



## BAB 2

# Model-Model Desain Pembelajaran



## BAB II

### MODEL-MODEL DESAIN PEMBELAJARAN

#### Sub CPMK

Mahasiswa mampu menganalisis peserta didik beserta desain pembelajaran

#### Indikator

Mampu menganalisis desain pembelajaran model PPSI, Dick & Carrey, Kemp, dan ASSURE.

#### Apersepsi

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus membuat perencanaan pembelajaran terlebih dahulu atau yang sering disebut sebagai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau istilah yang digunakan dalam Kurikulum Merdeka adalah Modul Ajar (MA). Pengembangan RPP dan MA, diharapkan guru harus memilih model desain pembelajaran yang sesuai digunakan dalam pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik peserta didik.

#### A. Analisis Peserta Didik Abad 21

Peserta didik abad 21 adalah bagian dari generasi milenial atau sering disebut sebagai generasi z dengan ciri khas yaitu sejak Peserta didik lahir sudah terbiasa dengan teknologi. Semakin pesatnya perkembangan IPTEK akan berdampak pada perubahan dibanyak aspek kehidupan sehingga kita harus bisa beradaptasi dengan baik. Berbagai hal yang bisa dirasakan adalah alat komunikasi dan pencarian informasi yang saat ini bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. Perubahan ini memunculkan sebuah pergeseran dalam pandangan, norma, dan perilaku baru yang sering disebut sebagai gaya hidup modern.

Peserta didik saat ini tidak suka duduk terlalu lama di kelas, tidak suka dengan tambahan jadwal belajar, memiliki konsentrasi yang pendek, dan lebih senang belajar dengan menggunakan teknologi. Abad 21 memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki sifat kompetitif, memiliki pemikiran kritis, lebih suka bekerja secara kelompok namun lebih banyak melakukan suatu hal sendiri.





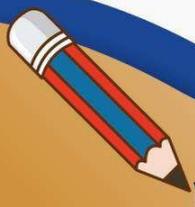
Pada pembelajaran abad 21 ini guru memiliki peran sentral dalam memfasilitasi peserta didik untuk berproses dalam menguasai materi ajar dengan sumber belajar yang telah dipersiapkan. Guru perlu memerhatikan juga bahwa peserta didik abad 21 harus memiliki 4C, yaitu *Creativity*, *Communications Skill*, *Critical Thinking* dan *Problem Solving*, dan *Ability to work Collaboratively*. Semakin banyak kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik di abad 21 maka diperlukan sebuah perencanaan pembelajaran yang matang termasuk model pembelajaran yang digunakan sehingga dapat membantu guru dalam menghadapi dan mengendalilkan peserta didik yang ditemui selama proses pembelajaran.

## **B. Desain Pembelajaran Model Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional**

Latar belakang muncul Pengembangan Sistem Instruksional (PPSI) antara lain

1. Pemberlakuan kurikulum 1975, metode penyampaian adalah Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional (PPSI) untuk Pengembangan Satuan Pembelajaran.
2. Berkembangnya paradigma “pendidikan sebagai suatu sistem”, maka pembelajaran menggunakan sistem.
3. Guru masih menggunakan paradigma “transfer of knowledge” belum pada pembelajaran yang profesional.
4. Tuntutan kurikulum 1975 yang berorientasi pada tujuan, relevansi, efisiensi, efektivitas, dan kontinuitas.
5. Sistem semester pada kurikulum 1975 menuntut Perencanaan Pengajaran sampau satuan materi terkecil.

Konsep dari PPSI adalah sistem instruksional yang menggunakan pendekatan sistem yaitu kesatuan yang terorganisasi, yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan. Fungsi dari PPSI adalah untuk mengefektifkan perencanaan dan pelaksanaan program pengajaran secara sistematis dan sistematis sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam mengadakan proses belajar mengajar.





Terdapat lima langkah pokok Pengembangan Sistem Instruksional (PPSI), yang disajikan pada Bagan 2.1.



