



MODEL-MODEL PEMBELAJARAN



DAMERIA SINAGA



UKI PRESS

Pusat Penerbit dan Pencetakan
Universitas Kristen Indonesia
Jl. Mayjen Sutoyo No. 02 Cawang
Jakarta Timur 13630

ISBN 978-623-8287-07-9



9 786238 287079

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN

Penulis:

Dameria Sinaga



UKI Press

2023

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN

Penulis:

Dameria Sinaga

Editor:

Dr. Indri Jatmoko, S.Si., MM

ISBN: 978-623-8287-07-9

Penerbit: UKI Press

Redaksi: Jl. Mayjen Sutoyo No.2 Cawang Jakarta 13630

Telp. (021) 8092425

Cetakan I Jakarta: UKI Press, 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.



**UKI Press
2023**

KATA PENGANTAR

Kemampuan perkembangan zaman bergerak dengan cepat, oleh karenanya setiap orang yang berprofesi sebagai pengajar, guru, dosen, motivator dan lain-lain harus mampu membuat/merumuskan desain pembelajaran dengan baik dan benar sebelum melaksanakan tugasnya untuk mentransformasikan ilmu yang dimilikinya. Desain pembelajaran jika dipersiapkan dengan baik akan mempermudah para praktisi seperti guru, instruktur, trainers dalam melaksanakan tugasnya. Dalam penyelenggaraan proses belajar dan pendidikan dan pelatihan karena ada step-step yang harus diikuti.

Apabila sistematika dari bahan belajar sudah kita buat pada desain pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana kelas lebih menarik bagi peserta didik. Materi bisa dimulai dari yang termudah secara bertahap kearah materi yang lebih sukar. Pengajar yang memiliki potensi tinggi dalam disiplin ilmu serta mampu mengolah topik menjadi sajian menarik diyakini akan berdampak positif terhadap penerima info (peserta didik) demikian sebaliknya.

Saya mengucapkan terimakasih kepada Pak Indri sebagai pembimbing, dan semua teman-teman dari PPs UKI yang sudah membantu dalam penyusunan buku ini. Semoga bermanfaat bagi para mahasiswa Program Pascasarjana Magister Administrasi Pendidikan.

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Pustaka.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Kinerja Pengajar.....	1
B. Paradigma Dunia Pendidikan.....	2
C. Cara pandang seorang pendidik	2
D. Paradigma pembelajaran.....	2
E. Landasar teori.....	4
F. Peran pengajar.....	4
G. Mengarah hal yang baru.....	4
H. Paradigma belajar.....	5
I. Perkembangan proses belajar tanpa guru.....	5
J. Pembelajaran mencipta desain belajar melalui internet.....	6
K. Cakupan.....	6
BAB II PRINSIP DESAIN PEMBELAJARAN.....	7
B. Fondasi Ilmu.....	8
C. Ciri-ciri dari bahan ajar	10
D. Teori Komunikasi, Belajar dan Pembelajaran	11
E. Beberapa Istilah Terkait Desain Pembelajaran	14

BAB III RAGAM MODEL	16
A. Pengertian Model	16
B. Rasional Ragam Ide	16
C. Karakteristik Ragam Model	18
D. Model Cakupan Makro	20
E. Inovasi Disain Alat Belajar	22
F. Integrative Learning Design Framework (ILDF).....	23
BAB IV ATURAN PROSES KBM.....	25
A. Pikiran Yang Sehat.....	25
B. Sistem Pembelajaran Yang Berorientasi Pada Kelas	25
C. Contoh Perbuatan.....	32
BAB V RAGAM PENGETAHUAN.....	33
A. Pengertian.....	33
B. Analisis Ragam Pengetahuan.....	34
C. Sifat Pengetahuan.....	38
D. Jenjang Belajar dan Kompetensi.....	40
E. Teknik Penyajian.....	40
F. Konteks Ragam Pengetahuan.....	41
G. Kerangka Studi Tentang Benda	43
BAB VI EVOLUSI.....	44

BAB VII JENIS-JENIS MODEL PEMBELAJARAN..46

- A. Latar Belakang46
- B. Jenis-jenis rancangan perluasan belajar46

BAB VIII KURIKULUM MERDEKA58

Daftar Pustaka..... 63

BAB I

PENDAHULUAN

Model-model pembelajaran menguraikan hal-hal yang terdapat dalam proses suatu pembelajaran terutama dalam hal mendesain pembelajaran agar mengerti dengan benar bahwa bahan belajar di desain untuk orang lain bukan untuk diri sendiri, sukses atau tidaknya pembelajaran itu tergantung pada seorang pengajar atau pada seorang dosen yang mendesain atau merancang suatu proses pembelajaran bagi peserta didik atau para siswa.

A. Kinerja Pengajar

Pengajar dan satuan pelajaran.

Setiap pengajar atau seorang guru harus memiliki pengetahuan tentang situasi, kondisi peserta didiknya dari awal permulaan masuk sekolah bagi murid yang akan diajarkan agar dapat mentransformasikan ilmu yang baik yang dimiliki oleh pendidik dengan benar dan baik maka diperlukan kreatifitas mengajar, agar bahan materi pelajaran dapat disajikan dengan sistematika yang baik dan benar sehingga mudah dimengerti karena menarik minat bakat bagi para peserta didik, agar suasana kelas tidak membosankan serta siswa merasa nyaman bila berada di ruang kelas. Ini menjadi bagian penampilan guru yaitu berapa besar pencapaian hasil yang mengajar buat semua tingkat perkembangan.

Seorang pengajar atau seorang pendidik harus mampu memecahkan suatu masalah yang terjadi diruangan kelas, menata materi atau bahan pelajaran, memiliki metode dan media serta strategi, menjawab pertanyaan peserta didik dengan bijaksana. Oleh karena itu setiap pengajar yang akan

mengajar harus menyiapkan satuan pelajaran atau lesson plan. Setiap pengajar harus menyadari dan memahami betapa pentingnya menyusun satuan pelajaran sebelum berdiri dimuka kelas, apabila hal ini benar-benar dilakukan pastilah menjadi pengajar atau instruktur yang benar-benar berkompentensi memberi motivasi baru, menarik, dan efektif diruang kelas.

B. Paradigma Dunia Pendidikan

Dalam proses pendidikan tentunya ada dua hal yaitu adanya seorang pendidikan ataupun seorang guru dan adanya para terdidik ataupun para murid. Paradigma ataupun pola pemikiran dalam mendidik pada masa kini atau sekarang mengalami perubahan menuju pembaharuan yang lebih modern yang menjadi pemikiran para pakar-pakar pendidikan, namun demikian aturan aturan yang lampau bisa membuat aturan aturan pada belajar yang diharapin ada perbaikan.

C. Cara pandang seorang pendidik

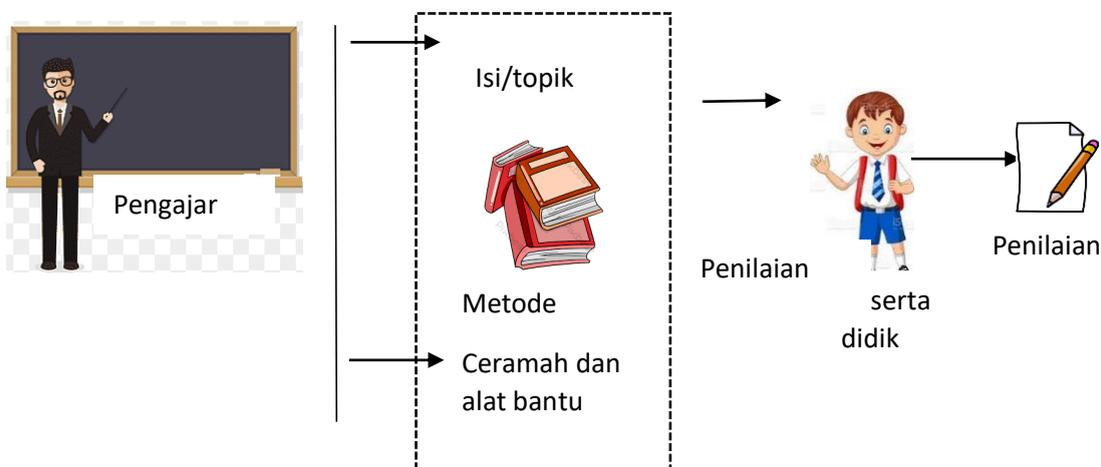
Aturan aturan dianggap kuno bila berpusat hanya pada seorang guru tersebut karena pengajar ataupun guru itu dianggap tokoh sentral yang menimbulkan sikap ketergantungan setiap murid pada gurunya. Peran seorang guru menjadi dominan seiring dengan kemajuan teknologi model sekarang ini paradigma mengajar ini mulai ditinggalkan dengan berbagai alasan. Sekarang pembelajaran berpusat pada peserta didik agar murid dapat belajar secara mandiri serta dapat diandalkan.

D. Paradigma pembelajaran.

Peralihan paradigma dari fokus seorang pendidik ke fokus murid bersifat evolusi atau perubahan dalam hal

pembelajaran di mana murid menjadi pusat khusus ataupun berpusat pada guru merupakan bagian luar belajar.

Untuk menganalisa keberhasilan atau kegagalan suatu kegiatan belajar mengajar atau KBM seseorang dinyatakan tidak berhasil ataupun meraih belajarnya oke. Ada persamaan dalam pengaturan bagian bagian dari kbm termaksud murid. Kegiatan ini dilaksanakan supaya bagian yang menjalankan benturan atau siklus untuk penyelesaiannya.



Gambar 1

Seorang guru yang sedang mengajar

Pada gambar di atas jelas terlihat pemaparan bagian berefek efektif kepada perluasan PMB pada bagian yang bisa disesuaikan. Hal hal yang berhubungan peserta murid pengguna alat sangat berdampak. Penyusunan alat belajar ini karena diperluas secara

pengetahuan, caranya modern beserta isinya lebih luas dan bermacam hal ini dikatakan sistem ajar.

E. Landasar teori

Penelitian terkait dengan desain atau merancang suatu proses belajar bila dilakukan bergantian dengan ahli pakar pendidikan serta halnya terhadap sumber belajar yang menggunakan alat pembelajaran pada PMB. Desain atau merancang suatu proses ilmu membuktikan kenaikan jenis alat, model dari aturan para pakar-pakar yang menghasilkan perubahan yang cukup banyak pada desain atau merancang suatu proses pembelajaran sekarang ini.

F. Peran pengajar

Peran pengajar merupakan faktor eksternal karena ia tidak hanya penyaji tapi komunikator yang harus menyampaikan materi pelajaran, menentukan alat belajar mana yang sesuai pada murid sebagai suatu penunjang dan memberi penilaian terhadap aktivitas atau kegiatan yang telah berlangsung di dalam kelas. Peran pengajar pada dasarnya tidak dapat digantikan dengan teknologi secanggih apapun. Karena diketahui bahwa seorang pengajar mempunyai suatu sikap atau role model yang diperlukan oleh para murid dalam hal pembinaan, panutan, tokoh atau idola inilah yang menjadi sangat spesial.

