

DESAIN PEMBELAJARAN

Berbasis

MODEL TEAM

ASSISTED

INDIVIDUALIZATION

Hasil Penelitian Pengembangan



CHRISTIANA DEMAJA W SAHERTIAN

**Desain Pembelajaran “Herbasis Model Team Assisted Individualization”
(Hasil Penelitian Pengembangan)**

Penulis : Christiana Dena W. Sahertian

ISBN : 978-623-329-704-2

Copyright © Januari 2022

Ukuran: 17,8 cm x 25,0 cm; Hal: x+ 130

Isi merupakan tanggung jawab penulis.
Tidak dapat dimungkiri oleh undang-undang. Dilarang menyalin atau memperbanyak baik sebagian
ataupun keseluruhan isi buku dengan cara apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit.

Desainer sampul: Christina M. Wajabula

Cetakan I, Januari 2022


Diterbitkan, dicetak, dan didistribusikan oleh
CV. Literasi Nusantara Abadi
Perumahan Puncak Joyo Agung Residence Kav. 011 Merjosari
Kecamatan Lowokwaru Kota Malang
Telp: +6285887234693, +6283841411519
Email: penerbitlitmus@gmail.com
Web: www.penerbitlitmus.co.id
Anggota IKAPI No. 209/J11/2018

PETUNJUK BELAJAR



Buku Bahan Ajar dengan judul "Desain Pembelajaran" merupakan bahan kuliah Desain Pembelajaran untuk program S3 PAK IAKN Ambon.

Ada 7 BAB yang akan dibahas dalam bahan ajar ini. Ke-7 BAB ini dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Konsep Desain Pembelajaran
 - 1.1. Urgensi Desain Pembelajaran
 - 1.2. Definisi Desain Pembelajaran
 - 1.3. Tahapan Desain Pembelajaran
 - 1.4. Asumsi Dasar Desain Pembelajaran
 2. Teori Pembelajaran Dalam Desain Pembelajaran
 - 2.1. Teori Behaviorisme
 - 2.2. Teori Kognitivisme
 - 2.3. Teori Konstruktivisme
 - 2.4. Teori Humanisme
 3. Teori Perkembangan Pebelajar
 - 3.1. Konsep dan Karakteristik Perkembangan Pebelajar
 - 3.2. Periodisasi Perkembangan Pebelajar
- 

4. Teori Kepercayaan
 - 4.1. Definisi Kepercayaan
 - 4.2. Tahapan Kepercayaan
5. Model-Model Desain Pengembangan Pembelajaran
 - 5.1. Hakikat Model Pembelajaran
 - 5.2. Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran
 - 5.3. Model-Model Desain Pembelajaran
6. Model Blended Learning
 - 6.1. Hakikat Model Blended Learning
 - 6.2. Sintaks Model Blended Learning
 - 6.3. Karakteristik Model Blended Learning
 - 6.4. Kelebihan dan Kekurangan Model Blended Learning
7. Model Team Assisted Individualization (TAI)
 - 7.1. Pengertian Model TAI
 - 7.2. Karakteristik Model TAI
 - 7.3. Kelebihan dan Kekurangan Model TAI

Secara garis besar dapat dijelaskan bahan ajar ini terdiri dari 3 bagian, yaitu:

Bagian Pertama

- Petunjuk
- Kata Pengantar
- Daftar Isi



- Tujuan Umum Pembelajaran
- Peta konsep yang menjelaskan secara menyeluruh tentang isi materi dalam bahan ajar
- Tujuan Khusus Pembelajaran atau Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Bagian Kedua

- Peta Konsep/Analisis Pembelajaran
- Kegiatan pembelajaran untuk setiap pertemuan
- Uraian materi pembelajaran
- Lembar Kerja Mahasiswa (LKM)
- Rangkuman setiap pembelajaran

Bagian Ketiga

- Daftar Pustaka
- Glosarium
- Tentang Penulis




KATA PENGANTAR





Puji dan syukur kepada Tuhan Allah dalam Yesus Kristus, yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang dan sumber ilmu pengetahuan, karena atas berkat dan anugrah-Nya, sehingga “Bahan Ajar Desain Pembelajaran” ini dapat diselesaikan.

Bahan ajar ini merupakan bahan kuliah Desain Pembelajaran PAK Berbasis IT untuk program S3 PAK IAKN Ambon. Mata Kuliah ini bertujuan agar mahasiswa program S3 PAK mampu mendesain sebuah model pembelajaran PAK Berbasis IT yang dapat diimplementasikan pada semua jenjang pendidikan.

Penulis menyadari keterbatasan dalam penyusunan buku ini. Karena itu kritik, saran dan masukan akan sangat berarti, guna penyempurnaannya baik dari segi materi maupun media.





Tersusunnya buku ini, bukanlah karena usaha penulis yang sangat terbatas, melainkan dukungan dan bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu, ucapan terimakasih yang tulus kepada semua pihak yang telah membantu dan berpartisipasi, semoga semua yang diberikan akan diberkati Tuhan selalu.

Akhir kata, kiranya e-book ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun juga bagi para mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Syaloom!!!

