

MATERI KE 3

Pengembangan Desain Pembelajaran

Nama Dosen	: Sariman, M.Pd
Materi Kuliah	: Pengembanagan Desain pembelajaran
Sub CPMK	: Mahasiswa mampu menjelaskan mengenai Pengembangan Desain Pembelajaran
Indikator	: Ketepatan dan kesesuaian mahasiswa dalam menjelaskan mengenai pengertian, tujuan, fungsi serta model-model desain pembelajaran,

Bahan Ajar Kuliah: Pengembangan Desain Pembelajaran

I. Pengertian Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran adalah proses sistematis dalam merancang pengalaman belajar yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini mencakup analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pemilihan strategi dan metode, serta evaluasi hasil belajar (Branch & Dousay, 2015).

II. Tujuan Desain Pembelajaran

Tujuan utama dari desain pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif, meningkatkan hasil pembelajaran, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Desain yang baik memungkinkan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diinginkan melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik mereka (Munby, 1978).

III. Fungsi Desain Pembelajaran

Fungsi utama desain pembelajaran meliputi:

- a) Perencanaan sistematis: Menyusun langkah-langkah yang jelas dalam proses pembelajaran.
- b) Pengorganisasian materi: Menyusun materi ajar secara terstruktur dan logis.
- c) Pemilihan strategi: Memilih metode dan media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d) Evaluasi efektivitas: Menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai dan melakukan perbaikan jika diperlukan (Joyce, Weil, & Calhoun, 2009).

IV. Model-Model Desain Pembelajaran

Beberapa model desain pembelajaran yang sering digunakan antara lain:

1. Model ADDIE: Terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini bersifat fleksibel dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran (Munby, 1978).[Scribd+3Scribd+3ResearchGate+3](#)
2. Model Dick & Carey: Berfokus pada hubungan antara tujuan, strategi, dan evaluasi dalam pembelajaran. Model ini menekankan pentingnya analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Dick & Carey, 2005).[www.slideshare.net+3Scribd+3UNIDA Journal+3](#)
3. Model ASSURE: Menekankan pada pemilihan dan penggunaan media serta teknologi dalam pembelajaran. Model ini terdiri dari langkah-langkah: Analyze learners, State standards and objectives, Select methods, media, and materials, Utilize media and materials, Require learner participation, dan Evaluate and revise (Heinich, Molenda, Russell, & Smaldino, 2002).[Scribd+1ResearchGate+1](#)
4. Model Hannafin & Peck: Fokus pada analisis kebutuhan dan desain instruksional yang berorientasi pada peserta didik. Model ini menekankan pentingnya evaluasi formatif dalam setiap tahap pengembangan (Hannafin & Peck, 1988).[ResearchGate+1UNIDA Journal+1](#)
5. Model 4D: Terdiri dari empat tahap: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Model ini sering digunakan dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis teknologi (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974).

V. Indikator Penilaian

Indikator untuk menilai pemahaman mahasiswa terhadap materi ini meliputi:

- Kemampuan menjelaskan pengertian desain pembelajaran secara jelas dan tepat.
- Kemampuan menyebutkan dan menjelaskan tujuan serta fungsi desain pembelajaran.
- Kemampuan mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai model desain pembelajaran serta aplikasinya dalam konteks pendidikan.

Contoh Model Desain Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka

1. Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)

Contoh

Dalam Kurikulum Merdeka, model ADDIE dapat diterapkan untuk merancang pembelajaran berbasis proyek atau penugasan. Misalnya, dalam mata pelajaran IPS untuk kelas 5 SD, siswa diberikan tugas untuk membuat proyek peta interaktif yang menggambarkan kondisi geografis dan sosial-ekonomi suatu daerah. Proses pembelajaran akan melalui tahapan berikut:

- a) **Analysis:** Menganalisis kebutuhan siswa yang perlu memahami konsep peta dan kaitannya dengan konteks sosial-ekonomi.
- b) **Design:** Merancang langkah-langkah dalam menyelesaikan proyek, memilih teknologi dan sumber daya yang tepat (misalnya penggunaan aplikasi pemetaan digital).
- c) **Development:** Mengembangkan materi ajar yang mendukung proyek, seperti tutorial penggunaan perangkat lunak pemetaan.
- d) **Implementation:** Menerapkan pembelajaran melalui workshop atau sesi kelas praktikum untuk mendukung pengerjaan proyek.
- e) **Evaluation:** Menilai hasil proyek berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, seperti ketepatan informasi, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah.