G. Mengarah hal yang baru

Pembelajaran yang baru berlangsung didalam ruang kelas. Apabila terdapat kesulitan belajar dalam proses online dapat diselesaikan dengan kegiatan terstruktur offline. Hal yang demikian disebut hibrida. Paradigma ini dapat dimodifikasi sedemikian rupa demi kemajuan ilmu dan

teknologi yang terus berkembang sosok pengajar walau tidak terlalu dominan tetapi diperlukan untuk pembinaan kepribadian, sikap, etika moral dilingkungan.

H. Paradigma belajar

Peserta didik atau seorang pelajar bisa memperoleh ilmu diluar kelas. Tetapi pelaksanaannya yang merancang orang lain. Paradigma pembelajaran menentukan arah, model belajar sendiri, kemandirian tidak tergantung guru proses pengetahuan dalam menetapkan keinginan aturan multiple integensi atau kepandaian yang berpengaruh ganda.

Canggihnya elektronik komunikasi mampu mengubah pembelajaran dikelas ketempat mana saja di dunia ini bagi para peserta didik supaya mau belajar serta dapat mengakses internet untuk belajar terutama melalui internet bisa diunduh tanpan memandang umur, waktu, tempat atau sifat-sifat murid, hal inilah yang berakibat perubahan atau perkembangan pada lokasi tempat untuk belajar. Jadi belajar tidak hanya dilaksanakan di sekolah dan di dalam ruangan kelas saja yang ada gurunya untuk dapat belajar tetapi bisa juga dilakukan di tempat lain seperti di pinggiran sungai, di pinggir kolam renang, di kamar tidur, di ruang tamu dan lain-lain. Hal ini ditandai dengan adanya metode belajar mandiri.

I. Perkembangan proses belajar tanpa guru

Pembelajaran dapat juga dilakukan siswa tanpa guru, dengan adanya sistem belajar jarak jauh, belajar terbuka hal ini memberi dampak terhadap buku-buku yang sudah dicetak yang selama ini digunakan, jadi siswa bisa mendapatkan pelajaran dengan mudah.

J. Pembelajaran mencipta desain belajar melalui internet.

Tugas keahlian (expert)

Peranan tenaga pendidik seperti ilmu pendidik yang merupakan keahlian biasanya menggunakan dua keyakinan yaitu, belajar serta proses pembelajaran atau belajar merancang atau mendesain didesain belajar diperluas mencakup kepada tatanan, sketa, ruang ajar didalam kelas.

K. Cakupan

Desain pembelajaran ini membekali seorang guru agar menjadi ahli dalam merancang proses belajar yang terbaik yang sesuai dengan keadaan murid.

BAB II

PRINSIP DESAIN PEMBELAJARAN

Memberi arahan dan rumusan rancangan belajar pada empat tahapan dasar ahli: murid, cara yang ingin dicapai serta evaluasi dari empat komponen tersebut. Pendapat para pakar juga diuraikan dalam bab ini diharapkan dapat memberi gambaran yang jelas demi terciptanya proses belajar yang efektif dan mencerdaskan.

Bab ini memberi gambaran tentang:

- Desain Pembelajaran
- Inti Desain Pembelajaran (4 komponen)
- Sifatnya
- Istilah Terkait

A. Pengertian Rancangan Belajar

Rancangan belajar menurut Reigeauth ialah petunjuk yang digunakan pada proses pembelajaran yang bertujuan sebagai menyediakan bahan ajar.

Kedua tokoh pendidikan ini Rothwell dan Kayanas pada kira-kira tahun 1992, merumuskan desain pembelajaran berkaitan terhadap kenaikan kualitas karyawan individu serta dampaknya unuk lembaga sangat berguna bila digunakan untuk kegiatan latihan di lembaga tersebut.

Ketiga pakar pendidikan ini Gagne, Briggs, dan Wager pada tahun sekitar 1992, mengemukakan serta berpendapat mengenai suatu cara mengembangkan rancangan belajar individu bersifat segera atau jangka panjang.

Mereka tiga sekawan ini berasumsi bahwa proses belajar bisa pengaruh dari dalam dan luar. Kondisi dari dalam merupakan ciri individu. Kondisi dari luar merupakan kondisi tempat yang diatur atau dirancang sedemikian rupa. Rancangan proses belajar harus tersatur serta menempatkan kedekatan aturan supaya memperoleh kualitas yang tinggi kinerja individu. Proses belajar bisa dirancang secara rapi.

Gentry, seorang ahli pendidikan kira-kira ditahun 1994 mengatakan rancangan bahan ajar merupakan aturan yang ditetapkan berdasarkan keinginan yang dicapai tata caranya serta teknik dan alatnya berguna. Gentry menguraikan bahwa suatu rancangan bahan ajar bila ditetapkan menuntun tanda-tanda, pendukung diantaranya penerimaan organisasi atau suatu lembaga.

Seorang pakar pendidikan yang bernama Reiser pada tahun sekitar 2002, berpendapat rancangan bahan ajar adalah serangkaian aturan dari sebuah alat dan teruji melalui tahapan tidak mudah melainkan membuat yang baru.

Dik, Carey dan Carey sekitar tahun 2005. Tiga sekawan ahli teknologi mengungkapkan aturan-aturan adalah dasar suatu ilmu yang dirancang pada bahan ajar dari perincian, rancangan diterapkan serta dinilai. Hal ini melandasi rancangan bahan ajar.

B. Fondasi Ilmu

Pada dasarnya esensi rancangan bahan ajar terdiri dari 4 tahapan yaitu murid, hal yang ingin dicapai, cara serta penilaian dan perincian, topik hal ini dihasilkan oleh disiplin ilmu tertentu.

4 komponen : murid, hal yang ingin dicapai, cara serta penilaian

Peserta Didik

Peserta didik terdiri dari siswa, mahasiswa, peserta latihan, dan sebagainya. Hal-hal yang dilakukan desainer untuk pencapaian hasil pembelajaran yang optimal membuat suasana ruangan kelas terkendali sehingga murid menikmati suasana damai dalam belajar sehingga tercapai keinginan dalam belajar. Pengelolaan serta penyajian yang menarik dapat menimbulkan keinginan yang lebih. Pemaparan materi serta menarik gaya bicara seorang guru atau dosen atau motivator yang baik sangat mendukung keberhasilan belajar individu.

Memperoleh bahan ajar

Rumusan dibuat atas topik dan akan menjadi pokok bahasan, hal tersebut dirinci menjadi subkompetensi yang harus dimiliki oleh seorang siswa. Rancangan pembelajaran mengkombain keinginan murid beserta standart yang dimiliki pada akhir pelajaran.

Metode

Cara-cara menggunakan untuk mengajarkan materi pelajaran; langkah ini sangat penting. Teknik mengajar dianggap jitu. Metode mengajar sebagai suatu perencanaan bahan ajar bisa dihubugkan beserta alat untuk digunakan.

Penilaian

Menilai proses bahan ajar murid merupakan hal penting agar dapat mengetahui sejauh mana peserta didik dapat mengetahui hasil belajar. Indikator keberhasilan adalah

pencapaian tujuan yang telah dirumuskan, selalu pengukuran berdasarkan pengetahuan menyatukan peserta didik memberi jawaban pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dapat berupa questioner, wawancara, ataupun melalui pengamatan langsung.

Analisis Topik

Untuk menilai dasar pengetahuan berbagai macam ilmu disajikan ke murid rancangan bahan ajar dimaksud merupakan hasil kajian suatu topik.

Revisi

Setelah melakukan penilaian terhadap hasil pembelajaran yang dilakukan pada akhir dari suatu proses pembelajaran bila hasil dari proses pembelajaran tidak sesuai dari yang diharapkan, maka dapat dikaji ulang rumusan tujuan yang ditetapkan,

C. Ciri-ciri dari bahan ajar

Berpusat pada murid rancangan bahan ajar pada dasarnya berorientasi pada peserta didik supaya dapat diantisipasi faktor apa saja yang dapat membuat kegagalan belajar, karena peserta didik berbeda-beda.

Karakteristik umum

Karakteristik serta sifat-sifat peserta didik pada umumnya heterogen datang dari keadaan ekonomi yang tidak sama beda, hal ini membuat kemampuan berbeda secara intelektual.

Ilmu yang pertama atau prasarat

Pengetahuan perlu diawal belajar. Ilmu yang kini . Hal tersebut menjadi mata rantai untuk dapat menguasai materi belajar yang akan diterimanya dari guru.

Teknik belajar

Keadaan psikis dapat berakibat terhadap mental. Belajar siswa seperti menggunakan semangat keyakinan. Secara kata-kata termaksud teknik pembelajaran.

Berbagai unsur menurut sistem pada berpikir

Pendekatan unsur yang merupakan komponen dalam pelaksanaan rumusan tujuan harus berkordinasi kepada proses pembelajaran, dapat berhasil atau gagal (tidak maksimal) apabila sistem pendekatan tidak sesuai dengan alur cerita atau tidak sistematis hal tersebut harus ditinjau kembali.

Empiris dan berulang

Mekakukan empiris dapat sesuatu yang baru serta persyaratan yang dilaksanakan oleh manusia, pengamatan yang dilakukan seseorang. Desain pembelajaran bersifat percobaan merupakan uji coba yang dilakukan sendiri. Pada pelaksanaannya pengguna (pelajar) dapat melaksanakannya berulang-kali hingga menemukan hasil yang telah ditetapkan.

D. Teori Komunikasi, Belajar dan Pembelajaran

Pembicaraan dapat memberikan hal-hal mengenai pesan pada manusia, pada orang berfungsi untuk menambah ilmu pengetahuan tentang sesuatu hal. Desain pembelajaran dapat efektif apabila menerapkan berbagai macam teori seperti: teori sumber belajar merupakan karyawan seperti

penggunaan alat. Realita pembelajaran merupakan tahapan-tahapan agar bisa menolong. Seorang pendidik bila memberi pengajaran menyapaikan pengetahuan pada para siswa. Oleh karena itu realita pembelajaran mengkaji belajar terhadap diri, sedangkan prinsip-prinsip merupakan fakta luar untuk yang membantu pada kegiatan belajar. Realita belajar deskriptif sedangkan teori pembelajaran bersifat preskriptif

Pembicaraan

Pembicaraan merupakan perencanaan agar bisa membuat suatu alat dalam bentuk kegiatan dalam hal suatu keinginan yang akan dikerjakan. Hal ini penting untuk mengikutsertakan informasi sehingga penafsiran, penilaian dan pemanfaatan dapat terlaksana dengan mudah. Teori komunikasi menurut BERLO berkata pada pembelajaran tradisional memperluas kbm.

Setiap pendidik memiliki kekuatan yang besar pada cabang pengetahuan tertentu pasti bisa mengelola inti pelajaran yang bagus menjadi lebih baik terhadap murid.

Sebaliknya ketidakmampuan mengkomunikasi berdampak buruk terhadap proses belajar. Oleh karena itu sebagai guru (pengirim dan pengelola pesan) sebaliknya melakukan analisis terlebih dahulu segala sesuatunya.

Teori belajar

Teori belajar menurut pakar:

- Gane, Briggs dan Wagner kira-kira pada tahun 1993 berpendapat pembelajaran bisa timbul hal-hal dari luar, serta dari dalam, hal ini membuat murid menyerap materi secara berbeda serta disertai kemampuan yang berbeda pula.