Ambon, 16 September 2021

Penulis

Christiana Demaja W Sahertian

Daftar Isi

	Petunjuk Belajar	(i)
	Kata Pengantar	(iv)
	Daftar Isi	(vi)
	Tujuan Umum Pembelajaran	(ix)
	Peta Konsep	(x)
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	(xi)

1	Peta Konsep Pembelajaran	(1)
	Kegiatan Pembelajaran	(2)
	Uraian Materi: Konsep Desain Pembelajaran	(6-24)
	Lembar Kerja Mahasiswa	(25)
	Rangkuman Pembelajaran	(26)

2	Peta Konsep Pembelajaran	(27)
	Kegiatan Pembelajaran	(28)
	Uraian Materi: Teori Pembelajaran dalam Desain Pembelajaran	(32-43)
	Lembar Kerja Mahasiswa	(44)
	Rangkuman Pembelajaran	(45)

Daftar Isi

3	Peta Konsep Pembelajaran	(47)
	Kegiatan Pembelajaran	(48)
	Uraian Materi: Teori Perkembangan Pebelajar	(52-80)
	Lembar Kerja Mahasiswa	(81)
	Rangkuman Pembelajaran	(82)

4	Peta Konsep Pembelajaran	(83)
	Kegiatan Pembelajaran	(84)
	Uraian Materi: Teori Kepercayaan	(88-101)
	Lembar Kerja Mahasiswa	(102)
	Rangkuman Pembelajaran	(103)

5	Peta Konsep Pembelajaran	(104)
	Kegiatan Pembelajaran	(105)
	Uraian Materi: Model-Model Desain Pengembangan Pembelajaran	(109-158)
	Lembar Kerja Mahasiswa	(159)
	Rangkuman Pembelajaran	(160)

Daftar Isi

6	Peta Konsep Pembelajaran	(161)
	Kegiatan Pembelajaran	(162)
	Uraian Materi: Model Blended Learning	(166-182)
	Lembar Kerja Mahasiswa	(183)
	Rangkuman Pembelajaran	(184)

7	Peta Konsep Pembelajaran	(185)
	Kegiatan Pembelajaran	(186)
	Uraian Materi: Model Team Assisted Individualization	(190-200)
	Lembar Kerja Mahasiswa	(201)
	Rangkuman Pembelajaran	(202)


	Daftar Pustaka	(203)
	Glosarium	(212)
	Tentang Penulis	(213)



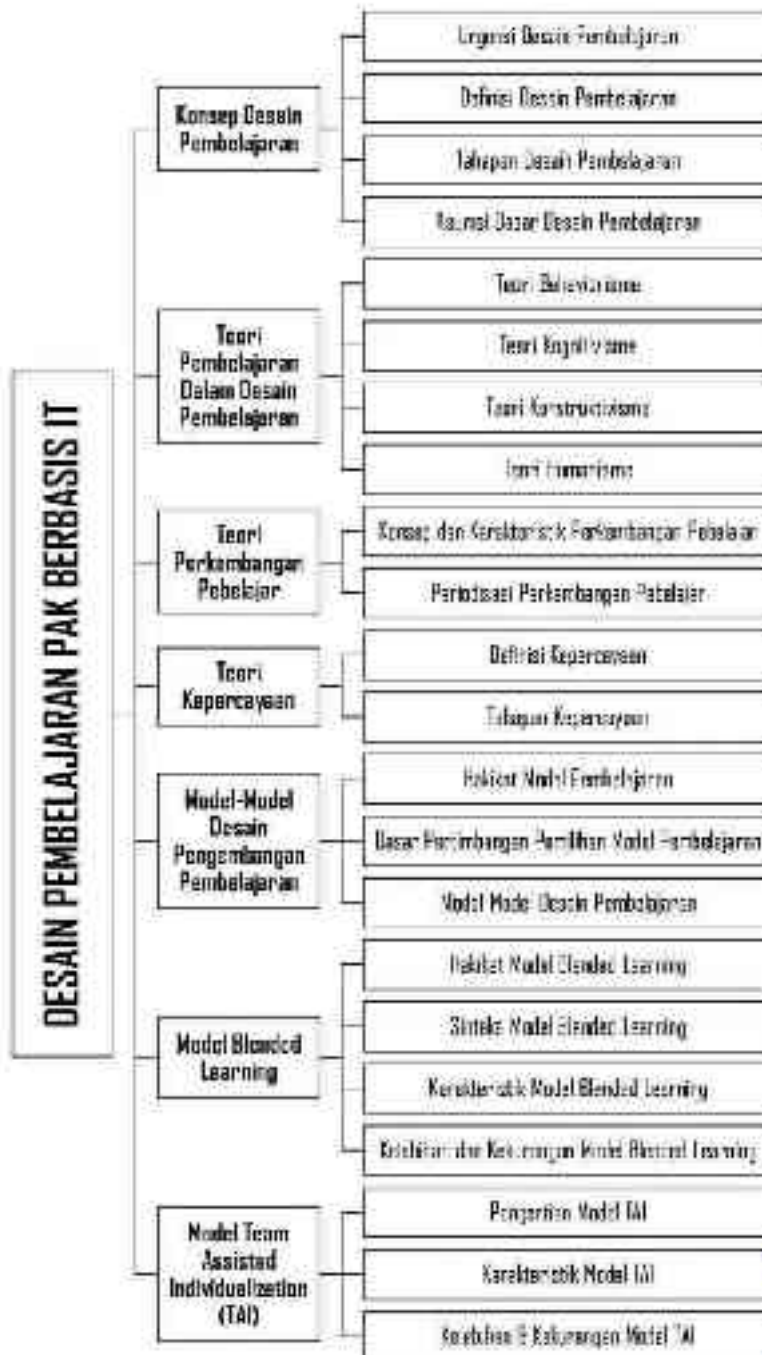


TUJUAN UMUM PEMBELAJARAN

**Mahasiswa program S3 PAK
mampu mendesain sebuah model
pembelajaran PAK Berbasisi IT
yang dapat diimplementasikan
pada semua jenjang pendidikan.**



