Tugas Mata Kuliah Program Doktor (S3) UNP

PERANCANGAN SISTEM PEMBELAJARAN

Dosen Pembimbing:

Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd

Dr. Jasrial, M.Pd

Materi:

KAJIAN DAN REFLEKSI MODEL PEMBELAJARAN

Disajikan oleh:

Yofita Sandra_Dosen Seni Rupa_UNP

PENTINGNYA KAJIAN DAN REFLEKSI MODEL PEMBELAJARAN

- Kegiatan pendidik tidak optimal bila hanya mengenal satu model tertentu
- Setiap model memiliki sintaks yang berbeda
- Masing-masing model memiliki keunggulan dan keterbatasan

Ciri-ciri Model Pembelajaran

- a. Memiliki dasar yang kuat dari teori pendidikan dan teori belajar menurut para ahli tertentu,
- b. memiliki misi atau tujuan pendidikan tertentu,
- c. menjadi pedoman untuk perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran,
- d. memiliki bagian-bagian yang disebut syntax, prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung,
- e. memiliki dampak pembelajaran dan dampak pengiring sebagai konsekuensi diterapkannya model tertentu, dan
- f. pengajar membuat persiapan mengajar berdasarkan model yang dipilih tersebut (Rusman, 2012).

Jenis Model

- 1. Model Desain Pembelajaran Konseptual (Conceptual Instructional Design Models)**
 - a. Theory-driven conceptual Instructional Design Models.*
 - b. Practice-driven conceptual Instructional Design Models.*
- 2. Model Desain Pembelajaran Prosedural (Procedural Instructional Design Models)**
 - a. Theory-driven procedural Instructional Design Models.*
 - b. Practice-driven procedural Instructional Design Models.*
 - c. Hybrid procedural Instructional Design Models.*

Refleksi

- Refleksi adalah pencarian terhadap aturan atau prinsip-prinsip umum berdasarkan fakta yang sebagian besar disimpan dalam memori
 - Refleksi juga merupakan pencarian terhadap kemungkinan jawaban pasti, pertanyaan-pertanyaan baru, berikut fakta yang mendukung penemuan jawaban tersebut
- (Glatthorn & Baron, 1991)

Contoh Tindakan Refleksi Dalam Pembelajaran

Sumber: (Rose, 2018)

Kaitan Model Pembelajaran dengan Desain Sistem Pembelajaran

- Smith dan Ragan (dalam Pribadi, 2010: 58) menyebutkan bahwa desain sistem pembelajaran adalah proses sistematis yang dilakukan dengan menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi rancangan yang dapat diimplementasikan dalam bahan dan aktivitas pembelajaran.

Teori-teori Pokok Yang Mendasari Bidang Desain Sistem Pembelajaran

- (1)Teori sistem,**
- (2)Teori komunikasi,**
- (3)Teori belajar, dan**
- (4)Teori pembelajaran.**

Temuan tentang Beberapa Model Pembelajaran

- 1. Model Interaksi Sosial**
- 2. Model Pemrosesan Informasi**
- 3. Model Personal**
- 4. Model Modifikasi Tingkah Laku**

1. Rumpun Model Interaksi Sosial

No.	Model	Tujuan	Tokoh
1.	Penentuan Kelompok	Dapat terlibat aktif dalam proses sosial demokratis sebagai bentuk kombinasi keterampilan pribadi (kelompok) dan keterampilan akademik.	Herbert Telen & John Dewey.
2.	Inkuiri Sosial	Memecahkan masalah-masalah sosial	Byron Massialas & Benjamin Cox
3.	Metode Laboratori	Perkembangan keterampilan antara pribadi dan kelompok	Bethel Maine (National Teaching Library)
4.	Jurisprudensi al	Membangun kerangka acuan penyelesaian isu-isu sosial	Donald Oliver & James P. Shaver
5.	Bermain peran	Mempengaruhi peserta didik menemukan nilai-nilai pribadi dan sosial hingga menjadi sumber penemuan pribadi dan sosial gemilang berikutnya.	Fainnie Shatel & George Fhatel
6.	Simulasi Sosial	Perolehan konsep pembuatan keputusan dari serangkaian proses kenyataan sosial yang ditanggapi	Sarene Bookcock & Harold Guetzkov

2. Rumpun Model Pemrosesan Informasi

No.	Model	Tujuan	Tokoh
1.	Model berpikir induktif	Mengembangkan proses mental induktif dan penalaran akademik	Hilda Taba
2.	Model latihan inkuiri	Pemecahan masalah sosial melalui penemuan sosial dan penalaran logis	Ricard Suchman
3.	Inkuiri ilmiah	Untuk memudahkan mengajarkan sistem penelitian menurut satu disiplin ilmu yang kemudian memiliki dampak pada kawasan-kawasan lain	Joseph J. Schwab
4.	Penemuan Konsep	Mengembangkan penalaran induktif sekaligus analisis konsep	Jerome Bruner
5.	Pertumbuhan kognitif	Menemukan nilai-nilai pribadi dan sosial	Jean Piaget Irving Sigel Edmund Sullivan Lawrence Kolberg
6.	Model penata lanjutan	Meningkatkan efisiensi kemampuan pemrosesan informasi	David Ausubel
7.	Memori	Meningkatkan kemampuan mengingat	Harry Lorayne Jerry Lucas