Teori pembelajaran

Pembelajaran menurut Bruner: materi pembelajaran harus diambil dari yang ringan bertingkat diarahkan pada yang lebih susah. Pembelajaran menurut Gagne mengemukakan peristiwa pembelajaran terdiri dari Sembilan tahapan-tahapan. Hal-hal tersebut dapat diperkecil menjadi:

1. Langkah satu-tiga- kegiatan pengajar:
 - Memberi motivasi pembelajaran
 - Merumuskan tujuan pembelajaran
 - Menyatukan proses pembelajaran dengan yang dulu
2. Gerakan empat-tujuh:
 - Gerakan pemaparan bahan ajar pada waktu menyediakan pelajaran
 - Pendidik memberi peluang pada siswa untuk merespon bahan ajar dapat dibentuk kelompok diskusi, mendemonstrasikan dan lain-lain.
 - Langkah yang kedelapan: kegiatan pengajar untuk memberikan masukan tujuan pembelajaran yang sudah dimengerti.
 - Gerakan yang kesembilan: kegiatan pengajar memberi tugas untuk dikerjakan siswa terkait dengan materi yang telah dibahas.

Desain pembelajar: hasil kerjasama dan sinergi tim penyusun bahan ajar berperan pada bidang yang dikuasai bersifat sistemik. Kelompok terdiri dari: seorang perancang, pengajar, seorang yang memvalidasi, penilai.

Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan pembelajaran bermanfaat untuk menentukan:

- Pengetahuan seorang dalam hal belajar.
- Rumusan tujuan suatu pembelajaran.
- Untuk memulai pejaran bagaimana cara menyiapkan bahan materi ajar, metode, media serta strategi pebelajaran bagi peserta didik.
- Sokongan serta hambatan dalam suatu proses pembelajaran.

Analisis kebutuhan disusun berdasarkan:

- Arsip-arsip apa saja yang ada mengenai proses pembelajaran.
- Sifat-sifat dari murid.
- Ruang kelas
- Sumber daya manusia yang berguna dalam proses perkembangan suatu pembelajaran
- Manajemen yang baik.

E. Beberapa Istilah Terkait Desain Pembelajaran

Ada 2 istilah terkait dengan pembelajaran:

- (Instrukstion development)

Reigeluth seorang ahli pendidikan pada sekitar tahun 1983 mengemukakan pengembangan pembelajaran merupakan proses pelaksanaan dilapangan. Jadi desain adalah kisi-kisi (blue print) yang masih harus divalidasikan ketetapannya. Seluruh data mengalami proses pembelajaran dikasi ulang apakah sudah tepat atau masih ada hal lain yang akan diperbaiki.

- Instruksional system

Desain pembelajaran sebagai sistem memiliki komponen-komponen: peserta didik, tujuan, metode dan penilaian semuanya bersinergi. Agar dapat menghasilkan suatu proses pembelajaran yang diinginkan.

BAB III RAGAM MODEL

A. Pengertian Model

Bab ini menerangkan perbuatan dari jenis pembelajaran, proses penyampaian pesan serta lain-lain. Penyusunan rancangan pembelajaran harus bersifat fleksibel dan dinamis. Kegiatan belajar mengajar harus mampu menjanjikan model konstruktivitis dan model online learning.

Hasil analisis ragam model berdasarkan hasil analisis para pakar teknologi pendidikan memiliki empat belas praktek dan empat puluh orang jenis alat yang berlainan satu sama lainnya.

Makna jenis rancangan proses belajar

Pembelajaran yang akan digunakan tersusun, tujuan pengajaran, tahap tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengolahan hasil.

B. Rasional Ragam Ide

Alasan variasi model

Variasi model pembelajaran merupakan makna yang digunakan untuk mencegah agar siswa tidak merasa jenuh dalam kondisi diruang kelas, keterkaitan semangat, dalam suatu kegiatan. Secara umum beberapa manfaat dari variasi model belajar:

1.seorang pendidik bisa membuat rancangan bahan ajar yang sesuai buat peserta didiknya.

2. bahan materi ajar bisa dirancang oleh seorang pendidik.
3. bagi ahli-ahli pendidikan dapat menciptakan model-model pembelajaran yang lain.
4. membuat penelitian agar dapat model-model pembelajaran diujicobakan.

Kategorisasi Ragam Model

Proses gagasan merupakan alas didalam pembicaraan, dugaan, kesimpulan serta jenis jenis dari keterkaitan. Berbagai hal bisa dibuat patokan supaya bisa menetapkan jenis dari contoh pembelajaran. Misalnya: hal yang dapat dilihat oleh indera bagian bagian dan kegunaan dari contoh tersebut. Dosen bahan ajar dicari berdasarkan kegunaan, cakupan yang dapat memainkan peran. Bahan serta ilmu dalam mencapai manfaat belajar dengan sifat sifat kebudayaan ditempat proses belajar.

Tampilan dilihat

Tampilan yang dapat dilihat oleh indera:

1. uraeian-uraian
2. sketsa
3. bulat-bulat.
4. Sesuaiprosedur yang ada.

Penjabaran Komponen didalamnya

Bagian bagian model rancangan bahan ajar bila ada peraturan, bagian bagian yang ditampilkan condong mengarahkan sesuai lembaga, tetapi pelaksanaan pembelajaran mempunyai bagian bagian yang tidak banyak daripada jenis peraturan.

Komponen Dasar

Komponen dasar desain pembelajaran sebagai berikut:

- a. Pelajar atau para siswa
Pembelajaran menjadi desain pembelajaran hal yang perlu menjadi perhatian adalah karakteristik yangmana berhubungan. Kejadian yang terjadi mempengaruhi mempengaruhi proses belajar perlu menjadi pertimbangan dan pemecahan masalahnya.
- b. Tujuan pembelajaran
- c. Analisis
- d. Strategi
- e. Bahan ajar
- f. Penilaian
Penilaian adalah proses perguruan terhadap kemampuan atau potensi yang telah dicapai sesuai dengan instrument yang telah ditetapkan oleh guru atau desainer.

C. Karakteristik Ragam Model

Karakteristik adalah tanda, ciri diumpamakan perbedaan yang mempunyai tugas kewajiban berdasarkan ahli dalam pengetahuannya, untuk menetapkan aturan aturan mengenai aturan aturan ulasan, mengenai aturan aturan adalah review pada saat membahas mengenai pekerjaan mempunyai kepribadian yang objektif supaya ulasan bisa menjadikan perbaikan pekerjaan karyawan.

Ulasan model

Ulasan aturan adalah kupasan, tafsiran, atau komentar, atau dapat juga disebut review ketika mengulas suatu karya pengulas harus bersikap kritis agar hasil ulasan dapat memberikan kontribusi demi kemajuan karya tersebut maka bahasan berikut menjelaskan model desain pembelajaran sebagai berikut:

a. Sesuai dengan prosedur

Aturan prosedur memberi gagasan dalam menentukan kebenaran didesain menurut aturan secara bertahap.

b. Membuat lingkaran

Circular merupakan aturan yang tidak tertera pada penilaian dan penggunaan, penyelesaian, hal ini diduga perlu semangat, pada permulaan serta penghujung bisa ditetapkan apa saja bagian yang diperlukan oleh seorang pendidik.

Model berbasis sistem

Aturan aturan yang lain diawali berupa bagian bagian yang diperlukan untuk belajar. Pola kegiatannya berjalan step by step mencakup tugas kegunaan dari rancangan condong melebar karena alat belajar dilihat segala penjurur atau fakta yang didapat dari pembahasan permasalahan.

Model Dick, Carey dan Carey serta Rothwell dan Kazanas ialah desain rancangan alat belajar berpatokan pada aturan Keistimewaan model subsistem lengkap sengaja dirancang agar proses belajar berlangsung efektif.

c. Model materi ajar atau pengetahuan

Materi ajar dititik beratkan pada topik pembelajaran materi. Model ini menggunakan media tertentu supaya bahan bisa dimiliki oleh pembelajaran secara benar.

Aturan produk

Untuk memproduksi suatu bahan ajar, sifat dari hasil yang bermutu tidak susah bila dipakai modul ini dimulai pada langkah proses dengan menetapkan aturan aturan pembelajaran.

d. **Model Kegiatan Belajar Mengajar**

Aturan ini menekankan suatu praktek pembelajaran dilihat pada murid aturan tersebut merancang kurun waktu belajar.

Desain Merupakan Praktek Pembelajaran biasanya mempunyai sifat sifat:

1. bisa dimanfaatkan juga oleh anggota yang lain, selain pendidik itubsendiri.
2. Tugas seorang pendidik dalam memberi pelajaran.
3. Terdapat hal-hal apa saja yang akan diperbaiki.
4. Dapat membagi kelompok-kelompok kecil dalam belajar.
5. Biasanya bagian-bagiannya lebih banyak.

Model Kegiatan Belajar Mengajar Assure

Dapat dilihat pada BAB: VII

D. Model Cakupan Makro

Model cakupan makro bersifat supra sistem yang sangat luas biasanya bersifat nasional sedangkan cakupan mikro meliputi aspek yang sangat terbatas.

Ciri Model cakupan makro sebagai berikut:

- Membuahkan suatu sistem aturan.
- Ruang atau isi terpenuhi.
- Mempunyai sifat yang diatas sistem.
- Memberikan sistem manajemen yang baik.
- Jumlah karyawan tidak sedikit.

Keterbatasan yang dapat dideteksi:

- Agak susah.
- Lamanya waktu tidak cepat.
- Memerlukan karyawan yang tidak sedikit.
- Kerjanya kurang efektif.

Model Gagne, Briggs dan Wagner

Ketiga tokoh teknologi pendidikan ini mengajukan 4 langkah:

- Tahapan aturan.
- Tingkat yang beraturan.
- Langkah kegiatan
- Langkah sistim

Kegunaan dari ilmu yang berhubungan:

- Bisa melakukan penilaian pada waktu proses sedang berjalan dan bisa melakukan penilaian pada akhir dari suatu proses.
- Memiliki penilaian yang baik.
- Meliputi model kegiatan belajar mengajar atau mikro dan suatu kurikulum atau makro.

Keterbatasan Model Gagne, Briggs, & Wagner sebagai berikut:

- Anggota kerja tidak sedikit.
- Memerlukan waktu yang tidak cepat.
- Tidak semua pemerintah dapat merancang suatu proses pembelajaran.

E. Inovasi Disain Alat Belajar

Penemuan bahan ajar yang baru merupakan usaha mengenai jenis jenis dari bagian bagain yang digunakan pada pemaparan bahan ajar seperti pengaturan pengetahuan dari tenaga pendidik kepada para peserta didik dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan yang berlangsung. Berikut ini ada 2 model kegiatan belajar mengajar termaksud inovasi dalam desain pembelajaran.

Model Desain Belajar Konstruksi atau DBK

Aturan menetapkan pada pembelajaran yang alami pada murid dibuat atas dasar pendapat konstruksivisme ke desain model sebagai berikut:

- Penggunaan stategi dalam belajar secara maksimal.
- Membuat pembelajaran ini menjadikan para siswa lebih hiper aktif.
- Dapat mengatasi suatu masalah.