PETA KONSEP



CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

PEMBELAJARAN 1

Mahasiswa dapat menganalisis konsep dan asumsi dasar desain pembelajaran

PEMBELAJARAN 2

Mahasiswa dapat menyintesis dan membuat hubungan antara teori belajar dengan perkembangan belajar pebelajar

PEMBELAJARAN 3

Mahasiswa dapat menafsirkan berbagai fungsi teori perkembangan pebelajar dan penerapannya melalui model desain pembelajaran

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

PEMBELAJARAN 4

Mahasiswa dapat menganalisis pengertian dan tahapan teori kepercayaan

PEMBELAJARAN 5

Mahasiswa dapat menganalisis berbagai landasan teori model-model pengembangan pembelajaran dan mengembangkan model-model desain pengembangan pembelajaran



CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

PEMBELAJARAN 6

Mahasiswa dapat mendiseminasikan model desain pembelajaran berbasis IT dengan pendekatan Model Blended Learning pada semua jenjang pendidikan.

PEMBELAJARAN 7

Mahasiswa dapat mendiseminasikan model desain pembelajaran berbasis IT dengan pendekatan Model Team Assisted Individualization (TAI) pada semua jenjang pendidikan

PEMBELAJARAN 1



MODEL PEMBELAJARAN TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION



Pokok Bahasan:

- Menganalisis Konsep Desain Pembelajaran

Program Studi: S3 PAK

Waktu: 2 Jam 30 menit (150 menit)

Kemampuan Yang Diharapkan:

Setelah mahasiswa S3 PAK mempelajari materi dari halaman 6-24, mahasiswa masing-masing diharapkan dapat menganalisis konsep dan asumsi dasar desain pembelajaran



KEGIATAN PEMBELAJARAN

PROSES PEMBELAJARAN	PEMBELAJAR (DOSEN)	PEBELAJAR (MAHASISWA)	WAKTU
TAHAP AWAL			
Pendahuluan	Memberikan pengarahan umum tentang kegiatan pembelajaran & menyampaikan tujuan pembelajaran	Mendengarkan arahan dari pembelajar	10 menit
Pembentukan Kelompok	<ul style="list-style-type: none">- Pembentukan kelompok yang terdiri dari 3-4 orang dengan kualifikasi antara lain: 1 orang berkemampuan tinggi, 1-2 orang berkemampuan sedang, & 1 berkemampuan rendah,- Pembentukan kelompok ini juga melihat jenis kelamin dan suku pembelajar.	Masuk dalam pembagian kelompok	10 menit

PROSES PEMBELAJARAN	PEMBELAJAR (DOSEN)	PEBELAJAR (MAHASISWA)	WAKTU
T A H A P I N T I			
Pelaksanaan Pembelajaran (sesuai panduan LKM dlm bhan ajar)	Menjelaskan materi-materi pokok untuk pebelajar	Mendengarkan penjelasan pebelajar	20 menit
Menyiapkan Hasil Diskusi Kelompok	Pebelajar disini sebagai mediator dan fasilitator. Pebelajar membantu pebelajar untuk berdiskusi dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan	<ul style="list-style-type: none"> - Setiap pebelajar membaca materi yang ditentukan dan bekerja secara individu memahami isi LKM dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan - Hasil kerja mandiri didiskusikan di dalam kelompok masing-masing dan menyiapkan presentasi 	40 menit
Mengkomunikasikan Hasil Kerja Kelompok	Mengikuti proses diskusi yang terjadi	Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya	25 menit
Pembuatan Rangkuman	Mengarahkan pebelajar	Pebelajar membuat rangkuman secara individu yang dibuat berdasarkan hasil diskusi dan hasil kerja individu yang dikoreksi bersama dalam kelompok	25 menit

PROSES PEMBELAJARAN	PEMBELAJAR (DOSEN)	PEBELAJAR (MAHASISWA)	WAKTU
T A H A P A K H I R			
Melaksanakan Tes	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan tes untuk mengetahui tingkat pemahaman pembelajar - Mengkoreksi hasil kerja pembelajar dan jika ada yang belum memenuhi kriteria, maka pekerjaannya akan dikerjakan kembali dengan bantuan kelompok atau juga pembelajar 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan tes secara individual dan hasilnya dikoreksi sesama anggota kelompok. - Hasil koreksi dilaporkan kepada pembelajar 	15 menit
Penutup	Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikut	Mendengar informasi	5 menit
Penghargaan Kelompok	Memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi (penghargaan dapat berupa apapun)	Mendengar informasi	5 menit



URAIAN MATERI

KONSEP DESAIN PEMBELAJARAN



1.1. Urgensi Desain Pembelajaran

Apa itu desain pembelajaran? Mengapa pembelajaran harus didesain? (Putrawangsa, 2018). Robert E Slavin (Ahli psikologi pembelajaran dari Johns Hopkins University) mengatakan bahwa:

"The problem educators face is not how to get students to learn; students are already engage in learning every waking moment. Rather, it is how to help students learn particular information, skills, and concepts that will be useful in adult life. How do we present students with the right stimuli on which to focus their attention and mental effort so that they will acquire important skills? That is the central problem of instruction".

Dalam kutipan tersebut, Slavin ingin menegaskan bahwa masalah utama yang dihadapi pembelajar dalam dunia pendidikan saat ini tidak ada kaitannya dengan bagaimana melibatkan pebelajar dalam kegiatan pembelajaran.