Bagan 2.1 Langkah PPSI

Bagan 2.1 dapat diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Merumuskan tujuan pembelajaran

Tujuan instruksional yang perlu dirumuskan adalah tujuan pembelajaran khusus, yaitu rumusan yang jelas dan operasional tentang kemampuan atau kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Kemampuan atau kompetensi dirumuskan secara spesifik dan terukur sehingga dapat diamati dan dievaluasi.

#### 2. Mengembangkan alat evaluasi

Pengembangan alat evaluasi pada PPSI tidak dilakukan pada akhir kegiatan pembelajaran, namun dilakukan pada langkah kedua sesudah menetapkan tujuan khusus. Hal ini didasarkan pada prinsip yang berorientasi pada tujuan (hasil), yaitu penilaian terhadap suatu sistem pembelajaran yang didasarkan atas hasil yang dicapai. Dalam pengembangan perlu ditentukan jenis tes dan bentuk tes yang akan digunakan. Jenis dan atau bentuk tes yang digunakan disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai.





### 3. Menentukan kegiatan belajar mengajar

Menentukan kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal-hal yang harus dilakukan adalah

- a. Merumuskan semua kemungkinan kegiatan belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan
- b. Menetapkan kegiatan belajar yang perlu ditempuh dan tidak perlu ditempuh oleh peserta didik
- c. Menetapkan kegiatan belajar yang masih perlu dilaksanakan oleh peserta didik.

Setelah kegiatan belajar ditentukan, maka perlu dirumuskan pokok materi pembelajaran yang akan diberikan pada peserta didik sesuai dengan jenis kegiatan belajar yang ditetapkan.

### 4. Merencanakan program kegiatan belajar mengajar

Setelah langkah 1 sampai dengan 3 ditetapkan, selanjutnya adalah pementapan program pembelajaran. Hal penting yang perlu diperhatikan adalah dalam menentukan titik tolak dalam merencanakan kegiatan pembelajaran, yaitu materi yang diambil dari kurikulum yang telah ditetapkan jumlah jam Pelajaran (JP) dan diberikan pada semester yang telah direncanakan. Langkah ini memerlukan penyusunan strategi proses pembelajaran dengan cara merumuskan kegiatan mengajar dan kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara sistematis dan sesuai dengan situasi di kelas. Selain itu, pada langkah ini diperlukan pemilihan pendekatan dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan materi yang akan diajarkan, dan juga penyusunan proses pelaksanaan evaluasi.

### 5. Pelaksanaan

Langkah-langkah yang perlu dilakukan sebagai berikut

#### a. Mengadakan tes awal (pretest)

Tes awal berfungsi untuk memperoleh informasi tentang kemampuan awal peserta didik sebelum mengikuti program pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tes yang diberikan merupakan tes yang telah disusun pada langkah kedua.



b. Menyampaikan materi Pelajaran

Penyampaian materi Pelajaran harus berpegang pada rencana yang telah disusun pada merencanakan program kegiatan belajar mengajar baik materi, metode, maupun alata tau media pembelajaran yang akan digunakan. Sebelum menyampaikn materi, diperlukan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

c. Mengadakan tes akhir (posttest)

Tes akhir berfungsi menilai kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi setelah kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Instrumen yang diberikan pada tes akhir identik dengan instrumen yang diberikan pada tes awal.