Bentuk tersebut bermanfaat agar:

- Bisa membuat peserta didik menjadi mandiri.
- Dapat berkolaborasi dengan sahabat.
- Melihat penilaian hasil akhir dari prosesnya.

F. Integrative Learning Design Framework (ILDF)

Desain pembelajaran model ILDF merupakan desain khusus dikembangkan untuk proses belajar masa depan yaitu, online-learning atau web-based learning yang mengoptimalkan pemanfaatan teknologi telekomunikasi. Model ini memiliki 3 tahapan yaitu eksplorasi, enactmen, serta evaluasi. Pentahapan ini disertai pandangan terhadap konteks sosial dan budaya. Tiga tahapan desain pembelajaran berbasis jaringan (web-based learning/online learning).

1. Menggali tujuan belajar.
2. Pembuatan interaksi antara guru dan siswa.
3. Menilai usaha akhir suatu proses antar guru dengan lingkungan belajar.

Spesialisasi model ini:

1. Berpusat pada pembelajaran jarak jauh.
2. Mempromosikan mengenai adat istiadatnya.
3. Kegunaan dari sistem pembelajaran.

Keterbatasan dapat ditemukan dalam penerapan model ini sebagai berikut:

1. Tidak semua para pendidik mengetahui model ini.
2. Pengetahuan ini tidak dapat diikuti semuanya dalam KBM.
3. Penyedia-an alat ini tidak murah dan tidak dapat tersedia kesemuanya.

Konteks Sosial dan Budaya

Hal tersebut diatas berkaitan dengan manusia dan kebudayaan yang biasa mereka lakukan, aspke sosial dan budaya mengkaji manusia tercakup pula unsur-unsur berupa

wujud budaya. Apa saja yang ada di bidang sosial dan budaya? Negara kita mempunyai bermacam adat istiadat. Tiap suku memiliki adat istiadat sendiri. Ini mempunyai pengaruh yang banyak mengenai perilaku serta proses melihatnya setiap orang begitu pula mengenai metode pembelajaran melalui internet.

Perang Pengembangan Pembelajaran

Perang pengembangan proses belajar berperan mengenai kewajiban membuat perluasan dan menyediakan semua bahan ajar yang dipaparkan melalui internet.

BAB IV

ATURAN PROSES KBM

Suatu model yang dimodifikasi aturan assure ditentukan Heinich pada tahun sekitar 1980.

A. Pikiran Yang Sehat

Pikiran yang sehat merupakan sifat manusia condong melakukan pencarian atas suatu kebutuhan kegiatan untuk mencapai tujuan guru. Melakukan perluasan praktek pembelajaran menjadi sempurna.

B. Sistem Pembelajaran Yang Berorientasi Pada Kelas

Ragam Rancangan

Ragam rancangan adalah suatu rancangan mengenai asas atau kegiatan yang akan dijalankan atau dilaksanakan. Model program menerangkan suatu peraturan pertunjukkan dan memperoleh tujuan dari program pembelajaran.

Kajian model program:

1. Sebaiknya seorang pendidik melakukan penilaiannya terhadap diri sendiri mengenai rancangan pembelajaran yang diberikan kepada para siswanya.
2. Pendidik sebaiknya memilih metode atau media dalam pembelajaran mana yang tepat buat anak muridnya, sesuai dengan proses belajar mengajar atau PBM.
3. Sebaiknya mempergunakan suatu kegiatan yang tidak mahal dalam proses pembelajaran.

4. Tata kelola ruang di dalam kelas disesuaikan dengan fungsinya apakah untuk kelas mandiri atau kelas yang tidak kecil dan lain sebagainya.

Manfaat dan Keterbatasan

Manfaat:

1. Tidak mewah.
2. Bisa dibuat oleh pendidik oleh-karena tidak mewah.
3. Di dalam ruang kelas bisa terjadi proses pembelajaran yang sempurna.
4. Para murid bisa bersama-sama dalam proses pembelajaran.

Keterbatasan:

1. Yang dilakukan seorang pendidik jadi tidak sedikit.
2. Mengikut sertakan secara bersama dengan para murid dalam merancang proses pembelajaran.
3. Oleh-karena tidak memakai sistem yang hebat maka tidak bisa mengetahui apakah ada dampaknya.

Analisis Komponen Program

Pantau Pembelajar para siswa.

Untuk mencapai jalannya pembelajaran dianalisis berdasarkan:

1. Sifat-sifat bisa terjadi pada waktu diruang dalam proses belajar.
2. Kebiasaan para murid yang berlainan.
3. Kemampuan para murid pada pertama kali belajar.

Rumusan Tujuan Pembelajaran atau Kompetensi

Bagian dari aturan belajar semestinya tidak ada yang kurang serta jelas. Tidak ada yang kurang dan kejelasan dapat menolong serta menetapkan aturan pembelajaran. Kegunaan alat belajar beserta assesmen pada kegiatan.

Ringkasan A B C D dijabarkan sebagai berikut:

- a. A. audiensi yaitu sifat-sifat dari para siswa.
- b. B. behavior yaitu sikap dan perilaku dalam proses pembelajaran.
- c. C. conditions yaitu tempat belajarnya para siswa disesuaikan dengan keadaan atau kondisi.
- d. D. degree

Aktivitas mengajar menggunakan isi atau memperoleh ilmu:

1. Macam-macam informasi kebenaran.
2. Karakteristik dari pengalaman.
3. Memilih mana yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

Memakai Proses Pembelajaran Yang Selaras

1. Memilih Format Media dan Sumber

Belajar yang disesuaikan dengan pokok bahasan atau topik. Media dalam konsep perencanaan ini didefinisikan sebagai alat (sarana) yang akan digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran seperti buku, film, video, slide. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Peran media Pembelajaran menurut Smaldino dalam Prawiradilaga sebagai berikut:

- a. Ditata oleh setiap pendidik.
- b. Ditata oleh para peserta didik.
- c. Pembelajaran jarak jauh.

Kategori media pembelajaran sebagai berikut:

Kategori lembaga berisi aturan alat belajar, tindakan terdahulu AECT menurut Prawiradilaga:

- a. Beberapa contoh alat belajar bagi anak didik yaitu ruang baca, para ahli pendidikan, tempat penyimpanan barang-barang pada zaman kuno serta tempat di mana banyak terdapat berbagai macam binatang-binatang.
- b. Beberapa contoh sumber belajar bagi anak didik yang lain yaitu tex book, alat pembuatbuku, pita suara serta alat-aat perekam pada masa yang lampau.
- c. Beberapa contoh sumber belajar bagi anak didik yang lainnya yaitu ruang kelas pembelajaran dalam menggunakan internet atau teknologi modern.
- d. Beberapa contoh sumber belajar bagi anak didik seperti manusia, alat-alat, materi pembelajaran serta, gambar bergerak.

Bagian dari alat pembelajaran tidak sedikit dan beraneka ragam, ini penting media tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal, serta membantu pengajar.

Memilah alat untuk materi alat belajar:

- a. Sifat-sifat dari peserta didik.

- b. Lengkap atau tidaknya sumber belajar yang telah tersedia diruang kelas.
- c. Segala sesuatu ingin memperoleh capai dalam proses pembelajaran.
- d. Memilih proses pembelajaran apakah mau secara jarak jauh atau secara tradisionl.
- e. Kemahiran seorang pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar secara tradisional.

2.Menentukan jalan untuk mencapai tujuan tertentu

Metode bahan ajar merupakan jalan agar bisa menunjukkan proses yang telah tertata bila melakukan pencapaian yang terlihat supaya hasil pembelajaran dapat diperoleh pada keadaan yang tinggi. Saran untuk mencari alat belajar yang baik dan berhasil:

- a. Mengerti pendapat pakar.
- b. Menjelaskan hal hal apa yang ingin dicapai.
- c. Mengerti kemauan minat dan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa.
- d. Cari alternative yang serasih terhadap sifat dari bahan ajar yang paten.
- e. Pada permulaan kegiatan ditentukan jenis alat belajar.
- f. Lihat respon murid.
- g. Melakukan penilaian alat bahan ajar.

Aturan belajar secara garis besar dapat dikelompokkan dalam:

1. Seorang pendidik menunjukan bahan pembelajaranya seperti tindakan, percakapan, nasehat-nasehat.

2. Langkah-langkah pembelajaran seperti menyelesaikan masalah-masalah, belajar dalam grup kecil, belajar tanpa guru.
3. Pembelajaran di luar kelas.

Pembelajaran yang baru memperluas pengetahuan serta murid dapat belajar tanpa bantuan guru:

1. Diskusi berkelompok.
2. Belajar dalam proses memecahkan sesuatu masalah apa yang terjadi.
3. Belajar di tempat praktek untuk melakukan prediksi.

Renungkan sejenak

1. Refleksi diri

Refleksi diri ialah perilaku keinginan merupakan tahapan kejadian yang pernah dialami bisa menyemangati pelajaran serta aktifitas yang pernah dialami suatu aksi agar bisa menghindari perbedaan dari yang ada dengan keinginan melakukan perbaikan atas segala yang berpatokan. Melakukan perbaikan atas apa yang dianggap perlu tentu saja rekanan gurunya, pemberian dari murid serta rekanan gurunya. Beberapa pertanyaan yang dapat membantu melakukan refleksi diri antara lain:

- a. Sudah adakah sumber belajar sebagai jalan pintas.
- b. Sudah adakah petunjuk untuk proses pembelajaran.
- c. Sudah adakah perinci-an satu persatu proses pembelajaran.
- d. Sudah adakah Aturan-aturan proses pembelajaran.

- e. Sudah adakah penggambar-an proses pembelajaran yang baik.
2. Bertukar pikiran bersama rekan gurunya
Guru memiliki suatu kejadian yang dialami yang tidak sama dengan rekannya, bertukar pikiran atau berbagi pengalaman untuk memberi dan menerima masukan yang berkaitan dengan desain atau kegaitan belajar mengajar.
3. Menjadikan 1 dan kiat 2
 - a. Penjelasan materi pembelajaran
 - b. Menjadikan materi pembelajaran
 - c. Menjadikan murid yang baik
 - d. Siapkan hal-hal apa saja yang pernah didapat oleh peserta didik.

Atur Kegiatan Peserta Didik

Ahli pendidikan yang bernama Gagne mengatakan mengikutsertakan siswa dan memberikan tanggung jawab akan menjadikan proses belajar yang berhasil. Untuk mempermudah pengelolaan kegiatan siswa rundingkan jadwal atau buat kesepakatan dengan siswa. Keterlibatan mereka akan memupuk rasa tanggung jawab siswa

Menilai dan memperbaiki

1. Hasil belajar
Penilaian hasil belajar dapat diukur dengan berbagai cara, diantaranya daftar cek, tes tertulis
2. Menilai dokumen
Menilai dokumen karyawan adalah murni (authentic assessment) dimana pembelajar juga diberi kesempatan menilai proses belajarnya sendiri
3. Penilaian kegiatan belajar mengajar

Hal ini bisa digunakan berisikan keseluruhannya misalnya alat, proses pembelajaran, cara belajar.

Metode bahan ajar dilakukan untuk menimbang efektivitas seluruh komponen yang telah digunakan. Kesimpulan penilaian digunakan perbaikan penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar selanjutnya.