3. Rumpun Model Personal

No.	Model	Tujuan	Tokoh
1.	Pengajaran non-direktif	Pembentukan kemampuan untuk mengembangkan diri, kesadaran diri, pemahaman diri, kamandirian, konsep diri.	Carl Rogers
2.	Latihan kesadaran	Meningkatkan kemampuan eksplorasi diri, kesadaran diri.	Fritz Perls Willian Schultz
3.	Sinektik	Mengembangkan pribadi dalam kreativitas serta pemecahan masalah	William Gordon
4.	Sistem-sistem Konseptual	Meningkatkan kompleksitas dan keluwesan diri	David Hunt
5.	Pertemuan kelas	Meningkatkan pemahaman diri dan dan tanggung jawab diri serta kelompok sosial	William Glasser

4. Rumpun Model Modifikasi Tingkah Laku

No.	Model	Tujuan	Tokoh
1.	Manajemen Kontigensi	Penanaman Pengajaran fakta-fakta, konsep, keterampilan	B.F. Skinner
2.	Kontrol diri	Pemantapan perolehan keterampilan sosial	B.F. Skinner
3.	Relaksasi	Tujuan pribadi untuk mengurangi ketegangan atau kecemasan	Rimm & Masters Wolpe
4.	Pengurangan Ketegangan	Mengalihkan kesantaian kepada kecemasan dalam situasi sosial	Rimm & Masters Wolpe
5.	Latihan Asertif Desensitisasi	Peningkatan kemampuan mengekspresikan perasaan secara langsung dan spontan dalam situasi sosial	Wolpe, Lazarus, Salter
6.	Latihan Langsung	Pembentukan pola-pola perilaku, keterampilan	Gagne, Smith & Smith

Model-model Desain Pembelajaran

No.	Model	Pengembang
1.	Model Desain Sistematis	Walter Dick dan Lou Carey
2.	Model ASSURE	Sharon E. Smaldino, James D. Russel, Robert Heinich, dan Michael Molenda
3.	Model Cycle	Jerold E. Kemp
4.	Model ADDIE dan Model Desain Front-end Systematic Design	A.W. Bates.

Model Dick and Carey

- Kelebihan: dapat dimanfaatkan dalam dunia bisnis, industri, pemerintahan dan pelatihan. Model ini juga berguna untuk menghasilkan pembelajaran berbasis komputer (computer assisted learning dan program multimedia). Pada tahap analisis dan evaluasi, model ini bersifat rinci dan komprehensif.
- Kekurangan: karena merupakan desain prosedural, pengembangannya terkesan kaku, desain harus matang, tidak ada uji coba kecuali setelah evaluasi formatif. Dan bila diselenggarakan dengan pembelajaran berbasis web, pendidik kesulitan mengidentifikasi karakter peserta didik.

Model ASSURE

- Kelebihan: sederhana, relatif mudah untuk diterapkan, dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar, komponen pembelajaran lengkap, dan peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan pembelajaran.
- Kekurangan: tidak mengukur dampak proses belajar karena tidak didukung suprasistem, tugas pendidik bertambah, harus ada upaya khusus dalam mengaktifkan peserta didik..

Model Cycle

- Kelebihan: pendidik dapat melakukan pemantauan sebelum melangkah ke tahap berikut, jika ditemukan kekurangan dapat dirombak dan diubah, jika dapat diatasi dapat langsung ke tahap selanjutnya.
- Kekurangan: hanya fokus pada perancangan pembelajaran kelas, guru berperan sentral, tuntutan pembuatan rangka program mengajar dan strategi tinggi.

Model ADDIE

Analisis kebutuhan untuk menentukan masalah & solusi yang tepat dan menentukan kompetensi siswa

Menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan strategi pembelajaran

Memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran

Melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran

Melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar

- Kelebihan: sederhana, mudah dipelajari dan strukturnya sistematis..
- Kekurangan: dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan tahap analisis..

Aplikasi Model Pembelajaran yang Sesuai dengan Kondisi

- Banathy dalam Reigeluth (2009:390) *identified for subsystem that can be viewed as levels of any educational system:*
 - (1) *the learning experience system,*
 - (2) *the instructional system recides,*
 - (3) *the administrative system recides, and*
 - (4) *government system recides.*

Visi Sistem Pendidikan Era Informasi

- a. Customization and diversity**
- b. Initiative and self direction**
- c. Collaboration and emotional development**
- d. Holism and integration**