2. Model PBL (Problem-Based Learning)

Contoh:

Dalam Kurikulum Merdeka, model Problem-Based Learning (PBL) digunakan untuk mendorong siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Sebagai contoh, dalam mata pelajaran sains kelas 8, siswa dapat diberikan masalah pencemaran air yang terjadi di daerah mereka. Langkah-langkahnya adalah:

- a) **Masalah:** Siswa diberikan studi kasus tentang dampak pencemaran air terhadap kesehatan masyarakat dan lingkungan.
- b) **Investigasi:** Siswa melakukan riset mengenai penyebab, dampak, dan solusi pencemaran air, dengan menggunakan data yang mereka kumpulkan di lapangan atau sumber informasi lain.

- c) Diskusi dan Kolaborasi: Siswa bekerja dalam kelompok untuk mengidentifikasi solusi dan merancang langkah-langkah yang dapat diambil untuk mengurangi pencemaran air.
- d) Solusi: Kelompok mendemonstrasikan temuan mereka melalui presentasi atau pembuatan kampanye edukasi berbasis media digital untuk meningkatkan kesadaran masyarakat.

3. Model UDL (Universal Design for Learning)

Contoh:

Model Universal Design for Learning (UDL) memungkinkan pembelajaran yang lebih inklusif dan memperhatikan keberagaman gaya belajar siswa. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, model ini diterapkan untuk menyusun pengalaman belajar yang dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan siswa. Misalnya, pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 6:

- a) Pilihan Konten: Memberikan materi pelajaran melalui berbagai format: teks tertulis, video, dan podcast, untuk mendukung siswa yang lebih visual atau auditory.
- b) Pilihan Cara Menyampaikan: Siswa dapat memilih untuk menyampaikan hasil belajar mereka melalui presentasi multimedia, pembuatan blog, atau laporan tertulis, sehingga mereka dapat memilih cara yang paling sesuai dengan kemampuan dan minat mereka.
- c) Pilihan Cara Menilai: Penilaian dapat dilakukan melalui observasi langsung, penilaian peer-to-peer, atau portofolio digital yang memungkinkan siswa menunjukkan pemahaman mereka dengan cara yang beragam.

4. Model SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition)

Contoh:

Dalam Kurikulum Merdeka, teknologi dapat diintegrasikan untuk mendukung pembelajaran yang lebih dinamis. Model SAMR memberikan panduan bagaimana teknologi dapat digunakan dalam pembelajaran. Sebagai contoh, pada mata pelajaran matematika kelas 9, konsep pengukuran sudut dapat diajarkan melalui aplikasi yang memungkinkan siswa untuk membuat percobaan interaktif menggunakan perangkat mobile:

- a) Substitution: Siswa menggantikan pengukuran manual dengan aplikasi pengukur sudut pada perangkat mobile.
- b) Augmentation: Aplikasi memberikan umpan balik otomatis kepada siswa mengenai kesalahan pengukuran dan memberikan saran perbaikan.
- c) Modification: Siswa mengerjakan proyek dengan menggunakan teknologi pemodelan 3D untuk merancang bentuk geometris yang mereka ukur.
- d) Redefinition: Siswa berkolaborasi dengan siswa dari sekolah lain untuk membangun model matematika bersama, berbagi hasil percakapan dan hasil kerja melalui platform digital.

5. Model Blended Learning

Contoh:

Blended Learning dalam Kurikulum Merdeka memungkinkan gabungan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Sebagai contoh, dalam mata pelajaran sejarah kelas 12, siswa belajar mengenai perang dunia kedua dengan cara berikut:

- a) Tatap Muka: Guru memberikan pengantar melalui ceramah interaktif dan diskusi kelompok.
- b) Daring: Siswa mengakses materi tambahan melalui platform LMS, menonton video dokumenter, dan mengerjakan kuis daring yang menguji pemahaman mereka terhadap materi.
- c) Kolaborasi Daring: Siswa bekerja dalam kelompok untuk membuat presentasi online tentang dampak perang dunia kedua terhadap negara-negara tertentu, berbagi temuan mereka melalui platform pembelajaran online yang mendukung kolaborasi.
- d) Evaluasi: Evaluasi hasil belajar dilakukan secara daring melalui tes akhir dan presentasi kelompok yang disampaikan dalam kelas.