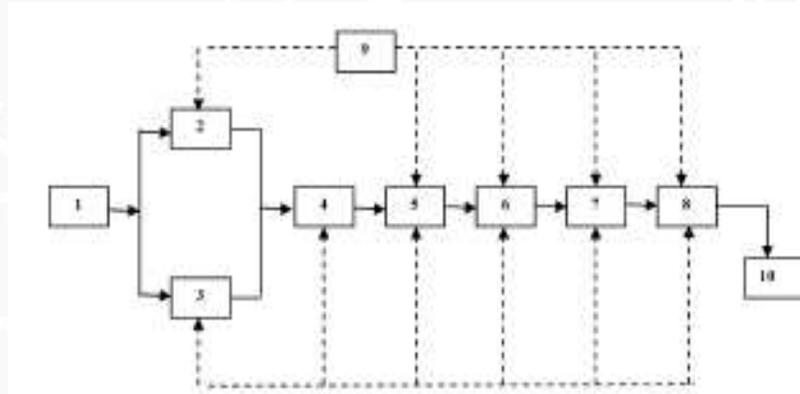
### **C. Desain Pembelajaran Model *Dick & Carey* (1985)**

Desain pembelajaran model yang dikembangkan oleh *Dick and Carey* merupakan disain model pembelajaran yang dikembangkan melalui pendekatan sistem (*System Approach*). Mulai dari komponen dasar yaitu desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, sampai dengan evaluasi. Desain model pembelajaran yang dikembangkan oleh *Dick and Carrey* memasukkan unsur kognitif dan behavioristik yang menekankan pada respon peserta didik terhadap stimulus yang dihadirkan. Upaya menciptakan desain sistem pembelajaran yang dapat digunakan secara optimal dan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran maka diperlukan implementasi model sistem pembelajaran yang sistematis dan menyeluruh. Tujuan penggunaan desain model pembelajaran Dick and Carrey:

- a. Pada awal proses pembelajaran, peserta didik dapat mengetahui dan mampu melakukan hal-hal yang berkaitan dengan materi pada akhir pembelajaran,
- b. Adanya hubungan antara setiap komponen khususnya pada strategi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang dikehendaki,
- c. Menerapkan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam melakukan perencanaan desain pembelajara.



Langkah-langkah pembelajaran *Dick and Carrey* dapat digambarkan pada bagan 2.2.



Bagan 2.2 Alur Model Pembelajaran *Dick and Carrey*

Bagan 2.2 menjelaskan bahwa alur/langkah-langkah desain model pembelajaran Dick and Carrey sebagai berikut:

(1) Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran

Mengidentifikasi tujuan pengajaran digunakan sebagai dasar dalam menentukan langkah ke-2 dan ke-3. *Dick and Carrey* menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk menentukan apa yang dapat dilakukan oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara spesifik dan jelas memberikan keuntungan antara lain

- Peserta didik dapat mengatur waktu dan pemusatan perhatian pada tujuan yang ingin dicapai,
- Guru dapat mengatur kegiatan instruksional, metode, dan strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

(2) Melaksanakan analisis pengajaran

Tujuan pembelajaran yang telah diidentifikasi perlu dianalisis untuk mengetahui keterampilan-keterampilan bawahan (*subordinate skill*) yang mengharuskan peserta didik belajar menguasai dan langkah-langkah prosedural yang ada harus diikuti peserta didik agar dapat belajar suatu mata pelajaran. Melaksanakan analisis *subordinate skill* sangat penting dilakukan karena jika *subordinate skill* tersebut tidak diajarkan maka banyak peserta didik tidak memiliki latar belakang yang diperlukan untuk mencapai tujuan.





Akibatnya pembelajaran menjadi tidak efektif. Sebaliknya, jika subordinate skill berlebihan maka pembelajaran akan memakan waktu lebih lama dari semestinya dan keterampilan yang tidak perlu diajarkan akan mengganggu peserta didik dalam belajar menguasai keterampilan yang diperlukan.

- (3) Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik peserta didik proses identifikasi tingkah laku dan karakteristik peserta didik sangat perlu dilakukan untuk mengetahui kualitas perseorangan untuk dijadikan sebagai petunjuk dalam memprekripsikan strategi dan pemilihan bahan ajar.
- (4) Merumuskan tujuan performansi tujuan performasi menurut *Dick and Carrey* (1985) terdiri atas:
  - a. Tujuan harus menguraikan hal yang dikerjakan atau diperbuat peserta didik
  - b. Menyebutkan tujuan, memberikan kondisi atau keadaan yang menjadi syarat yang hadir pada waktu peserta didik berbuat.
  - c. Menyebutkan kriteria yang digunakan untuk menilai unjuk perbuatan peserta didik yang dimaksudkan pada tujuan.

