanaan yang membutuhkan perbaikan yang terus menerus, evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif



**Gambar Model pengembangan menurut Kemp  
(Sumber: Pepen Permana, 2008:1)**

### 3. Model ASSURE

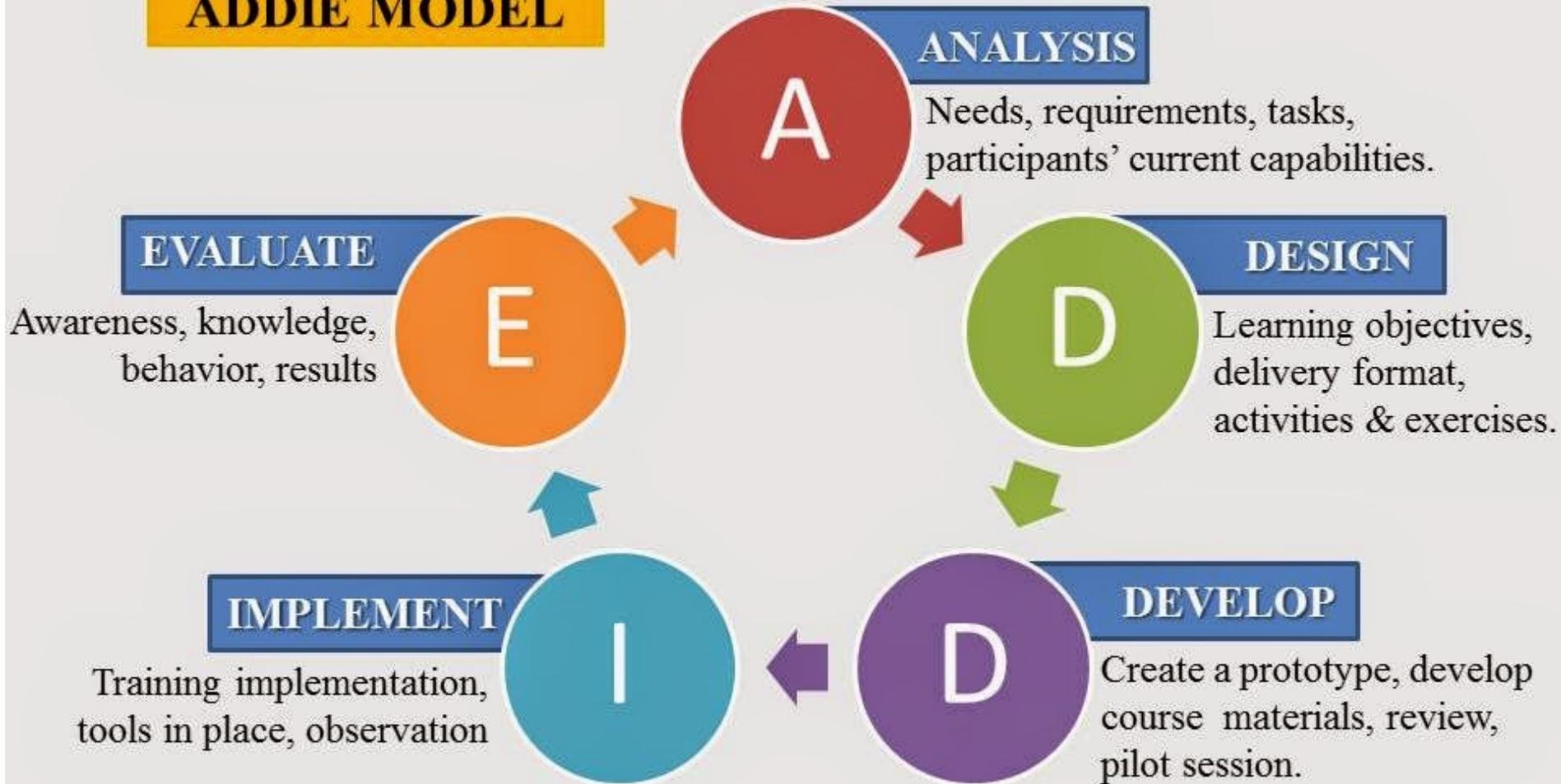
1. Analyze Learners
2. States Objectives
3. Select Methods, Media, and Material
4. Utilize Media and materials
5. Require Learner Participation
6. Evaluate and Revise



## 4. Model ADDIE

1. **A**nalysis (analisa)
2. **D**esign (disain / perancangan)
3. **D**evelopment (pengembangan)
4. **I**mplementation (implementasi/eksekusi)
5. **E**valuation (evaluasi/ umpan balik)