C. Contoh Perbuatan

Perbuatan merupakan cara cara alat belajar supaya bisa mencapai hasil untuk keperluan suatu kumpulan yang tertata dengan rapih lebih dahulu.

Pantau pelajar atau para siswa

1. Memperhatikan setiap perbedaan gaya belajar dari setiap para murid.
2. Memperhatikan setiap perbedaan kemampuan pengetahuan dari setiap para murid.
3. Memperhatikan setiap perbedaan sifat-sifat yang khas dari setiap para murid.

Rumusan tujuan pembelajaran atau kompetensi umum

1. Umum, pada semester dua kelas delapan suda bisa mengetahui kegunaan dari penerangan yang digunakan sehari-hari.
2. Khusus, pada semester dua kelas delapan suda bisa mengetahui kegunaan dari ilmu pasti alam yang digunakan sehari-hari.

BAB V

RAGAM PENGETAHUAN

Menguraikan cara menganalisis penyajian ilmu yang akan disajikan agar lebih mudah diuraikan dan dalam penyajiannya lebih menarik.

A. Pengertian

Ragam ilmu merupakan kenyataan pengalaman atau ide pikiran yang dibuat diri sendiri atau kelompok yang melakukan uji coba serta pemahaman yang teruji kebenarannya. Analisis pengetahuan dilaksanakan melalui pengelompokan ilmu berdasarkan struktur didalamnya pada tingkat pemahaman tertentu. Berikut kajian pendapat para pakar sebagai berikut:

- Seorang ahli pendidikan yang bernama Merrill mengatakan: merancang proses pembelajaran khusus pada bidang pengetahuan.
- Seorang ahli pendidikan yang bernama Kemp dan kawan-kawan mengatakan: merancang proses pembelajaran khusus pada bidang sifat-sifat serta yang berlawanan dengan etik.
- Seorang ahli pendidikan yang bernama Anderson dan Krathwott mengatakan: bahwa banyak jenis pengetahuan seperti, kenyataan, peta, tata-cara dan sifat-sifat dari jenis pengetahuan tersebut.
- Seorang ahli pendidikan yang bernama Romuszowski mengatakan: bahwa kepandaian dalam hal tindakan-tindakan adalah pengetahuan juga.

B. Analisis Ragam Pengetahuan

Konsep

Konsep berarti suatu rancangan yang sengaja dibuat supaya pelaksanaan secara baik dan benar diperlukan ketetapan yang tidak sukar dipahami serta diketahui. Pada umumnya aturan memiliki dua sifat yaitu konkret atau fakta yang berisi tanda suatu alat yang dapat dilihat oleh mata yang bersifat samar samar mengenai usulan, rancangan memberikan gambaran serta pandangan individu terhadap sesuatu hal dapat dikatakan sebagai konsep abstrak.

Asas

Asas merupakan fungsi penting serta dasar dan fakta atau suatu kumpulan untuk melaksanakan serta melakukannya. Menurut ahli pendidikan yang bernama merrill, prinsip merupakan penjelasan atau ramalan mengenai pandangan terhadap hubungan supaya bisa mengetahui fakta fakta yang khas.

Tahapan

Tahapan bisa disamakan supaya komponen komponen inti bisa melaksanakan tugas yang telah ditentukan dan telah diatur bertujuan memberi petunjuk atau langkah tentang pelaksanaan suatu pekerjaan serta pekerjaan rumah dilakukan setiap murid. Prosedur penting dimiliki suatu komunitas supaya bisa membuat kegiatan berhasil dengan baik maka dibuatkanlah aturan aturan yang jelas yang harus dilakukan sesuai dengan pekerjaannya.

Kemampuan antar pribadi

Kecerdasan seseorang sesungguhnya berupa perangkat pengetahuan yang bisa dilihat antar pribadi sangat penting hal ini mencakup berbagai skenario dimana komunikasi dan kerjasama dapat dibangun ini berguna untuk kerjasama dalam tim. Kemampuan antar pribadi berguna untuk kerjasama dalam kelompok bisa memudahkan kedekatan antar mereka.

Sikap

Perilaku merupakan reaksi supaya bisa mengetahui mengenai kehidupan manusia berupa tanda tanda pemikiran pemikiran dan hal hal yang menarik yang ditempelkan didinding dengan respon mengikuti hal yang baik.

Ciri-ciri perilaku para tokoh pendidikan tidak sama sesuai mendeskripsikannya. Perilaku serta reaksi mengatakan rangsang dari suatu hal kejadian. Perilaku mengetahui hal hal terhadap rangsangan dari dalam tubuh dapat menyebabkan suatu keadaan perasaan hati yang tidak damai terhadap rangsang kehidupan masyarakat. Dapat juga mengenai hal hal yang baik dan hal hal yang kurang baik. Perilaku mempunyai kemampuan yang berbeda beda atau suka yang tidak baik, benci, kurang baik. Perilaku dan dapat diperoleh.

Romiszowski seorang ahli pendidikan mengatakan bahwa dapat menjabarkan suatu perilaku merupakan sikap atau penilaian mengenai hal hal. Perilaku ilmu menurut Romiszows ialah:

1. Menunjukkan perasaan ingin tahu mengenai hal-hal yang lain.
2. Melakukan suatu tindakan mengenai hal-hal tersebut.
3. Melaksanakan penilaian terhadap hal-hal yang tadi.

4. Mengambil sikap apakah hal-hal tersebut berguna buat kehidupan-nya dalam kemudian hari.
5. Mengecek mengenai hal-hal tersebut dalam kehidupan-nya serta dapat dilihat dari kepribadian dirinya.

Metakognisi

Proses pengetahuan merupakan proses belajar serta teratur, mengenai abstraksi. Pada jenjang yang lebih luas dapat membaikkan proses belajar yang lebih baik. Pemecahan pada jenjang abstraksi yang lebih luas memperoleh perbuatan serta perubahan pengetahuan dalam memaknainya. Metakognisi juga mencakup kemampuan orang dalam memilih serta menggunakan tahap, pengetahuan yang berlainan dalam kegiatan tugas yang berbeda.

Pengolahan Ilmu Pengetahuan

Pengetahuan strategi adalah belajar secara teratur seseorang pada waktu dalam menetapkan yahapan, perencanaan serta memilah cara, prosedur materi prinsip pada saat menyelesaikan persoalan. Untuk suatu strategi supaya bermanfaat berfungsi berguna.

Pengetahuan tugas kognitif

Pengetahuan tugas dalam membuat sesuatu berupa kegiatan batin simanusia bisa mengatakan penilaian serta memikirkan baik-baik terhadap kejadian agar manusia mendapat ilmunya. Pengetahuan mengenai batin berhubungan kuat dalam jenjang atau kemampuan memecahkan masalah manusia.

Macam perkembangan pengetahuan adalah:

- Berawal dari impian masa depan
- Mengerjakan kesukaan rasa suka atau kepuasan
- Menentukan sekolah yang dituju
- Mengambil teman

Menentukan serta beradaptasi mengenai ilmu pengetahuan seringkali membutuhkan adaptasi manusia mengenai keadaan serta mengambil keputusan, tempat, serta lingkungan yang berlainan. Apabila seorang pengajar menggunakan teori belajar kognitif atau mental seseorang. Oleh sebab itu pengetahuan tugas kognitif perlu dimiliki seorang pengajar karena didalamnya terdapat aturan dari pengetahuan berproses dari penelitian yang belum pernah ada ini membuahakan skema awal mengubah skema yang panjang. Kegiatan belajar tanpa guru serta memperkenalkan hal yang baru.

Pengetahuan diri

Kita adalah manusia yang utuh ciptaan Tuhan yang unik yang mempunyai kelebihan dan kekurangan. Yang ada kelebihan dikita tidak ada di orang lain, begitu juga yang ada kelebihan diorang lain tidak ada didiri kita. Maka kita dapat membuat aturan kehidupan.

Motorik

Motorik adalah segala sesuatu berupa gerakan atau proses kemampuan gerak seseorang. Contoh: dapat tegak bila duduk, mengepak, kejaran serta menaiki suatu tangga, ketrampilan yang begini membutuhkan keseimbangan dan kondisi beberapa bagian tubuh seperti otot=otot yang kecil, otot-otot yang besar.

Mengontrol gerakan otot kecil dan otot besar, agar pergerakannya lebih baik banyak membutuhkan kalori misalnya. Kejaran, jalan ringan, serta melaksanakan gaya melambung di udara. antar motoric otot kecil melaksanakan dengan fokus, antar indera penglihatan serta anggota gerak tubuh, misalnya, menjepit, memotong, serta mengerol. Romiszowski seorang ahli pendidikan mengatakan dapat mengembangkan jenjang ragam pengetahuan motorik menjadi:

1. Pemahaman.
2. Reaksi berkala.
3. Mengawasi.
4. Bergerak mandiri.
5. Dipusatkan.

Gagne dan Briggs kedua tokoh pendidikan ini mengatakan dapat memberi tambahan pada pengertian Romiszowski berupa pengetahuan motoric terhubung terhadap kemampuan, kegiatan dan ketrampilan menjalankan tugas.

Apabila gerak motoric seseorang dapat terjadi dengan cepat dan tepat, maka makin tinggi pengetahuan kognitifnya, oleh karena itu pengetahuan motorik ini perlu mendapat perhatian khusus agar para siswa semakin aktif dan kreatif

C. Sifat Pengetahuan

Ilmu berubah sesuai perkembangan zaman, menjadikan perubahan keadaan dengan suatu kejadian yang belum pernah terjadi. Sifat ilmu membuat pemikiran dalam pembuatan sistem atau aturan, hal ini berhubungan serta menganalisis fungsi kegiatan serta learning dalam memecahkan suatu masalah dalam kelompok kecil.

Pengetahuan inti

Pengetahuan inti adalah suatu berita yang sudah tersebar kepada masyarakat atau golongan yang belum diuji kebenarannya. Ilmu pengetahuan pusat merupakan ilmu berfokus pada perhatian ini agar bisa mengontrol standar awal. Peserta didik harusnya diarahkan untuk dapat mengerti pengetahuan inti agar dapat menguasai kompetensi untuk melaksanakan suatu pekerjaan tertentu sesuai dengan bidang ilmu pengetahuan yang dipelajari.

Ilmu pengetahuan yang khusus

Bekal pengetahuan yang diperlukan untuk mempelajari suatu bahan ajar.

Bekal pengetahuan ini sebaiknya dimiliki oleh peserta didik berupa standar pendidikan serta bahan ajar yang akan dipelajari.

Pengetahuan ketingkat yang lebih tinggi

Ilmu yang dimiliki sebaiknya merupakan ilmu yang bertingkat ke yang lebih tinggi dari ilmu yang sebelumnya dapat dikatakan jenjang yang lebih sulit. Pengetahuan lanjutan diberikan apabila pengetahuan prasyarat dan pengetahuan inti sudah dipahami dengan baik/benar.

Pengetahuan pendukung

Pengetahuan pendukung adalah hal-hal yang memfasilitasi dalam pelaksanaan kegiatan seperti sarana dan prasarana, finansial pemberian tugas, kegiatan ekstra kurikuler.