Sebelum melakukan pembelajaran, maka perlu dirumuskan tujuan pembelajaran terlebih dahulu karena tujuan pembelajaran merupakan sebuah perilaku yang hendak dicapai atau dikerjakan oleh peserta didik atau pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu.

- (5) Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan untuk mengetahui tingkat pencapaian dalam pembelajaran, guru dapat melakukan penilaian baik dengan tes seperti tes lisan maupun non tes. Tes lisan dapat dilakukan dengan tes lisan, ter tertulis yang dapat dikemas dalam bentuk uraian, pilihan ganda, menjodohkan, benar-salah, uraian, jawaban singkat, dll. Non tes dapat dilakukan melalui sebuah observasi misalnya dengan penilaian sikap, minat, motivasi, penilaian diri, portofolio, dan lifeskills.
- (6) Mengembangkan strategi pengajaran Pada pengembangan strategi pembelajaran diperlukan variabel lain, yaitu metode pembelajaran yang dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, antara lain:
  - a. Strategi pengorganisasian isi pembelajaran  
Metode untuk mengorganisasikan isi materi yang telah dipilih dalam pembelajaran. Kata “mengorganisasi” mengacu pada tindakan seperti





pemilihan isi, penataan isi, pembuatan diagram, format, dan lain-lain yang setingkat dengan itu. Strategi pengorganisasian isi dibagi menjadi dua jenis, yaitu

1) Strategi pengorganisasian tingkat mikro

Strategi pengorganisasian mengacu pada metode untuk mengorganisasikan isi pembelajaran yang berkisar pada satu konsep atau prosedur atau prinsip.

2) Strategi pengorganisasian tingkat makro

Strategi makro mengacu pada metode untuk mengorganisasi isi pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu konsep atau prosedur atau prinsip. Strategi makro lebih banyak berurusan dengan bagaimana memilih, menata urutan, membuat sintesis, dan rangkuman isi pembelajaran yang paling berkaitan. Penataan urutan isi mengacu pada keputusan tentang bagaimana cara menata atau menentukan urutan konsep, prosedur atau prinsip-prinsip hingga tampak keterkaitannya dan menjadi mudah dipahami.

b. Strategi penyampaian pembelajaran

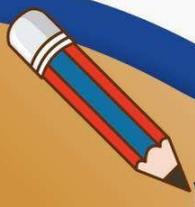
Metode untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik untuk menerima atau merespon masukan yang berasal dari peserta didik.

c. Strategi pengelolaan pembelajaran

Metode untuk menata interaksi antara peserta didik dengan variabel pengorganisasian dan penyampaian materi.

(7) Mengembangkan dan memilih materi pengajaran

Bahan atau materi pelajaran (*Learning Materials*) adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu. Materi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai bahan yang diperlukan untuk pembentukan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.





*Dick and Carrey* (1985) menyatakan ada tiga pola yang dapat diikuti pengajar untuk merancang atau menyampaikan bahan pembelajaran, yaitu:

- a. Guru merancang bahan pembelajaran individual, semua tahap pembelajaran dimasukkan ke dalam bahan, kecuali pretest dan pascatest,
- b. Guru memilih dan mengubah bahan yang ada agar sesuai dengan strategi pembelajaran;
- c. Guru tidak memakai bahan, tetapi menyampaikan semua pembelajaran menurut strategi pembelajarannya yang telah disusunnya.