PEMBELAJARAN 1

Hal ini karena pada kenyataannya selama setiap individu dalam keadaan terjaga (keadaan sadar) baik disadari maupun tidak disadari, langsung atau tidak langsung, mereka selalu terlibat dalam proses belajar. Masalah sesungguhnya yang dihadapi pembelajar adalah bagaimana membantu pembelajar mempelajari informasi, keterampilan, atau konsep tertentu yang akan berguna ketika mereka dewasa. Bagian terpenting dari pertanyaan ini adalah bagaimana memberi pembelajar rangsangan yang tepat sehingga mereka dapat memusatkan perhatian dan upaya mental dan juga dapat menguasai keterampilan yang penting bagi mereka.

Berdasarkan uraian di atas, yang menjadi urgensi dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana menghadirkan pembelajaran (proses dan kegiatan) sedemikian sehingga dapat menstimulus pembelajar secara aktif untuk belajar guna menguasai pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu.



PEMBELAJARAN 1



Untuk menyelesaikan masalah di atas, maka dipandang perlu untuk melakukan pengembangan rancangan pembelajaran guna menemukan proses, kegiatan atau bentuk pembelajaran yang berkualitas (efektif, efisien, dan praktis) untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam hal inilah, mengapa rancangan atau desain pembelajaran diperlukan.

1.2. Definisi Desain Pembelajaran

Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap sistem desain pembelajaran yang ada saat ini dipengaruhi atau dilandasi oleh teori belajar tertentu dan juga oleh pandangan manusia tentang kehidupan ini.

Jika teori belajar bertujuan untuk menjelaskan kepada kita tentang bagaimana manusia belajar, maka tujuan utama dari desain pembelajaran adalah untuk menyediakan panduan atau pedoman bagi kita dalam merancang kegiatan belajar yang berkualitas bagi pebelajar.



PEMBELAJARAN 1

Meskipun kajian tentang desain pembelajaran merupakan disiplin tertua dalam studi teknologi pembelajaran, istilah "desain" masih menimbulkan banyak penjelasan. Seorang ilmuwan dan ilmuwan lainnya memberikan banyak definisi yang berbeda. Seels dan Richey (dalam M.A, 2017) memberikan definisi tentang desain yaitu "design is process of specifying conditions for learning" (desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar).

Definisi ini menekankan pada proses di samping kondisi belajar, sehingga ruang lingkupnya mencakup sumber belajar atau komponen sistem, lingkungan, dan berbagai aktivitas yang membentuk proses pembelajaran.

Disamping itu, desain juga dapat dipahami dari hasil suatu proses desain, seperti pernyataan menurut Gagne (dalam M.A, 2017): "the design component of the instructional systems design process results in a plan or blueprint for guiding the development of instruction".





PEMBELAJARAN 1

Maksudnya adalah komponen desain dari suatu proses desain sistem pembelajaran menghasilkan suatu rencana atau blueprint untuk mengarahkan pengembangan pembelajaran.

Setelah membahas sekilas tentang “desain”, berikut ini dijelaskan apa yang dimaksud dengan pembelajaran. Reigeluth dan Carr-Chellman (dalam M.A, 2017) menjelaskan bahwa:

istilah pembelajaran dapat dipahami melalui dua kata, yakni pembelajaran yang merujuk pada instruction dan yang berlandaskan construction.



Instruction berimplikasi pada pembelajaran yang dilakukan untuk pebelajar (dalam hal ini pebelajar pasif), sedangkan construction berimplikasi pada pembelajaran yang dilakukan sendiri oleh pebelajar (pebelajar aktif).





PEMBELAJARAN 1

Namun, dalam pandangan kaum konstruktivis bahwa orang hanya dapat belajar dengan mengkonstruksi pengetahuan, dimana belajar membutuhkan manipulasi aktif tentang materi yang dipelajari, bukan secara pasif. Perhatian pembelajar adalah bagaimana membantu dan memfasilitasi pebelajar dalam belajar, yang berarti mengidentifikasi cara-cara efektif untuk membantu pebelajar mengkonstruksi pengetahuan mereka.

Jika instruction dimaksudkan untuk mengembangkan sistem belajar secara umum, maka pembelajaran harus mengembangkan construction. Instruction bukan dinamakan pembelajaran selama tidak mengembangkan construction.

Oleh karena itu, Reigeluth dan Carr-Chellman (2009) mendefinisikan pembelajaran yaitu "as anything that is done purposely to facilitate learning" yang artinya, pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dilakukan dengan maksud untuk memfasilitasi belajar.





PEMBELAJARAN 1

Adapun Driscoll (dalam M.A, 2017) juga mendefinisikan pembelajaran yaitu: the deliberate arrangement of learning conditions to promote the attainment of some intended goals, artinya pembelajaran dipahami sebagai upaya yang disengaja untuk mengelola kejadian atau peristiwa belajar dalam memfasilitasi pebelajar sehingga memperoleh tujuan yang dipelajari.



Lalu, apa yang dimaksud dengan "desain pembelajaran"?

Istilah Desain Pembelajaran dalam literatur asing dikenal dengan istilah "Instructional Design". Ada berbagai macam definisi "desain pembelajaran" oleh para ahli pendidikan, antara lain: menurut Reigeluth dan Carr-Chellman (dalam M.A, 2017), mereka mengatakan bahwa "instructional design is concerned with understanding, improving, and applying methods of instruction".





PEMBELAJARAN 1

Yang artinya: desain pembelajaran berhubungan dengan memahami, memperbaiki, dan menerapkan metode pembelajaran. Sebagai suatu kegiatan profesional yang dilakukan oleh pembelajar maupun pengembang pembelajaran, desain pembelajaran merupakan proses untuk memutuskan metode pembelajaran yang sesuai untuk membawa perubahan pengetahuan dan keterampilan dalam suatu materi pembelajaran.