D. Jenjang Belajar dan Kompetensi

Jenjang belajar adalah tingkat ilmu yang disusun berdasarkan tahapan atau tingkatan kemampuan peserta didik, proses berikutnya untuk memperoleh standart pendidikan untuk di perluasakan. atau tahapan ilmu memiliki lamanya yang tidak sama supaya dapat diawasi dengan pengklasikasian peserta didik serta pedoman untuk dilaksanakan agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan ketrampilan, sikap serta kompetensi.

E. Teknik Penyajian

Cara yang baik dalam belajar merupakan ilmu mengenai suatu pengajaran dipergunakan seorang pendidik atau seorang dosen. Langkah yang baik agar mudah dimengerti dipahami oleh siswa dalam proses suatu pembelajar yaitu dengan menggunakan teknik penyajian data yaitu ada penyajian secara verbal ditinjau dari segi penulisan, penyajian secara matematis atau dengan angka dan simbol-simbol, dan penyajian secara visual atau dengan cara grafiks, peta, gambar, dan lain-lain. Agar mudah dimengerti dan digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Peranan Contoh

Peranan contoh merupakan aspek dinamis ketika seseorang menjalankan peranannya. Pelaku merupakan pengertian yang baik serta di-inginkan agar berdampak terhadap manusia untuk menjalankan apa yang bisa kita beri dan kita terima berdasarkan posisi. Pernanan contoh merupakan pemecahan sesuatu yang masih samar-samar serta susah untuk dimengerti karena itu peran dapat dilihat alur dalam belajar yang mudah menjadi yang sulit. Kekuatan peran

contoh dalam teknik penyajian adalah potensi yang dapat disajikan tersurat melalui pemaparan dalam bentuk gambar yang bersuara.

Penyajian bersketsa

Penyajian berpola adalah bentuk gambar yang mengungkapkan kesamar-samaran mempunyai rencana ajar yang baik dan tersusun serta keinginan yang masih samar-samar. Bagian dari gambar dibuat berkali-kali secara berurutan agar menjadi proses berikutnya.

F. Konteks Ragam Pengetahuan

Ragam pengetahuan dan keahlian

Menurut tokoh pendidikan terdapat delapan jenis ilmu yaitu: keadaan, konsep, ide gagasan, prinsip, azas, kebenaran kecakapan, sikap perasaan antar pribadi/ sosial, metakognitif serta motoric. Keahlian adalah kemahiran dalam suatu ilmu, keahlian mencerminkan kemampuan seseorang dalam berfikir.

Ragam pengetahuan dan strategi pembelajaran

Perencanaan suatu ilmu merupakan usaha pendidik agar dapat menolong muridnya dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Untuk mencapai rencana belajar yang baik tepat serta berhasil melaksanakan proses pembelajaran yang dilaksanakan murid.

Umumnya cara belajar melingkupi langkah dasar terdiri dar:

1. Menentukan ketercapaian belajar.
2. Menentukan evaluasi pengajaran.
3. Menentukan cara metode atau suatu aturan.

4. Cara yang paling tepat dan efektif.

Strategi pembelajaran tidak hanya sebatas serangkaian aktivitas yang terencana saja, tapi juga pengaturan materi yang akan disampaikan pada siswa. Kompetensi dalam strategi berguna buat seorang pelatih supaya bisa memberikan pembekalan secara benar berdasarkan jenis jenis ilmu yang sudah dicari yang tepat, agar sipendidik bisa memperluas serta menetapkan cara tata yang benar.

Jenis ilmu beserta mata pelajaran

Mata ajaran berisi lengkap yang telah dibuat dengan rapih serta berisikan satu kesatuan yang lengkap berisikan standar pendidikan yang harus dimengerti oleh murid serta dapat dilakukan untuk belajar agar tercapai hasil serta penyelesaian memaparkan belajar. Mata pelajaran merupakan aturan untuk pendidik supaya dapat menjelaskan aktifitas pada waktu belajar dan belajar berupa inti standar pendidikan agar dapat dikuasai.

Ragam Pengetahuan dan Perbedaan Individu

Sifat pengetahuan tiap manusia tidak sama, berupa pengetahuan, bereaksi dengan manusia yang lain, keterampilan, jiwa, antara murid ditingkat umur. Sesaat setiap group melewati praktek serta kegiatan pengetahuan, siswa bisa mengetahui setiap manusia tidak sama pada tiap peserta murid.

Hal hal yang berdampak pada manusia:

- Sikap seseorang.
- Rasa khawatir yang dirasakan oleh murid.
- Dorongan nilai yang baik.

tiap- tiap manusia mempunyai niat yang berlainan, ketidaksamaan ini berdasarkan jumlah dan bukan berdasarkan mutu. Kemampuan sifat murid dan seorang pendidik atau seorang dosen bisa rekontruksi serta mengelompokkan bahan ajar, memilah serta menetapkan cara yang benar, supaya aturan berhubungan dengan yang lainnya dalam proses pembelajaran secara tradisional.

G. Kerangka Studi Tentang Benda

Kerangka mengenai benda dibuat untuk dipaparkan supaya pokoknya diperluas serta melakukan suatu keadaan.

BAB VI EVOLUSI

Menjelaskan sejarah perkembangan pembelajaran dari mulai diterapkan di dunia militer pada perang dunia ke-II sampai dimunculkannya teori baru. Badan pemerintahan dan pelaksanaannya didukung agar bisa memperbaiki keseluruhan supaya bisa menanggapi hal yang berbeda. Proses globalisasi akan lebih hebat serta berakibat pada bagian mutu yang baik. Masyarakat menginginkan tenaga pengajar serta berkarakter kuat dan benar benar memiliki pengetahuan serta pendidikan disaat sekarang serta yang akan datang. Ilmu pengetahuan berfokus pada adat istiadat untuk menampilkan keperluan bangsa serta dapat menghadapi proses globalisasi. Lembaga pemerintah harus berpusat pada ilmu pendidikan.

Kita perlu aturan pembelajaran untuk mengetahui suatu masalah, serta penilaian pada saat proses berjalan merupakan bagian dari standar pendidikan didesain pada proses belajar.

Generasi penerus menjadi harapan besar untuk mewujudkan manusia Indonesia yang unggul dan berkarakter yang mampu berkompetensi di tengah persaingan global, dan bisa membawa Indonesia menjadi salah satu kekuatan dunia di masa depan, oleh karena itu harus ditopang oleh sistem penyelenggaraan pendidikan nasional yang bermutu yang berakar pada nilai luhur budaya bangsa untuk dapat mewujudkannya, maka peran guru sebagai pendidik harus ditingkatkan kualitasnya.

Kualifikasi guru atau seorang dosen yang unggul harus terus dikejar melalui berbagai cara. Rumusan tujuan pembelajaran, analisis kebutuhan dan tugas beserta evaluasi formatif hanyalah tiga komponen dari sekian banyak

komponen yang ada dalam suatu desain pembelajaran. Hal tersebut menjadi bukti terjadinya evolusi keilmuan dalam desain pembelajaran.

BAB VII

JENIS-JENIS MODEL PEMBELAJARAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran di ruang kelas biasanya dilakukan secara satu arah atau yang sering disebut dengan pembelajaran secara tradisional, misalnya bahan ajar cuma diucapkan saja, pembuatan bahan ajar sederhana serta bahan ajar, cuma diambil dari teori teori tertentu mungkin berbeda dari lingkungan ruang kelas, padahal buku-buku bahan ajar atau teks yang banyak beredar saat ini adalah produk atau hasil mungkin teori-teori dan bahan ajar atau kalimat yang merupakan kalimat atau aturan-aturan hasil dari aturan-aturan kurang menunjukkan, sifat-sifat dari kekhasan tiap instansi yang menunjukkan bagian-bagian dalam instansi tersebut sering disebut ktsp.

B. Jenis-jenis rancangan perluasan belajar

1. Model perluasan assure.

Didalam Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 Pasal 20, dikatakan yakni seorang tenaga pengajar atau seorang guru diinginkan mengembangkan materi pembelajaran sendiri, yang kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional atau Permendiknas nomor 41 pada tahun 2007 tentang Standar Proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP. Salah satu elemen dalam RPP adalah sumber belajar. Dengan demikian, seorang pendidik atau seorang guru diharapkan untuk

mengembangkan bahan pembelajarannya sebagai salah satu sumber belajar.

Model ASSURE

merupakan suatu model yang merupakan sebuah formulasi untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) atau disebut juga model berorientasi kelas. Menurut Heinich seorang ahli pendidikan yang mengatakan sekitar tahun 2005 bahwa model ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu:

Perencanaan pembelajaran model ASSURE dikemukakan oleh beberapa tokoh pendidikan seperti Sharon E. Maldino, Deborah L. Lowther dan James D. Russel didalam bukunya edisi Sembilan yang berjudul *Instructional Technology dan Media For Learning* pada tahun sekitar 1989. Model berorientasi kelas biasanya ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih. Contohnya adalah model ASSURE.

Perencanaan pembelajaran model ASSURE meliputi enam tahapan yang dikemukakan oleh Prawiradilaga kira-kira pada tahun 2008 adalah sebagai berikut:

a. Analyze Learner Characteristics atau menganalisis sifat karakteristik para siswa.

Pada pertama sekali memulai suatu proses pembelajaran adalah menganalisis para siswa, dengan maksud dan tujuannya supaya seorang pendidik atau seorang guru dapat mengetahui atau mengenali sifat-sifat atau karakteristik para siswa yang akan melaksanakan atau melakukan suatu proses dalam suatu pembelajaran. Setiap para murid atau siswa mempunyai atau memiliki sifat-sifat karakter serta kemampuan dan bakat yang berbeda-beda, jadi tidak bisaseorang pendidik atau seorang guru menyamakan sifat-

sifat karakter semua para murid atau siswa yang berada didalam sebuah ruang kelas. Karena setiap siswa atau murid mempunyai atau memiliki keragaman etnis masing-masing.

Oleh-karena itu fungsi dari seorang pendidik sebaiknya berhati kasih dalam mengajar murid agar mengetahui sifat-sifat karakter murid yang akhirnya berguna dan bermanfaat bagi murid tersebut dikemudian hari.

Bagi para pendidik sebaiknya mengetahui dari sejak pertama proses pembelajaran bagaimana sifat-sifat karakter serta kemampuan dari murid atau kompetensi para siswa atau murid agar dapat memajukan kompetensi pengetahuan serta hasil belajar dan prestasi belajar bagi para siswa atau murid.

Seorang pendidik akan melakukan analisis kebutuhan dengan cara menjawab dari beberapa permasalahan yang dihadapi oleh para siswa, yaitu:

1. Bagaimana sifat-sifat karakteristik dari para murid atau siswa yang akan mengikuti suatu program dari proses suatu pembelajaran.
2. Pengetahuan atau kompetensi dan psikomotorik atau ketrampilan seperti apa yang telah dimiliki atau dipunyai oleh para murid atau para siswa.
3. Kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dimiliki atau dipunyai oleh para murid atau para siswa.
4. Apa indikator atau kriteria alat ukur yang dapat digunakan untuk menentukan bahwa siswa telah mencapai kompetensi yang telah ditentukan setelah melakukan akhir dari proses suatu pembelajaran.
5. Kondisi atau keadaan dan bagaimana serta seperti apa yang diperlukan oleh para murid atau para siswa agar bisa dan dapat memperoleh serta memperlihatkan

kompetensi atau kemampuan yang telah dipelajari selama proses pembelajaran di dalam kelas.

b. State Performance Objectives atau menentukan serta menetapkan tujuan dari pembelajaran atau kompetensi.