(8) Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif

Evaluasi dalam pembelajaran merupakan bagian penting yang harus dilakukan. Tanpa ada evaluasi pembelajaran akan terasa hampa. Adanya evaluasi guru dapat melihat seberapa jauh peserta didiknya menguasai bahan ajar yang sudah diajarkan. Selain evaluasi terhadap kemampuan peserta didik dalam menguasai bahan ajar yang sudah disampaikan, guru juga harus dapat mengevaluasi bahan ajar-bahan ajar yang ada dalam buku teks sebagai bahan ajar pelajaran.

(9) Merevisi bahan pembelajaran

Ada dua revisi yang perlu dipertimbangkan yaitu (1) revisi terhadap isi atau substansi bahan pembelajaran agar lebih cermat sebagai alat belajar; (2) revisi terhadap cara-cara yang dipakai dalam menggunakan bahan pembelajaran (*Dick and Carrey, 1985*)

(10) Mendesain dan melakukan evaluasi sumatif

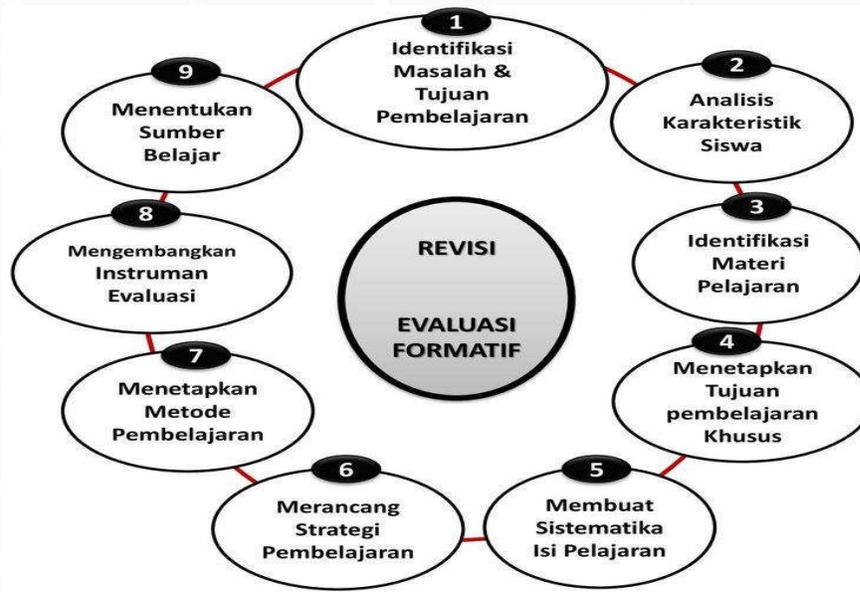
Melalui evaluasi sumatif, suatu desain pembelajaran yang memiliki dasar Keputusan penilaian yang didasarkan pada keefektifan dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar dapat ditetapkan dan diberikan nilai. Evaluasi sumatif diarahkan pada keberhasilan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan di awal yang diperlihatkan oleh unjuk kerja siswa. Apabila semua tujuan sudah dapat dicapai, efektivitas pelaksanaan kegiatan pembelajaran mata pelajaran tertentu dianggap berhasil dengan baik. Demikian pula jika keberhasilan siswa dicapai dalam rentangan waktu yang relatif pendek, maka dari segi efisiensi pembelajaran dapat dicapai. Jika rancangan pembelajaran dengan strategi yang baik maka aktivitas belajar siswa meningkat dan keberhasilan dapat dicapai.





#### D. Desain Pembelajaran Model *Jerold E. Kemp*

*Jerold E. Kemp* adalah salah satu pengembang awal model desain instruksional untuk pendidikan yang berasal dari *California State University*. Model Kemp memberikan arahan kepada peserta didik untuk memikirkan tujuan pembelajaran dan masalah umum. Model Pembelajaran *Jerold E. Kemp* berbentuk *circle* atau lingkaran. Model yang berbentuk lingkaran dalam penerapan sistem pelajaran menunjukkan proses kontinyu di dalamnya. Model ini termasuk dalam taksonomi model yang berorientasi pada kegiatan pembelajaran klasikal dan individual. Model ini bisa dilakukan oleh guru dalam menciptakan proses pembelajaran secara langsung di dalam kelas secara menarik, efektif dan efisien. Desain pembelajaran model *Jerold E. Kemp* disajikan pada Bagan 2.3.