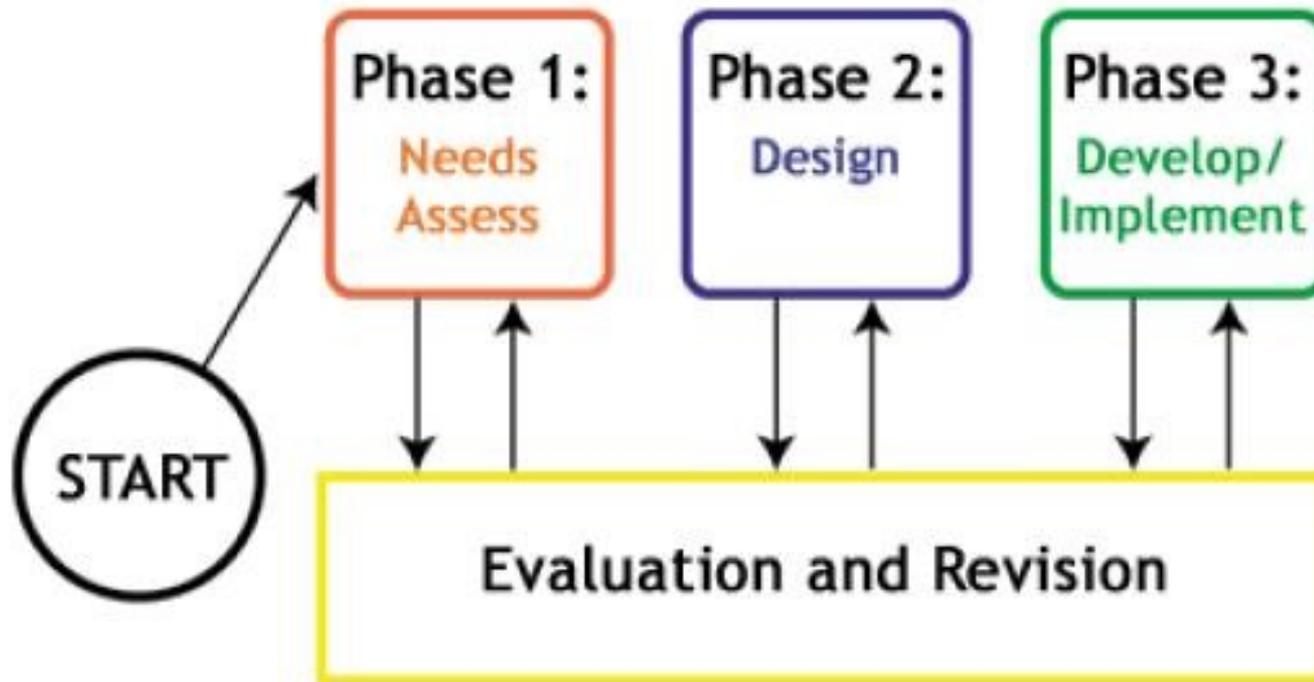
# ADDIE MODEL



## 5. Model Hanafin and Peck

1. Fase Analisis keperluan
2. Fase desain
3. Fase pengembangan dan implementasi (Hannafin & Peck 1988).

## Hannafin and Peck Design Model



## 6. Model Bella H. Banathy

1. Secara garis besar, model desain intruksional Banathy meliputi enam langkah pokok, yaitu :
2. Merumuskan tujuan,
3. Mengembangkan tes.
4. Menganalisis kegiatan belajar.
5. Mendesain sistem intruksional.
6. Melaksanakan kegiatan dan mengetes hasil.
7. Merumuskan tujuan intruksional



