

Desain & Model Pembelajaran

Strategi merancang pengalaman belajar yang terstruktur, interaktif, dan berorientasi pada pencapaian siswa secara optimal.



01. Konsep Dasar Desain Pembelajaran

Memahami fondasi, esensi, dan urgensi perancangan sistemik dalam pendidikan modern.

Esensi Desain Pembelajaran

Apa itu Desain Pembelajaran?

Desain Pembelajaran adalah seni dan ilmu secara sistematis merancang, merumuskan, dan mengevaluasi seluruh proses belajar mengajar.

Tujuannya adalah memastikan bahwa materi disampaikan secara efektif, relevan, serta mampu memenuhi kebutuhan karakteristik siswa yang beragam.

4 Komponen Utama Desain



1. Tujuan Belajar

Merumuskan hasil belajar spesifik dan terukur yang diharapkan dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran.



2. Analisis Siswa

Mengidentifikasi gaya belajar, latar belakang, pengetahuan awal, serta karakteristik khusus peserta didik.



3. Strategi & Media

Menentukan metode pengajaran, urutan materi, serta alat bantu/media yang paling relevan dan efektif.



4. Evaluasi

Mengukur tingkat keberhasilan siswa dan efektivitas desain yang telah diterapkan melalui asesmen yang tepat.

02. Model-Model Desain Sistemik

Kerangka acuan kerja instruksional yang teruji secara akademis dan praktis.

Membandingkan Model Sistemik

Model Dick & Carey

Pendekatan Prosedural Sistemik

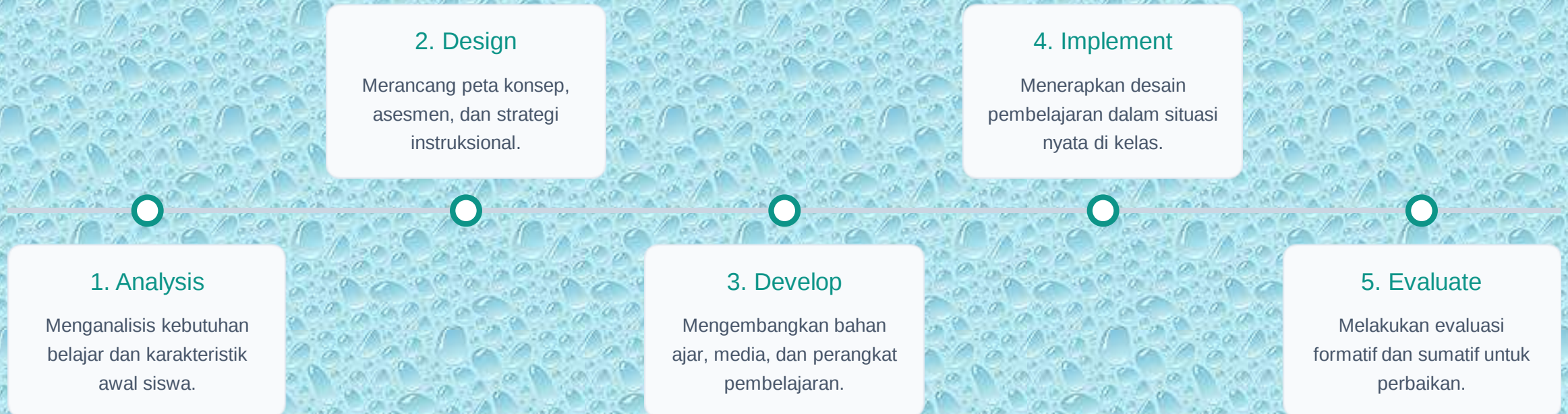
Berfokus pada hubungan sistemik antara tujuan, strategi, materi, dan hasil belajar. Sangat tepat digunakan untuk pengembangan kurikulum serta modul pelatihan berstandar tinggi.

Model ASSURE

Fokus Media & Teknologi Kelas

Didesain khusus untuk integrasi media dan teknologi di dalam kelas secara efektif (Analyze learners, State standards, Select strategies/media, Utilize media, Require participation, Evaluate).

Tahapan Generik: Model ADDIE





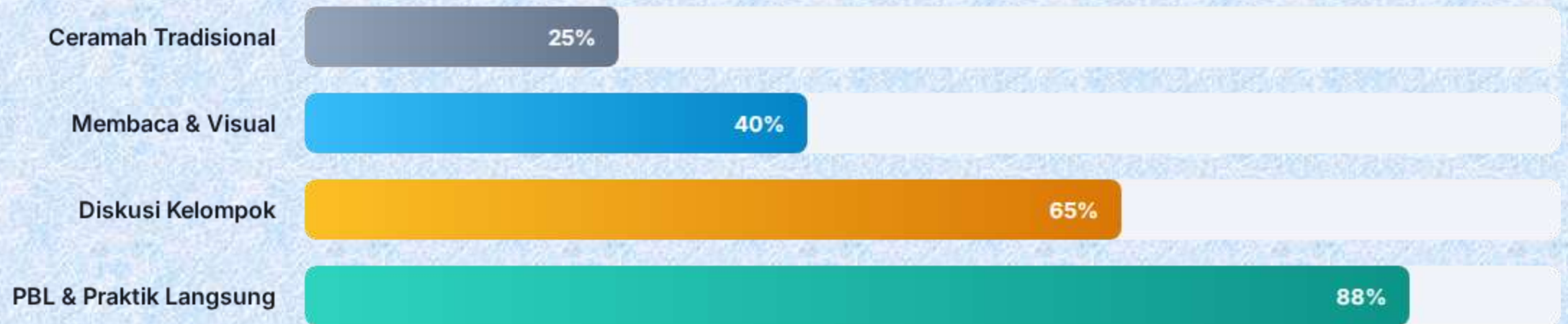
Discovery & Inquiry Learning

 **Eksplorasi Aktif:** Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan melakukan investigasi mandiri untuk menemukan konsep dasar.

 **Pembentukan Pemahaman Mendalam:** Informasi yang ditemukan sendiri oleh siswa cenderung tersimpan lebih lama di ingatan jangka panjang.

 **Kolaborasi & Refleksi:** Mendorong komunikasi antar siswa melalui diskusi kelompok, presentasi temuan, dan refleksi pemikiran kritis.

Tingkat Retensi Informasi Siswa (*Learning Pyramid*)



Model pembelajaran aktif berbasis masalah dan praktik langsung terbukti meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa hingga 88%.

KESIMPULAN

Mari Rancang Pembelajaran yang Efektif, Interaktif, dan Menyenangkan.

TERIMA KASIH ATAS PERHATIAN ANDA!