Bagan 2.3 Desain Pembelajaran Model *Jerold E. Kemp*

Pada bagan 2.3 dapat dijelaskan bahwa sistem pembelajaran yang diajukan terdiri dari 9 komponen antara lain

- 1) Mengidentifikasi masalah dan menetapkan tujuan pembelajaran  
Mengidentifikasi masalah dan menetapkan tujuan pembelajaran melibatkan penentuan masalah atau kebutuhan pembelajaran yang perlu diatasi serta menetapkan tujuan yang ingin dicapai melalui pembelajaran.





- 2) Menentukan dan menganalisis karakteristik peserta didik  
Menentukan dan menganalisis karakteristik peserta didik seperti kebutuhan, kemampuan, minat, dan menganalisis gaya belajar untuk memastikan bahwa desain pembelajaran telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
- 3) Mengidentifikasi materi  
Mengidentifikasi materi melibatkan pemilihan dan identifikasi materi atau konten pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 4) Menetapkan tujuan pembelajaran khusus bagi peserta didik
- 5) Membuat sistematika penyampaian materi pelajaran secara logis
- 6) Merancang strategi pembelajaran  
Strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi peningkatan kemampuan berpikir. Strategi peningkatan kemampuan berpikir merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada kemampuan berpikir peserta didik. Pada pembelajaran, materi pelajaran tidak disajikan begitu saja kepada peserta didik, tetapi peserta didik dibimbing untuk berproses menemukan sendiri konsep yang harus dikuasai melalui proses dialogis yang terus menerus dengan memanfaatkan pengalaman peserta didik. Model strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir adalah model pembelajaran yang bertumpu kepada pengembangan kemampuan berpikir peserta didik melalui telaahan fakta-fakta atau pengalaman peserta didik sebagai bahan untuk memecahkan masalah yang diajarkan.
- 7) Menetapkan metode untuk menyampaikan materi Pelajaran
- 8) Mengembangkan instrumen evaluasi
- 9) Memilih sumber-sumber yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran

#### **E. Desain Pembelajaran Model ASSURE**

Istilah ASSURE diperkenalkan oleh Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, dan James D. Russell. model pembelajaran assure adalah model pembelajaran yang berorientasi pada pemilihan dan pemanfaatan media, metode, dan bahan ajar yang dapat memfasilitasi siswa dalam menempuh aktivitas pembelajaran (Zahra). Model ASSURE bertujuan untuk membekali guru dengan





keterampilan merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis media dan teknologi secara sistematis dan terstruktur agar dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran ASSURE merupakan model prosedural yang dikembangkan untuk merancang program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik dengan memanfaatkan media dan teknologi. Penggunaan media pembelajaran menjadi elemen kunci dalam ASSURE untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan dan pemanfaatan media yang relevan dengan metode pembelajaran akan mampu melibatkan peserta didik secara intensif dalam aktivitas pembelajaran. ASSURE merupakan singkatan dari langkah-langkah yang tersusun dari enam komponen yaitu

1) Analyze learner characteristic (analisis karakteristik peserta didik)

Pada disain pembelajaran, peserta belajar merupakan hal terpenting. Apapun bentuk produk dari sebuah model/disain pembelajaran maka semua upaya dapat diwujudkan demi kelancaran proses belajar. Dalam melakukan analisis peserta belajar ada beberapa hal yang perlu dilakukan misalnya karakteristik umum peserta belajar, kemampuan awal yang menjadi modal dasarnya, gaya belajar peserta belajar, aspek psikologis peserta belajar dan banyak lagi sesuai dengan kebutuhan.