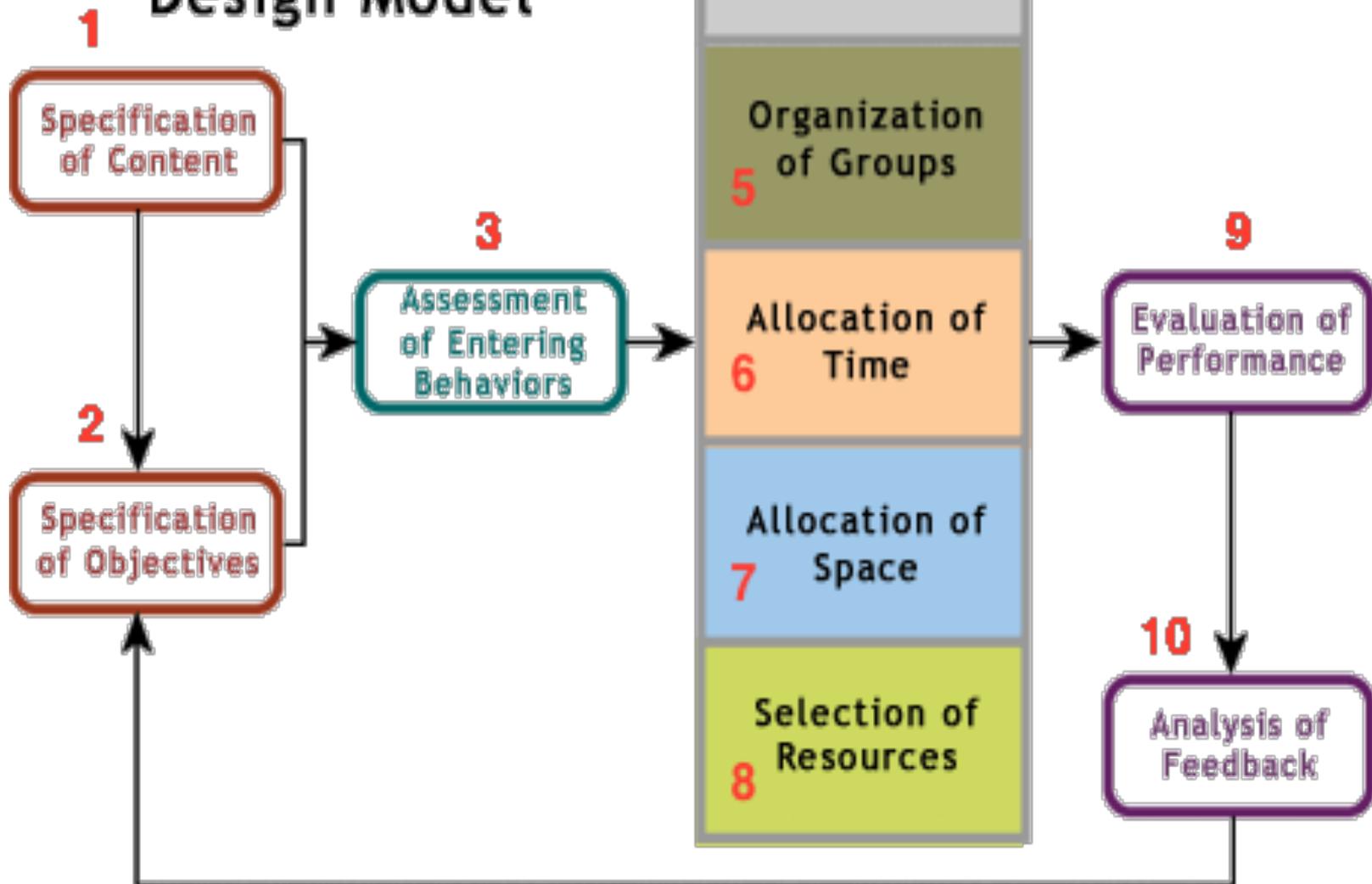
## 7. Model Gerlach & Ely

Model desain intruksional yang dikembangkan oleh Gerlach dan Ely (1971) ini dimaksudkan untuk pedoman perencanaan mengajar. Menurut Gerlach dan Ely (1971), langkah-langkah dalam pengembangan desain intruksional terdiri dari :

# Gerlach & Ely

1. Merumuskan tujuan instruksional.
2. Menentukan isi materi pelajaran.
3. Menentukan kemampuan awal peserta didik.
4. Menentukan teknik dan strategi.
5. Pengelompokan belajar.
6. Menentukan pembagian waktu.
7. Menentukan ruang.
8. Memilih media intruksional yang sesuai.
9. Mengevaluasi hasil belajar.
10. Menganalisis umpan balik.