Pada kegiatan berikutnya atau langkah berikutnya, seorang pendidika atau seorang guru menentukan apa tujuan dimana mau digapai selaras terhadap aturan ataupun kurikulum dari pendidikan yang sudah ditetapkan. Tujuan dari proses pembelajaran ini merupakan penjabaran atau pemetaan dari kemampuan atau kompetensi, pengetahuan, keterampilan serta sikap yang akan dipunyai atau dimiliki oleh para murid atau para siswa setelah mencapai atau menempuh proses dari suatu pembelajaran. Tujuan dari proses pembelajaran ini juga mengarah pada penilaian atau evaluasi dan prestasi atau hasil belajar para murid atau para siswa.

Tujuan dari proses belajar adalah suatu dalil serta suatu fakta untuk menjabarkan atau menerangkan suatu ilmu, kegunaan, sikap serta kegiatan bisa didapat atau miliki para murid atau para siswa setelah selesai menempuh suatu proses dari suatu pembelajaran. Didalam langkah ini sebaiknya diperhatikan mengenai suatu jawaban dari beberapa catatan mengenai suatu permasalahan, adalah:

1. Pengetahuan atau kemampuan serta kompetensi yang khusus apa saja yang harus dimiliki atau dikuasai oleh para murid atau para siswa setelah mengakhiri atau menyelesaikan suatu program dari proses suatu pembelajaran.
2. Standar atau alat ukur indikator apa yang bisa dimanfaatkan atau digunakan agar dapat menilai atau mengukur ketercapaian atau keberhasilan para murid atau siswa siswa dalam menyelesaikan atau mengikuti suatu program dari proses suatu pembelajaran.

3. Suatu materi atau peralatan serta suatu kondisi bagaimana yang diharapkan atau yang diperlukan oleh para murid atau para siswa untuk mengatakan atau menunjukkan ketercapaian suatu kepercayaan, standar pengetahuan, keterampilan setelah menyelesaikan atau mengikuti suatu program dari suatu proses pembelajaran.

c. Memilih sumber belajar, strategi pembelajaran serta materinya

Pada kegiatan yang ketiga, seorang pendidik sebaiknya bisa untuk mengetahui serta menggunakan atau memilih mana suatu metode, media, dan bahan ajar atau memilih yang mana suatu media mengajar agar dapat dimanfaatkan atau bisa dimanfaatkan untuk para murid atau para siswa. Dalam menggunakan bahan materi ajar ini disesuaikan dari sifat-sifat karakteristik para murid atau para siswa. Dalam menggunakan bahan materi ajar ini disesuaikan dari sifat-sifat karakteristik para murid atau para bisa menyebabkan atau mempengaruhi keefektifan, efisien serta daya tarik bagi para murid atau para siswa dalam suatu proses dalam pembelajaran.

Pada saat melakukan proses pemilihan suatu metode, media, bahan ajar. Suatu langkah yang perlu diperhatikan serta juga sebaiknya memprediksi respon dalam bermacam problema dibawah ini:

1. Coba sebutkan cara memadukan atau mengkombinasikan suatu media yang ingin diperlukan didalam menyelenggarakan suatu program dalam proses suatu pembelajaran.
2. Memadukan atau kombinasi suatu metode dalam proses menghasilkan serta efisien bila dimanfaatkan

berpengaruh serta efisien agar dimanfaatkan atau dilakukan terhadap pemberian atau pentaroon bahan serta part dari proses dalam pembelajaran.

3. Materi atau bahan ajar serta suatu proses aktifitas selayaknya bisa dimanfaatkan atau bisa dilakukan didalam mensupot suatu aturan dalam suatu prose dalam pembelajaran.

d. Utilize Materials atau menggunakan bahan ajar dan pemanfaatan sumber belajar

Pada langkah kegiatan ini keempat setelah seorang pendidik sudah memilih serta menetapkan media materi serta strategi dalam pembelajaran sebaiknya menggunakan-nya dengan baik dan benar pada peserta didik. Sebaiknya sebelum menggunakan komponen pembelajaran tersebut sebaiknya seorang pendidik atau seorang pengajar mula mula melaksanakan atau menjalankan perubahan agar dapat meyakinkan alat-alat berjalan baik serta efisiensi. Seorang pendidik juga harus mempersiapkan sarana dan prasarana didalam mengajar di ruang kelas sebagai proses pendukung untuk kegiatan belajar.

e. Mengikut sertakan para murid di dalam suatu kegiatan belajar.

Didalam suatu kegiatan belajar sebaiknya para murid ataupun para siswa ikut terlibat didalam belajar agar tercapai pembelajaran yang sedang berlangsung secara efektif dan efisiensi. Kalau para siswa atau para murid aktif dalam kegiatan belajar akan memudahkan untuk mengerti bahan materi yang diberikan oleh seorang pendidik serta membuat para murid atau para siswa menjadi mandiri dan menjadikan keinginan atau motivasi untuk belajar serta tidak merasa tertekan akan tetapi mempunyai minat atau daya tari untuk

belajar. Perlu diperhatikan bagi pendidik untuk membuat siswa tertarik dan mempunyai keinginan untuk belajar.

f. Evaluate and Revise atau melakukan suatu evaluasi serta merevisi.

Pada tahap terakhir adalah melakukan suatu penilaian serta melakukan suatu perbaikan atau merevisi. Pada langkah yang terakhir berguna atau bermanfaat agar bisa menilai dengan baik. serta menilai prestasi suatu program dari suatu proses belajar serta mengetahui pencapaian hasil belajar pada akhir pembelajaran bagi para murid atau para siswa. Pada tahap suatu proses penilaian atau meng-evaluasi untuk menilai apakah pembelajaran dilakukan secara efektivitas dalam proses pembelajaran yaitu jawaban suatu soal mengenai aturan-aturan bahan ajar. yang telah digunakan sudah mencapai tujuan, apakah dengan menggunakan sumber belajar dapat menolong atau membantu suatu sumber belajar, apakah para murid atau para peserta didik terlibat secara aktif dalam suatu proses dalam suatu belajar.

Langkah-langkah dalam melakukan evaluasi:

1. Apakah para siswa menikmati atau menyukai suatu program dalam proses pembelajaran yang para murid mengikuti proses pembelajaran selama ini.
2. Berapa banyak kegunaan atau keuntungan bagi para murid dalam menjalankan suatu aturan dalam suatu proses alat belajar.
3. Berapa lama atau banyak para murid bisa mengetahui suatu materi dari bahan belajar.
4. Berapa hebat para murid bisa atau dapat melakukan ilmu yg diberikan oleh guru.
5. Berapa hebat peranan atau keyakinan dalam proses belajar dari siswa.

2. Pola perluasan model addie

Jenis model addie yang terdiri dari: Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate. addie dikenal dalam ilmu pendidikan sekitar kira-kira di tahun 1990 diperluas oleh ahli dalam bidang pendidikan juga yang bernama Reiser bersama mollenda. Kegunaan dari ide-ide pembelajaran secara addie adalah pokok untuk membuat alat atau fasilitas yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan yang berguna untuk suatu tugas. dalam melakukan atau melaksanakan suatu pelatihan itu sendiri dalam meningkatkan suatu ketrampilan.

Model pembelajaran yang digunakan lima langkah terdiri dari:

a. Analysis.

Analysis untuk mengetahui kebutuhan, sebaiknya mengetahui lebih dahulu identifikasi atau apa-apa saja yang ada mengenai masalah. kebutuhan, dan melakukan analisis tugas atau task analysis. Langkah analysis menganalisis suatu perubahan dalam menilai ilmu, terlebih dahulu mengetahui masalah-masalah apa saja yang ada dilihat ciri-ciri dari masalah tersebut.

b. Design atau rancangan dari suatu perancangan.

Merancang suatu proses pembelajaran pada langkah ini, mula-mula, melakukan kegunaan dari smar yang terdiri dari kekhasan atau spesipik, mengukur atau measurable, bisa dipakai atau applicable serta berpikir yang baik atau realistic. Seterusnya membuat ujian-ujian atau penilaian, ujian –ujian atau penilaian beracuan dengan proses yang telah ditetapkan disusun pada waktu dulu.. Selanjutnya ditentukanlah perencanaan media apa yang baik dan harusnya mempunyai target. Jangan lupa melihat atau mempertimbangkan pula

sumber-sumber pendukung pembelajaran yang lain-nya, seumpama sumber materi alat layak, serta berhubungan dengan ruang kelas yang sesuai sebagainya. Tempat penyimpanan yang rapi sering disebut blue print.

Merancang pada proses addie pada kegiatan yang kedua terdiri dari:

1. Fokus menganalisa suatu permasalahan selanjutnya mendapatkan suatu pilihan penyelesaiannya mendapatkan suatu pikiran atau penyelesaiannya agar bisa mengetahui langkah dari suatu proses apa-apa saja.

2. Kegiatan yang uegent yang perlu dilaksanakan agar dapat, melakukan suatu peristiwa proses dalam kegiatan yang dipelajari atau diperlukan seorang murid atau para peserta didik pada waktu melakukan suatu kegiatan proses suatu belajar.

3. Kegiatan berikutnya yaitu agar dapat mengatakan suatu hal-hal, mengenai aturan-aturan proses suatu hal-hal mengenai belajar serta dapat memberi jalan keluar suatu keadaan apapun dari para murid.

4. Langkah yang ke-empat yaitu ketidak-samaan tiap-tiap para murid dengan pengetahuan berbeda-beda yang bisa dipunyai oleh murid atau peserta didik.

Yang lain pada ketidak-saman pengetahuan pesertadidik:

- Para peserta didik pada akhir suatu pelajaran tidak dapat memperoleh standar pengetahuan.
- Para murid atau para peserta didik hanya bisa memperoleh standar pengetahuan. Hanya bisa kira-kira enam puluh persen dari standar pengetahuan saja ditentukan atau ditetapkan.

Kegiatan berikutnya membuat soal-soal yang berikutnya dengan masalah minat.

- standar pengetahuan spesifik harus dipunyai atau diperoleh oleh peserta didik pada akhir kegiatan proses belajar.
- Variabel yang dipakai untuk menilai ketercapaian para murid pada waktu melaksanakan aturan tersebut.
- Segala keperluan murid atau siswa, supaya bisa memperoleh standar pengetahuan setelah menyelesaikan aturan aturan tersebut.
- Segala aktifitas bisa dimanfaatkan serta mensupport aturan aturan belajar.

c. Proses suatu pengembangan dan perluasan

Suatu proses dalam pengembangan untuk merupakan kerangka landasan akan membuahi hal-hal yang berarti, bila digunakan alat alat yang lunak serta gabungan dari berbagai elemen elemen supaya bisa dijadikan suatu proses pengembangan atau perluasan. Pada tahap akhir dilakukan suatu penilaian yang dilakukan dengan uji coba sebelumnya digunakan alat tersebut. Merupakan kegiatan yang urgen didalam pembelajaran addie.