2) State objective (menetapkan tujuan)

Smaldino, dkk menyatakan bahwa “An objective is a statement of what will be achieved, not how it will be achieved”. Jadi merumuskan tujuan pembelajaran dapat menggunakan model ABCD, yang berarti :

A = audience, peserta didik dengan segala karakteristiknya.

B = behavior, kata kerja yang menjabarkan kemampuan yang harus dikuasai;

C = conditions, situasi kondisi yang memungkinkan bagi pebelajar dapat belajar dengan baik; dan

D = degree, persyaratan khusus yang dirumuskan sebagai standar baku pencapaian tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran juga dapat dinyatakan dalam bentuk pernyataan kemampuan dasar dan indikator keberhasilan yang hendak dicapai pada akhir proses pembelajaran.





- 3) Selected methode, media, and materials (memilih metode, media, dan bahan ajar)

Ada tiga tahapan penting pada langkah ini, yaitu

- a. Menentukan metode yang tepat untuk kegiatan belajar tertentu, kemudian
- b. Memilih format media disesuaikan dengan metode yang diterapkan; dan
- c. Memilih, merancang, memodifikasi, atau memproduksi bahan ajar.

Baik media maupun metode tidak ada yang lebih baik atau terbaik diantaranya. Media dan metode ditentukan karena keduanya cocok, tepat, dan sesuai untuk suatu proses belajar.

- 4) Utilize methods, media, and materials (memanfaatkan metode, media, dan bahan ajar)

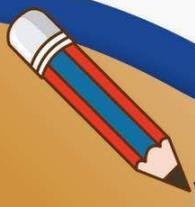
Pemanfaatan media dan bahan ajar pada model ASSURE ini ditujukan pada peserta didik. Rumus 5P yang diajukan oleh Smaldino pada tahapan ini bertujuan untuk pemanfaatan media dan material pembelajaran ini antara lain:

- a. Preview the Materials (mengkaji bahan ajar)
- b. Prepare the Materials (menyiapkan bahan ajar)
- c. Prepare Environment (menyiapkan lingkungan)
- d. Prepare the Learners (menyiapkan peserta didik)
- e. Provide the Learning Experience (menentukan pengalaman belajar)

- 5) Requires learner participation (mendorong partisipasi peserta didik),  
Mengembangkan peran serta peserta didik bertujuan agar melibatkan peserta didik untuk belajar.

- 6) Evaluation and revision (Evaluasi dan revisi).

Salah satu tujuan penilaian adalah mengukur tingkat pemahaman materi yang baru saja dipelajari di kelas. Penilaian bukan sekedar menentukan tingkat kepintaran peserta didik, namun penilaian ditujukan untuk memberikan masukan kepada peserta didik. Evaluasi juga berguna untuk melakukan penilaian apakah seluruh proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik, atau ada proses pembelajaran yang perlu ditingkatkan dan diperbaiki untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar itu sendiri.





## F. Rangkuman

Peserta didik abad 21 memiliki kepekaan terhadap perkembangan teknologi karena sudah sejak lahir terbiasa menggunakan teknologi. Peran guru dalam melakukan pembelajaran di kelas salah satunya adalah menentukan desain pembelajaran yang tepat yaitu yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Desain pembelajaran yang digunakan antara lain desain pembelajaran model PPSI, Dick & Carrey, Kemp, dan ASSURE. Penerapan desain pembelajaran model yang tepat dapat menghasilkan program pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

## G. Latihan

Berikut pertanyaan-pertanyaan sebagai latihan, jawablah dengan jelas, cermat dan tepat:

1. Apa yang perlu diperhatikan dalam mendesain pembelajaran?
2. Buatlah rancangan pembelajaran matematika dengan menggunakan desain pembelajaran model PPSI, Dick & Carrey, Kemp, dan ASSURE

## H. Tugas

Mahasiswa diminta presentasi dalam bentuk Power Point (PPT) dari hasil video observasi dengan waktu pengumpulan maksimal H-3 Pertemuan Ketiga