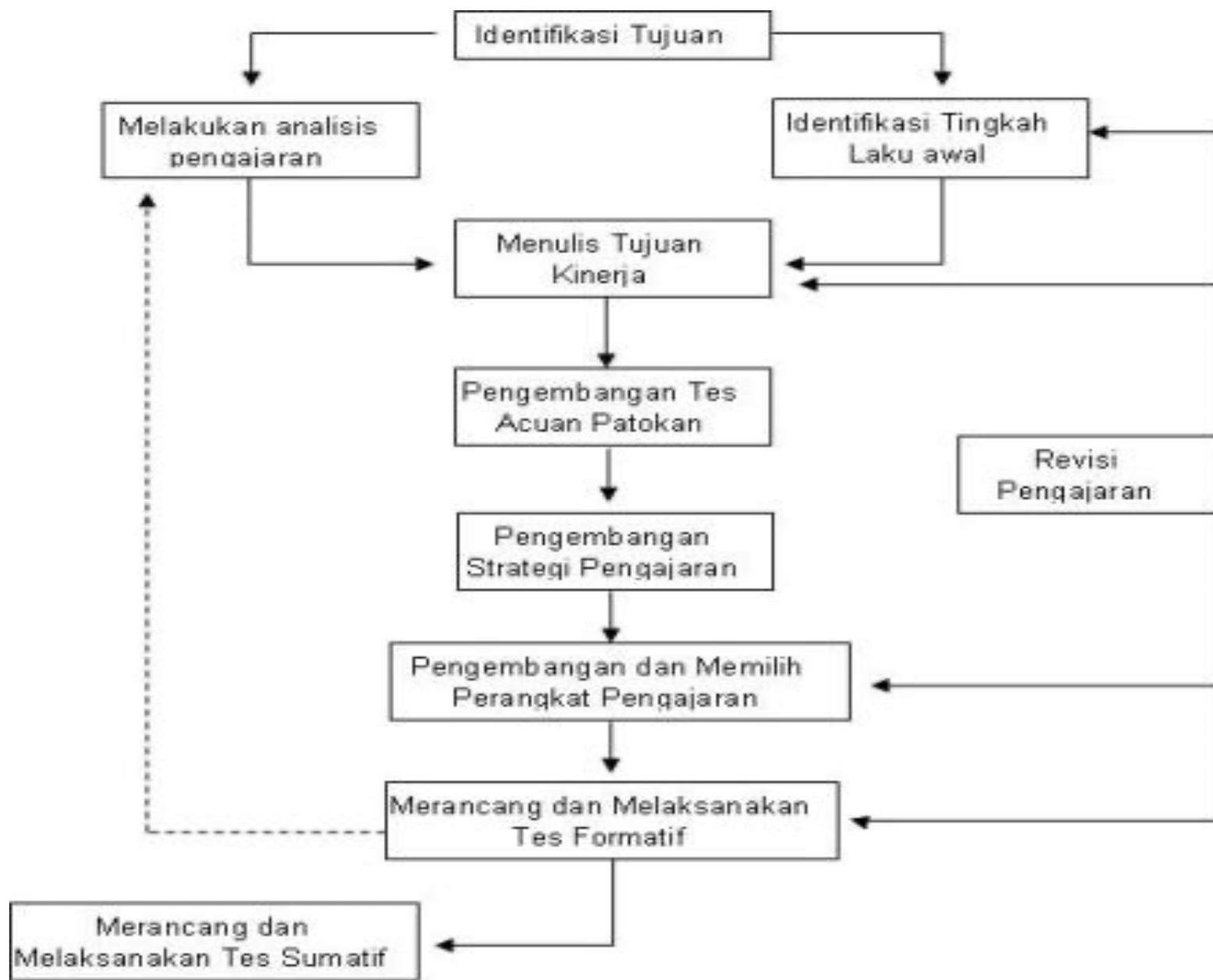
# Gerlach and Ely Design Model



## 8. Model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional)

Secara garis besar, model pengembangan PPSI mengikuti pola dan siklus pengembangan yang mencakup hal-hal sebagai berikut :

1. perumusan tujuan.
2. pengembangan alat evaluasi.
3. kegiatan belajar.
4. pengembangan program kegiatan.
5. pelaksanaan pengembangan.



## Kriteria model desain instruksional yang baik.

1. Sederhana, yaitu bentuk yang sederhana akan lebih mudah untuk dimengerti, diikuti dan digunakan.
2. Lengkap, yakni suatu model pengembangan desain pembelajaran yang lengkap haruslah mengandung tiga unsur pokok, yaitu identifikasi, pengembangan dan evaluasi.
3. Mungkin diterapkan, artinya model yang dipilih hendaklah dapat diterima dan dapat diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat

4. Luas, yakni jangkauan model tersebut hendaklah cukup luas, tidak saja berlaku untuk pola belajar mengajar yang konvensional, tetapi juga proses belajar mengajar yang lebih luas, baik yang menghendaki kehadiran guru secara fisik maupun yang tidak
5. Teruji, yaitu model yang bersangkutan telah dipakai secara luas dan teruji/terbukti dapat memberikan hasil yang baik.