Sagala (dalam Sari, 2017) mendefinisikan desain pembelajaran adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan.

Koberg dan Bagnall (dalam Keller, 2010) menegaskan bahwa desain pembelajaran adalah "... processes and techniques for produc-



PEMBELAJARAN 1

ing efficient and effective instruction”, yaitu sekumpulan proses dan cara untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Definisi yang lebih elaboratif mengenai desain pembelajaran dikemukakan oleh Rothwel & Kazanas (2004). Mereka menyatakan sebagai berikut: “Instructional Design means more than literally creating instruction. It is associated with with the broader concept of analyzing human performance problem systematically, identifying the root causes of those problem, considering various solutions to address the root causes, and implementing the solution in ways designed to minimize the unintended consequences of corrective action”.

Rothwel dan Kazanas menegaskan bahwa desain pembelajaran bukan sekedar tentang membuat kegiatan pembelajaran, akan tetapi desain pembelajaran adalah tentang analisis secara sistematis masalah kinerja manusia, mengidentifikasi akar penyebab dari masalah tersebut, mempertimbangkan berbagai bentuk



PEMBELAJARAN 1

solusi untuk masalah tersebut, dan mengimplementasikan solusi tersebut yang memang dirancang untuk meminimalisir konsekuensi yang tidak diharapkan dari kegiatan perbaikan tersebut.

Carl dan Rosalind (dalam Yaumi, 2017) juga mengatakan bahwa definisi desain pembelajaran dapat didekati dari berbagai perspektif, yakni: (1) sebagai suatu proses; (2) sebagai suatu disiplin; (3) ilmu pengetahuan; dan (4) sebagai realitas. Penjelasan definisi ini sebagai berikut.

Pertama, desain pembelajaran sebagai suatu proses adalah pengembangan sistematis tentang spesifikasi pembelajaran dengan menggunakan teori belajar dan pembelajaran untuk mencapai kualitas pembelajaran. Desain pembelajaran dipandang sebagai keseluruhan proses analisis terhadap kebutuhan belajar, tujuan, dan pengembangan sistem penyampaian untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Proses yang dimaksud mencakup pengembangan materi dan aktivitas pembela-



PEMBELAJARAN 1

ajaran, uji lapangan, dan evaluasi terhadap seluruh pembelajaran dan aktivitas-aktivitas pebelajar.

Kedua, desain pembelajaran sebagai suatu disiplin adalah cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan penelitian dan teori tentang strategi pembelajaran dan proses untuk mengembangkan dan implementasi strategi-strategi tersebut.

Ketiga, desain pembelajaran sebagai suatu ilmu pengetahuan adalah ilmu yang mempelajari bagaimana menciptakan spesifikasi perinci untuk pengembangan, implementasi, evaluasi, dan pemeliharaan situasi yang dapat memfasilitasi belajar tentang satuan kecil dan besar dari mata pelajaran atau mata kuliah dalam berbagai tingkat kesulitan.

Keempat, desain pembelajaran sebagai suatu realitas dapat dimulai dari titik mana saja dalam proses desain. Sering muncul suatu pandangan baru yang dikembangkan menjadi inti dari suatu situasi pembelajaran. Pada saat seluruh proses telah dilakukan, perancang





PEMBELAJARAN 1

pembelajaran mengkaji lebih dalam dengan melihat seluruh bagian dari ilmu pengetahuan telah diperhitungkan.



1.3. Tahapan Desain Pembelajaran

Masing-masing model desain pembelajaran secara detail memiliki tahapan-tahapan desain pembelajaran yang berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. Akan tetapi secara umum mereka memiliki kesamaan tahapan, yaitu terdiri atas analisis masalah dan tujuan, perancangan strategi pelaksanaan, uji coba strategi, dan evaluasi.

Tahapan desain pembelajaran yang digunakan dalam penjelasan materi ini dari Educational Design Research (Putrawangsa, 2018). Secara umum tahapan desain pembelajaran ini digambarkan dalam tiga tahapan, yaitu: (1) Tahapan Analisis dan Perumusan Kerangka Konseptual Rancangan; (2) Tahapan Perancangan dan Pengembangan; dan (3) Tahapan Evaluasi Sumatif.





PEMBELAJARAN 1



Tahapan Analisis dan Perumusan Kerangka Konseptual Rancangan.

Pada tahapan ini, minimal terdiri atas kegiatan berikut ini: (a) Klarifikasi dan pendefinisian masalah; (b) Analisis konteks rancangan; (c) Perumusan tujuan dan kriteria rancangan; dan (d) Perumusan proposisi/hipotesis rancangan.



Tahapan Perancangan dan Pengembangan

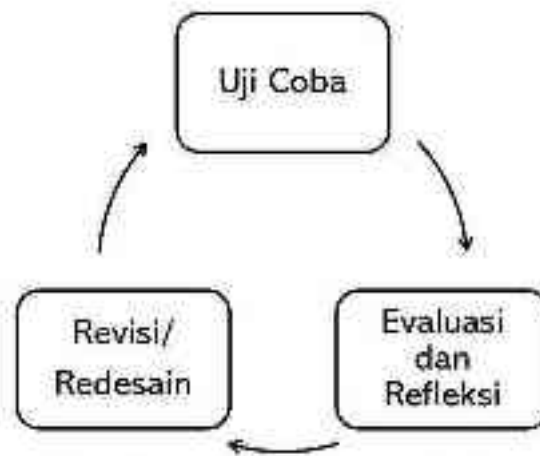
Kerangka konseptual yang telah dirumuskan pada bagian sebelumnya kemudian direalisasikan dalam suatu prototipe rancangan (draf desain awal rancangan). Kerangka konseptual rancangan beserta prototipenya disebut sebagai bentuk intervensi rancangan. Selanjutnya, intervensi rancangan tersebut diuji coba kualitasnya melalui siklus kegiatan yang terdiri atas tiga kegiatan, yaitu: uji coba, evaluasi (formatif) dan refleksi, dan revisi/redesain.