Pada pembelajaran addie, pada langkah yang ketiga pada proses perluasan terdiri dari: membuat bahan ajar yang menarik dan berbeda, berupa perubahan bahan atau alat pembelajaran sesuai dengan aturan aturan yang ada. Makna daripada perluasan atau pengembangan:

- 1) Menghasilkan atau merubah materi dengan maksud supaya dengan tujuan dari proses pembelajaran.
- 2) Memilih serta menggabungkan materi dengan soal-soal dari desainer:

- Supaya tujuan dalam proses pembelajaran bisa dicapai, maka materi yang mana yang dapat dipakai.
- Beragam sifat dari para murid yang ada diruang kelas maka materinya yang paling cocok untuk dipaparkan.
- Beragam untuk digabungkan.
- Gimana menggabungkan alat untuk pelaksanaan aturan proses pembelajaran.

d. Implementasi atau menunjukkan

Menunjukkan bahan materi berupa kegiatan yang keempat dalam pembelajaran addie. Tujuannya:

1. Menuntun para murid supaya memperoleh standar pengetahuan.
2. Materi solusi dan penyelesaian suatu permasalahan terhadap perbedaan nilai akhir para murid.
3. Memberi kepastian pada akhir suatu proses pembelajaran para murid dan mendapatkan standar pengetahuan.

Tahapan tahapan desainer pada proses penerapannya:

- Mencari suatu metode yang efisiensi.
- Rencana untuk membuat para murid supaya menyenangi bahan yang digunakan.

e. Memberi penilaian akhir atau tips tips

Suatu penilaian akhir dapat juga dilakukan pada waktu proses sedang berjalan disebut dengan penilaian formatif.

Tujuan dari proses penilaian akhir pada pembelajaran addie:

- 1) Tindakan para murid mengenai proses pembelajaran.

2) Akibat para murid ketika patuh terhadap peraturan maka nilai standar pengetahuannya akan meningkat.

3) Akibat para murid patuh terhadap peraturan maka kontribusi instansi mengalami kenaikan yang tinggi.

Tahapan tahapan desainer pada proses penilaian akhir:

- Benarkah para murid menyenangi aturan belajar tersebut?
- Berapa banyak keuntungan yang diperoleh para murid dalam kegiatan aturan belajar tersebut?
- Berapa banyak para murid menguasai aturan tersebut?
- Berapa banyak para murid dapat menerapkan ilmu yang didapat?
- Ide ide apa saja yang dapat untuk meningkatkan hasil belajar?

Penerapan dalam perancangan model addie bisa berguna buat seorang desainer. Seorang pengajar atau seorang guru, serta seorang pelatih pada waktu membuat suatu aturan belajar dalam suatu proses belajar yang baik dan benar.

BAB VIII

KURIKULUM MERDEKA

Perlu kita mengetahui asal muasalnya kenapa sampai terjadinya perkembangan kurikulum merdeka belajar di negeri kita ini. Oleh karena adanya *loss learning loss*. Bisa kita mengingat kejadian diseluruh dunia penyebaran Covid Pandemi menyebabkan terganggunya keadaan ekonomi kesehatan serta pendidikan. Oleh karena itu Pemerintah Khususnya Kemendikbud mengambil keputusan terhadap pendidikan supaya belajarnya tetap berjalan dengan baik maka ditetapkanlah adanya kurikulum merdeka belajar.

Selain akibat Covid Pandemi-19 yang mengganggu proses pembelajaran di negeri kita ini, terdapat juga bahwa hasil dari PISA yang menilai setiap tahun negara-negara atau mengevaluasi tentang pendidikan yang berada di dunia sekitar 70% negara yang mengikuti tes PISA. Nah nilai PISA Indonesia rendah. PISA ini adalah sebuah badan Program Internasional Student Assessment jadi kayak penilaian literasi orang Indonesia karena setiap tahun kalau tidak salahkan setiaptahun itu ada suatu studi untuk mengevaluasi tentang pendidikan.

PISA itu terdiri dari literasi makanya selain karena Covid Pandemi-19 terjadi mengakibatkan *lose learning*

Itu dikarenakan adanya:

1. Oleh karena Covid Pandemi-19
2. Ternyata ketika dilihat tingkat PISA negara yang sudah di evaluasi, Indonesia punya peringkat PISA rendah.

Sehingga melalui beberapa evaluasi itu pemerintah membentuk suatu proses pembelajaran pengembangan kurikulum.

Selain meningkatkan atau merecover loss learning tadi, tetapi satu sisi juga meningkatkan Indonesia dalam bidang PISA.

Maka PISA itu banyak tesnya, terdiri dari:

1. Pilihan berganda
2. Ganda kompleks
3. Satu jawaban singkat
4. Menjodohkan.

Makanya Pak Nadin membuat soal assement pertanyaannya, jenis soalnya, 11-12 atau mirip- mirip menyerupailah dengan jenis soal PISA.

Karena tipe soal beragam bukan hanya pilihan berganda saja atau jenis jawaban singkat saja atau essay saja, tapi ada juga essay tertutup atau terbuka serta ada ganda kompleks dan ada juga mencocokkan dan lain sebagainya.

Maka sebenarnya pengembangan kurikulum itu satu sisi dikarenakan adanya pandemi Covid-19, tapi disisi lain ada juga Indonesia ingin meningkatkan PISAny.

Indonesia learning loss berkurangnya dari kelas satu ke kelas dua maka misalnya:

1. Literasi tadinya 129 persentasenya maksudnya yang menguasai literasi tapi karena adanya Covid Pandemi -19 maka lebih kurang enam puluh persen akhirnya menurunkan sampai lima puluh dua persen, sehingga kemampuan literasi

peserta didik kelas dua menjadi menurun menjadi tujuh puluh tuju persentase. Atau kita katakanlah atau kita bilang bukan persentase atau posisi misalnya kita ambil contohnya:

2. Sebelum Covid Pandemi-19 kemajuan belajar selama satu tahun seratus dua puluh sembilan persen kelas satu SD kira-kira enam bulan mengalami penurunan kira-kira lima puluh dua persen terlihat dari poin tuju puluh tuju numerasi tuju puluh delapan menjadi tiga puluh empat persen di kelas satu maupun di kelas dua ini nilai numeriknya.

Nah ini diambil sampelnya dari Tiga , Sembilan, tiga, satu siswa SD dari tuju kabupaten

Dengan maksud dua puluh sembilan untuk literasi dan tuju puluh delapan numerasi

Dan terjadi pengurangan dari empat puluh empat menjadi lebih rendah.

Terlihat penurunan signifikasi yaitu: dari seratus dua puluh sembilan menjadi tuju puluh delapan persen nilai numerasinya.

Penyederhanaan kurikulum.

Sebelum akhirnya Kemendikbud menetapkan kurikulum merdeka ada perjalanannya ini yaitu:

1. Kurikulum dua ribu tiga belas ternyata di mana Covid Pandemi-19 pada waktu itu tidak bisa mengcover pembelajaran.

Akhirnya pemerintah membuat jalan cepat yaitu penyederhanaan kurikulum dua tibu tiga belas.

Kita ketahui bahwa kurikulum dua ribu tiga belas banyak mengatur tergantung dari banyaknya materi pembelajaran.

Maka dilakukanlah penyederhanaannya hanya beberapa materi saja:

2. Kurikulum darurat

Contohnya: mengajar biologi di kurikulum dua ribu tiga belas : lima belas KD karena adanya kurikulum darurat di pangkas menjadi setengahnya menjadi sepuluh KD tetapi dilihat dari perjalanannya kurikulum darurat juga tidak bisa mengcover proses pembelajaran dengan baik atau secara maksimal kemajuan proses pembelajaran bagi murid.

3. Nah makanya selama berproses kurikulum darurat di dalam pendidikan maka Pemerintah mengembangkan kurikulum merdeka berisikan konten penilaian yang berbeda, pendekatan kepada siswa berbeda dengan kurikulum dua ribu tiga belas.

Sekolah perlu di assesmen sebelum mengiyakan memakai kurikulum merdeka atau menegakan menggunakan kurikulum merdeka.

Penentuan sumber daya manusia memberikan kemerdekaan.

1. Sekolah bisa tetap menggunakan kurikulum tiga belas bagi sekolah yang mampu menyelenggarakan yang banyak ditengah sekolah yang daring dan hibrid.

2. Namun bagi sekolah sekira melihat bahwa konten menyulitkan boleh memilih kurikulum darurat.

3. Atau bagi sekolah yang sudah mampu atau percaya diri untuk berubah total menggunakan kurikulum merdeka

Platform merdeka belajar atau PMM

Platform itu merupakan suatu aplikasi yaitu perangkat ajar, rencana proses pembelajaran, video pembelajaran, serta prakteknya.

Semuanya hal-hal yang berhubungan dengan kurikulum merdeka ada pada platform tersebut.

Jadi bila kita ingin mencari bahan- bahan apa saja mengenai kurikulum merdeka ada tertera pada platform tersebut.

Kita katakan bahwa kemendikbud tidak bisa jalan sendiri perlu membangun relasi dengan mitra- mitra yang berkompeten dibidangnya seperti ada mitra di bawah naungan institusi yang ternama, sumber daya manusia yang unggul di dalam pendidikan dan ada yang individu seperti pengawas pendidikan.

Membantu administrasi kurikulum merdeka.

Setelah pemerintah mengaplikasikan kurikulum merdeka tidak lepas dari bantuan yang mitra- mitra tadi, yaitu institusi ataupun individu, untuk bergerak bersama-sama dalam memajukan pendidikan merdeka belajar supaya kegiatan pemerintah tersebut sama diseluruh Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Dick, Walter, Lou Carey, & James O. Carey (2005). *The systematic Design of Instruction* (6th ed). Boston, MA : Pearson.
- Gagne, Robert M., Leslie J. Briggs & Walter W. Wager (1992). *Principles of Instructional Design* (4th ed). Fort Worth: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.
- Gagnon, Jr., George W., Michelle Collay (2001). *Designing for Learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press, Inc.
- Gronlund, Norman E. (1985). *Measurement and Evaluation in Teaching* (5th ed.). New York: MacMillan Publishing Company.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D Russell, Sharon E Smaldino (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning* (5th ed). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Kemp, Jerrold E., Gary R. Morrison, and Steven Ross (1994). *Designing Effective Instruction*. New York: MacMillan College Publ. Co.
- Miarso, Yusufhadi (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Mulyasa (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Prawiradilaga, Dewi Salma. Prinsip Disain Pembelajaran Instructional Design Principal (2002) Universitas Negeri Jakarta.
- Prawiradilaga, Dewi Salma, “Standarisasi Media Pembelajaran”, makalah, disampaikan pada Seminar Standarisasi Media Pembelajaran, tanggal 24 Januari 2007, Lembaga Penelitian UNJ-PUSTEKKOM, Depdiknas.
- Reigeluth, Charles M. (1983). Instructttional Design: Theories and Models. New York: Lawrence Erlbaum Associates, Publ.
- Romiszowski, AJ (1981). Designing Instructional System: Decision-making in Course Planning and Curriculum Design. Londong, UK: Kogan Page.
- Suparman, M. Atwi (1997). Disain Instruksional. Jakarta: PAU PPAI Universitas Terbuka.