# Indikator

1. Indikator merupakan penanda pencapaian KD yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan
2. Dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, matapelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah, dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diobservasi

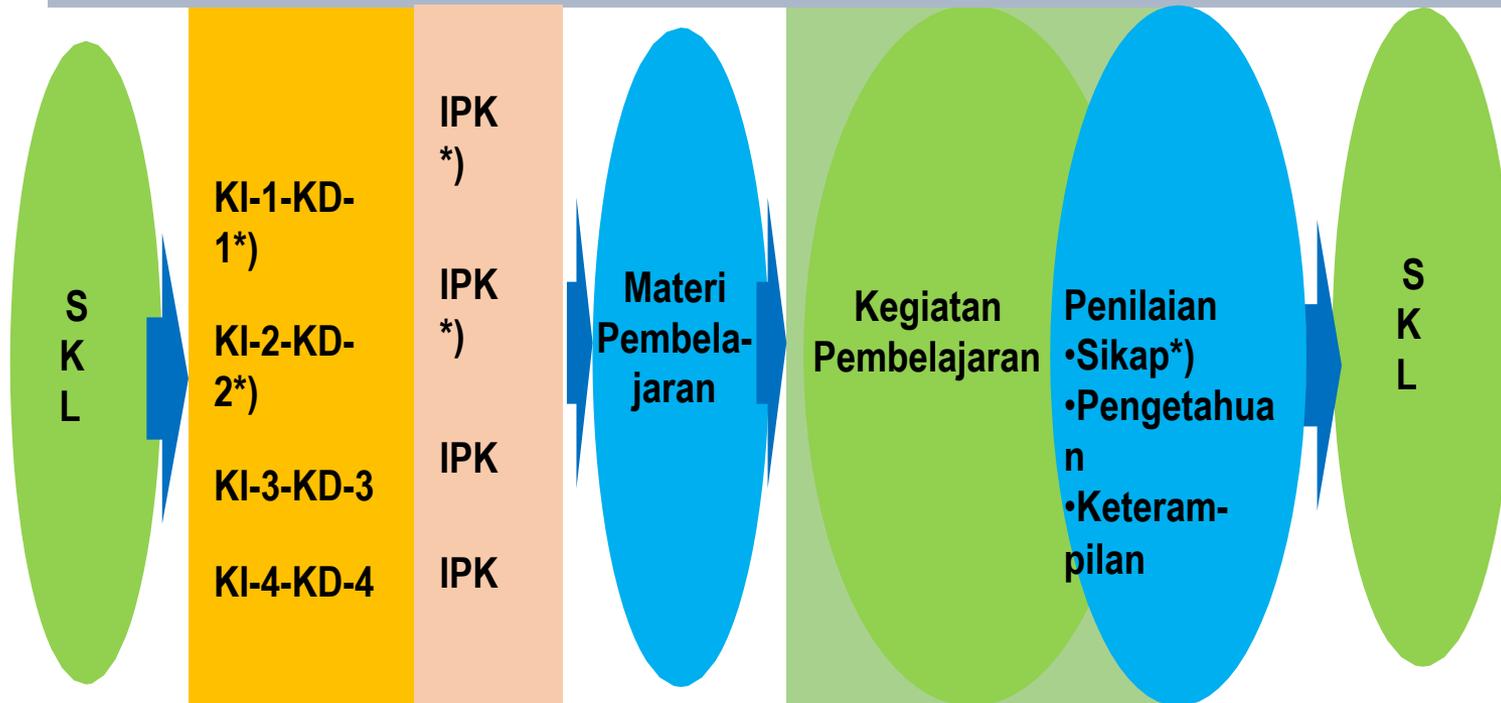
# INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

**Indikator pencapaian kompetensi (IPK)** merupakan penanda pencapaian KD yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur. IPK dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa, mata pelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diobservasi.

# Keterkaitan SKL, KI-KD, dan IPK

Standar Kompetensi Lulusan (SKL)	Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
Sikap :	KI 1 : .....	KD-KI 1 (PPKn) .....	..... ..... (PPKn).
	KI 2 : .....	KD-KI 2 (PPKn) .....	Rumusan IPK
Pengetahuan :	KI 3 : .....	KD-KI 3 : .....	Rumusan IPK
Keterampilan :	KI 4 : .....	KD-KI 4 : .....	Rumusan IPK

## KETERKAITAN SKL, KI, KD, PEMBELAJARAN



\*) Untuk mata pelajaran: PPKn