PEMBELAJARAN 1

Siklus ini terus berjalan dan berhenti jika rancangan yang tersebut dianggap sudah sesuai dengan harapan, yaitu dapat mencapai tujuan pengembangannya.



Gambar 1. Siklus Kegiatan Perancangan dan Pengembangan



Tahapan Evaluasi Sumatif

Pada tahapan ini, evaluasi secara menyeluruh terhadap dua tahapan sebelumnya dilakukan untuk menemukan prinsip dan karakteristik pada rancangan pembelajaran (teori intervensi) yang berkontribusi terhadap pencapaian tujuan perancangan.



PEMBELAJARAN 1

1.4. Asumsi Dasar Desain Pembelajaran

Suatu teori selalu didasari asumsi. Apakah teori belajar, teori pembelajaran, dan sebagainya. Demikian halnya dengan desain pembelajaran sebagai suatu teori juga dilandasi oleh asumsi-asumsi. Ada sejumlah asumsi dasar yang melandasi perlunya desain pembelajaran. Salah satunya, Setyosari (2020) mengemukakan asumsi-asumsi dasar yang mendasari desain pembelajaran adalah sebagai berikut.

- Untuk merancang pembelajaran, desainer atau perancang harus memiliki pemahaman yang jelas tentang apa yang seharusnya dipelajari oleh pebelajar sebagai hasil pembelajaran
- Pembelajaran yang “paling baik” adalah pembelajaran yang efektif (memfasilitasi pemerolehan pengetahuan & keterampilan pebelajar); efisien (menuntut sedikit mungkin waktu yang diperlukan untuk mencapai tujuan khusus); dan menarik (memotivasi dan menarik pebelajar atau mendorong mereka) agar pebelajar tekun mengerjakan tugasnya.





PEMBELAJARAN 1

- Para pebelajar belajar melalui berbagai media dan sumber belajar, pembelajar bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi mereka. Pembelajar hanya salah satu sumber belajar yang ada.
- Ada prinsip-prinsip pembelajaran yang berlaku untuk semua kelompok dan bahan ajar. Misalnya, para pebelajar harus berpartisipasi aktif serta berinteraksi secara mental dan fisik dengan bahan yang dipelajarinya
- Evaluasi mencakup evaluasi pembelajaran dan unjuk kerja pebelajar. Informasi yang diperoleh dari evaluasi pembelajaran dipakai untuk melakukan revisi pembelajaran agar membuat pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik.
- Pebelajar dievaluasi berkenaan dengan seberapa jauh mereka mencapai tujuan khusus pembelajaran, bukannya bagaimana mereka dibandingkan dengan teman yang lain.
- Perlu adanya suatu keselarasan antara tujuan, aktivitas dan asesmen. Tujuan merupakan hal penting dalam pengambilan keputusan tentang aktivitas dan asesmen.





PEMBELAJARAN 1

1.5. Prinsip Dasar Desain Pembelajaran

Ada beberapa prinsip pokok yang mendasari desain pembelajaran. Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan oleh seorang perancang dalam mendesain pembelajaran berkaitan dengan prinsip-prinsip belajar yang hendak dialami oleh pebelajar. Prinsip-prinsip desain pembelajaran ini menurut Smith & Ragan (dalam Setyosari, 2020) yaitu:



Prinsip-prinsip umum yang melandasi desain pembelajaran adalah berikut ini.

- Desain pembelajaran adalah sebuah proses yang sistematis
- Desain pembelajaran berorientasi pada suatu pemecahan masalah (analisis kebutuhan mengarah pada kegiatan-kegiatan), yang dimaksudkan untuk peningkatan pembelajaran dan evaluasi.
- Desain pembelajaran berfokus pada belajar dan pebelajar, bukan pada pembelajar
- Desain pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik untuk mencapai tujuan





PEMBELAJARAN 1

- Desain pembelajaran menekankan kesesuaian antara tujuan khusus, pembelajaran, dan evaluasi
- Desain pembelajaran didasarkan pada kajian teoretik dan empirik.



Desain pembelajaran harus diarahkan untuk memenuhi kebutuhan dan dibentuk untuk menyesuaikan dengan lingkungan belajar.



Desain pembelajaran harus mencakup pertimbangan tentang karakteristik-karakteristik pebelajar, seperti adanya kesamaan dan perbedaan; karakteristik yang berubah dan stabil, serta pengalaman belajar sebelumnya.



Tugas belajar harus diidentifikasi dan dianalisis secara tepat dan mendalam untuk menentukan komponen-komponen tugas belajar yang penting dan keterampilan serta pengetahuan prasyarat.



Evaluasi pebelajar diarahkan atau ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menerapkan teknik-teknik khusus untuk menjamin kesesuaian evaluasi.





PEMBELAJARAN 1



Strategi pembelajaran berguna untuk memberikan kerangka bagi pebelajar, baik pada tingkat mikro maupun makro. Hal ini lebih bersifat generatif dan suplantif yang tergantung pada tugas, konteks, dan pebelajar diorganisasi berdasarkan peristiwa-peristiwa pembelajaran yang berupa sebuah kerangka kerja untuk strategi pembelajaran.



LEMBAR KERJA MAHASISWA PEMBELAJARAN 1



PETUNJUK KERJA

1. Perhatikan dan pahami dengan saksama sasaran belajar dan uraian materi pada halaman 6-24
2. Kerjakanlah soal-soal dibawah ini secara individu dan hasil kerjanya didiskusikan di dalam kelompok masing-masing. Setelah itu kelompok menyiapkan hasil presentasi.
3. Jika ada kesulitan, silahkan bertanya kepada dosen

SOAL

1. Apa pentingnya mendesain sebuah pembelajaran dalam proses pembelajaran?

Selamat Bekerja





RANGKUMAN PEMBELAJARAN 1

Desain pembelajaran merupakan cara untuk menyelesaikan urgensi dunia pendidikan saat ini. Seperti yang telah dibahas, yang menjadi urgensi dunia pendidikan saat ini yaitu bagaimana menghadirkan pembelajaran (proses dan kegiatan) sedemikian sehingga dapat menstimulus pebelajar secara aktif untuk belajar guna menguasai pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu.

Dengan demikian, yang dimaksudkan desain pembelajaran yaitu merupakan proses untuk memutuskan metode pembelajaran yang sesuai untuk membawa perubahan pengetahuan dan keterampilan dalam suatu materi pembelajaran.

Secara umum tahapan desain pembelajaran ini digambarkan dalam tiga tahapan, yaitu: (1) Tahapan Analisis dan Perumusan Kerangka Konseptual Rancangan; (2) Tahapan Perancangan dan Pengembangan; dan (3) Tahapan Evaluasi Sumatif.

DAFTAR PUSTAKA

- adah, F. N. I. (2020). TEORI-TEORI BELAJAR DALAM PENDIDIKAN (1st ed.). EDU PUBLISHER.
- Ariani, T. (2017). Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI): Dampak Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 6(2), 169–177.
- Burhanuddin, A. (n.d.). Periodisasi Perkembangan Peserta Didik. Retrieved July 26, 2021, from <https://adoc.pub/periodisasi-perkembangan-peserta-didik.html>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Cremers, A. (1995). Teori perkembangan kepercayaan: Karya-karya penting James W. Fowler (A. Supratiknya, Ed.). Penerbit Kanisius.
- Danasasmita, W. (2013). Model pembelajaran dan pendekatannya. Bandung: Direktori Universitas Pendidikan Indonesia.
- Desiningrum, D. R. (2017). Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak I. Fakultas Psikologi Undip.



- Fathurrohman, M., & Sulistyorini. (2012). Belajar & Pembelajaran (Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional) (1st ed.). Teras.
- Feriyanto, F. (2019). IMPLEMENTASI CERITA ALKITAB TERHADAP PERKEMBANGAN IMAN ANAK SEKOLAH MINGGU GEREJA TORAJA MENURUT TEORI JAMES W. FOWLER DI JEMAAT KARASSIK. *CURA ANIMARUM*, 1(1), 7-18.
- Hidayat, C. (n.d.-a). Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D - Ranah Research. Retrieved July 11, 2021, from <https://ranahresearch.com/metode-pengembangan-model-4d/>
- Hidayat, C. (n.d.-b). Model Penelitian Pengembangan Dick & Carey—Ranah Research. Retrieved July 11, 2021, from <https://ranahresearch.com/model-penelitian-pengembangan-dick-carey/>
- Hima, L. R. (2017). PENGARUH PEMBELAJARAN BAURAN (BLENDED LEARNING) TERHADAP MOTIVASI SISWA PADA MATERI RELASI DAN FUNGSI. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1479>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), Article 1. <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>

- Indonesia, P. R. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Jahja, Y. (2015). Psikologi Perkembangan (1st ed.). Kencana.
- James W. Fowler. (n.d.). LinkFang. <https://ethics.emory.edu/who-we-are/about/founder.html>
- Joyce, B., & Weil, M. (2003). Models Of Teaching (5th ed.). Prentice-Hall. <http://www.pdfdrive.com/models-of-teaching-d34346314.html>
- Kilbane, C. R., & Milman, N. B. (2014). Teaching models: Designing instruction for 21st century learners. Pearson.
- KOSASSY, S. O. (2019). Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran Dan Perangkat Pembelajaran. Pelita Bangsa Pelestari Pancasila, 14(1).
- M.A, D. M. Y., M. Hum. (2017). Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua. Kencana.
- Masdudi. (2015). Aplikasi Psikologi Perkembangan Dalam Perilaku Sosial Individu (1st ed., Vol. 1). Eduvision.



- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57
- Mirlanda, E. P., Nindiasari, H., & Syamsuri, S. (2020). PENGARUH PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM TERHADAP KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS DITINJAU DARI GAYA KOGNITIF SISWA. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 11. <https://doi.org/10.31000/prima.v4i1.2081>
- Mulyatiningsih, E. (n.d.). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN.
- Mustofa, M. H., & Istiqomah, I. (2018). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION (TAI) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 0, Article 0. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/etnomatnesia/article/view/2379>



- Patiasia, M. (2018, July 9). Tahap Perkembangan Anak Menurut Jean Piaget [Lifestyle]. www.guesehat.com.
<https://www.guesehat.com/tahap-perkembangan-anak-menurut-jean-piaget>
- Picanussa, B. (2018). KEBERAGAMAN TANGGAPAN TERHADAP TEORI PERKEMBANGAN IMAN JAMES W. FOWLER. *TANGKOLEH PUTAI*, 15(2), 23–42.
- Putrawangsa, S. (2018). *Design Research sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran* (1st ed.). CV. Reka Karya Amerta.
- Rahmat, P. S. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- Raihanah, R. (2017). KONSEP PESERTA DIDIK DALAM TEORI PENDIDIKAN ISLAM DAN BARAT. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.18592/jt>
- Reigeluth, C. M., & Carr-Chellman, A. A. (2009). *Instructional-Design Theories and Models III: Building a Common Knowledge Base*. Taylor & Francis. <https://public.ebookcentral.proquest.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=425294>
- Rochmah, E. Y. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Teras.



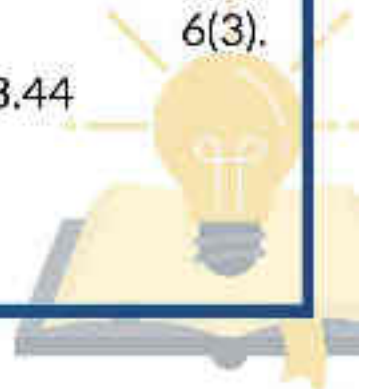
- Rusman. (2016). Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru (2nd ed.). PT Raja Grafindo Persada.
- Rusnawati, M. D. (2020). IMPLEMENTASI FLIPPED CLASSROOM TERHADAP HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. 4, 12.
- Sahertian, C. D. W. (2004). Pengaruh penggunaan bahan ajar dan gaya belajar terhadap hasil belajar. Universitas Negeri Malang.
- Sahertian, Ch. D. W. (2007). Pengaruh Metode Pembelajaran TAI vs Individual dan Gaya Kognitif terhadap Prestasi Belajar pada Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan Agama Kristen Mahasiswa STAKPN Ambon [Disertasi tidak diterbitkan. Malang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang]. Universitas Negeri Malang.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan.
- Sari, M. (2019). Analisis Model-model Blended Learning di Lembaga Pendidikan. 13.
- Septiani, M., & Putra, D. D. (2020). PENERAPAN BLENDED LEARNING PADA MATA KULIAH DASAR-DASAR PENGEMBANGAN KURIKULUM. 5(1), 14.



- Setiawan, R. (2019). PERAN PENDIDIK DALAM MENGATASI PERMASALAHAN PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK. EL TARBAWI, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol12.iss1.art2>
- Setyosari, P. (2020). Desain Pembelajaran (1st ed.). Bumi Aksara.
- Simarmata, J., Djohar, A., Purba, J. P., & Djuanda, E. (2016, November 11). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA.
- Sinaga, E. P. (2019). BLENDED LEARNING: TRANSISI PEMBELAJARAN KONVENSIONAL MENUJU ONLINE. 3, 6.
- Sit, M. (2012). Perkembangan Peserta Didik (1st ed., Vol. 1). Perdana Publishing.
- Siyamta, S. (2017). STRATEGI BLENDED LEARNING FLEX MODEL PADA PEMBELAJARAN ADMINISTRASI JARINGAN KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN BELAJAR. JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran, 122–130. <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p122>



- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2008). Instructional technology and media for learning.
- Staker, H., & Horn, M. B. (2012). Classifying K-12 Blended Learning. 22.
- Suparmin, M. (2012). Makna psikologi perkembangan peserta didik. *Ilmiah SPIRIT*, 10(2).
- Supriyono, S., Maryam, I., & Widodo, A. (2018). PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PADA PEMBELAJARAN DENGAN MODEL TAI (TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION) SISWA KELAS VIII-C SMP TAKHASUS NURIL ANWAR PELAJARAN 2017/2018. *PROSIDING SENDIKA*, 4(1), Article 1. <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/sendika/article/view/318>
- Susandi, A. (2017). The Influence Model Blanded Learning of Social Sciences Subjects Respecting Indonesian Ethnic and Cultural Diversity To Increasing Activity And Learning Outcomes of Grade V Students in Elementary School 1 Purwoharjo Banyuwangi Distric Year 2015/2016. *Pancaran Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.25037/pancaran.v6i3.44>



- Teori perkembangan kognitif. (2021). In Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Teori_perkembangan_kognitif&oldid=18223836
- Thorne, K. (2003). Blended learning: How to integrate online & traditional learning. Kogan Page.
- Wajabula, C. M. (2021). Pengaruh Model Blended Learning dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah PTK di IAKN Ambon [Tesis tidak diterbitkan, Universitas Negeri Malang]. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=mt3Q4hYAAAAAJ&citation_for_view=mt3Q4hYAAAAAJ:9Nmd_mFXekcC
- Zega, Y. K. (2020). TEORI PERKEMBANGAN IMAN REMAJA MENURUT JAMES W. FOWLER DAN IMPLIKASINYA BAGI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 12(2), 140-151. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v12i2.488>
- Rothwel, W.J. & Kazanas, H.C. (2004). *Mastering the Instructional Design Process: A Systematic Approach*. USA: Pfeiffer





GLOSARIUM

Pebelajar

Siswa / Mahasiswa / Orang yang dibelajarkan

Pembelajar

Guru / Dosen / Orang yang membelajarkan



Tentang Penulis



Dr. Christiana Demaja W Sahertian, M.Pd

Dosen Teknologi Pembelajaran

Pascasarjana Institut Agama Kristen Negeri Ambon

Bidang khusus yang ditekuni saat ini, antara lain:

- Penelitian Pembelajaran
- Pengkajian dan Pengembangan Kurikulum
- Model Pembelajaran
- Strategi dan Media Pembelajaran dalam bidang Agama Kristen

Email: mayasahertian@gmail.com

