



INSTRUCTIONAL DESIGN

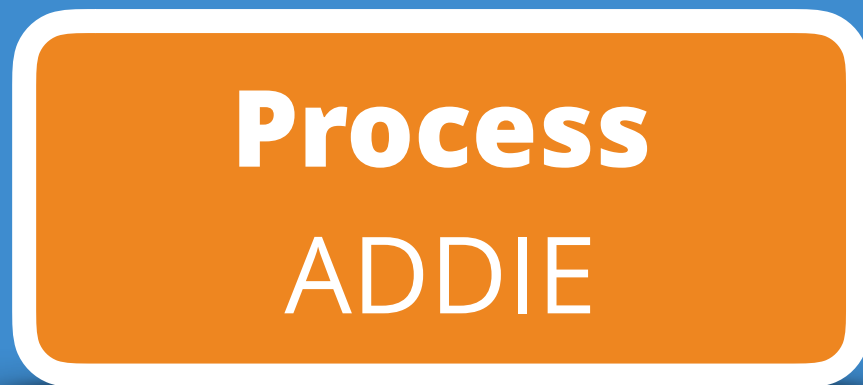
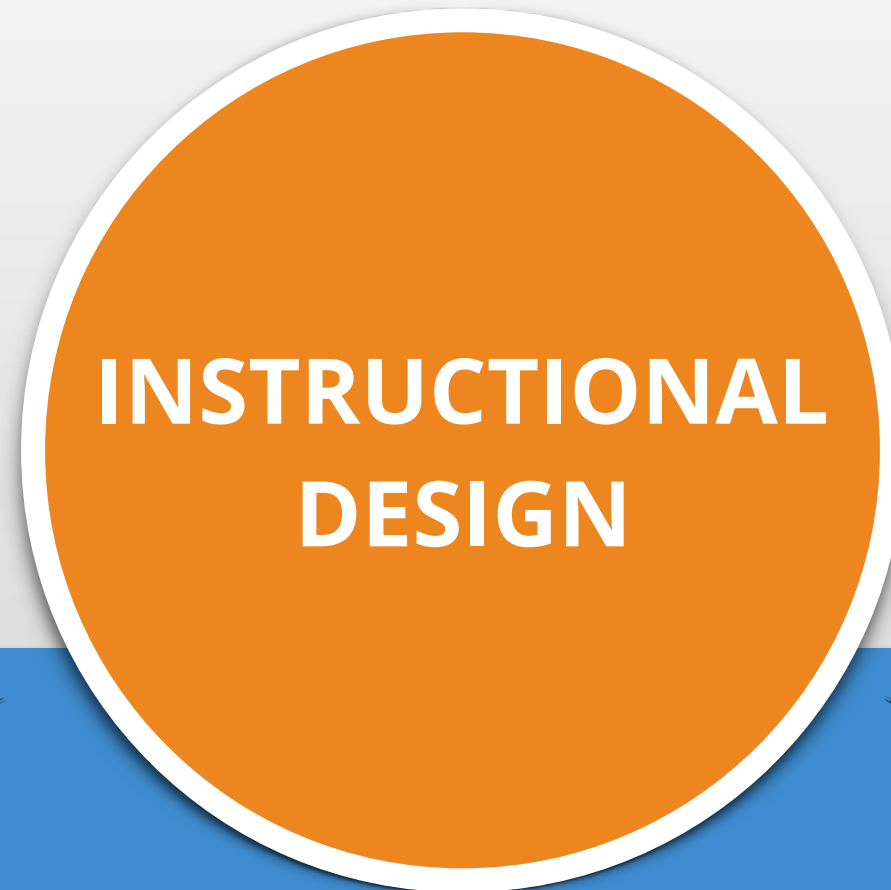
“The Importance of Instructional Design to Create an Effective Learning Object”

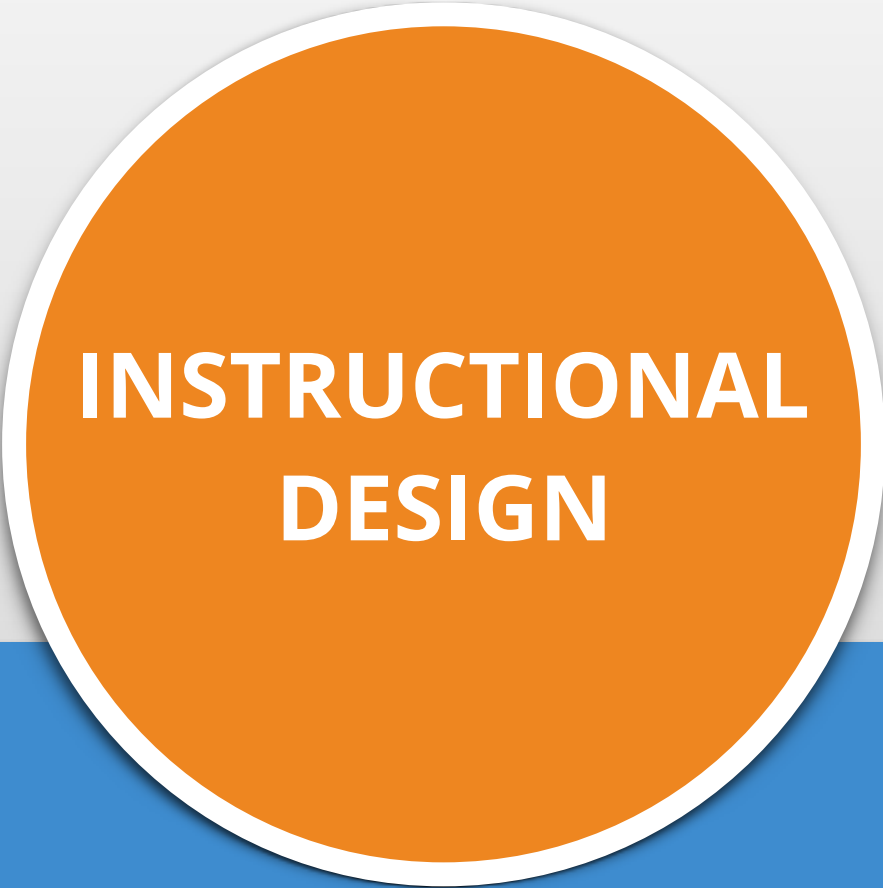




INSTRUCTIONAL DESIGN

“Proses sistematis
perancangan proses pembelajaran termasuk
merancang media belajar yang tepat pada sasaran.”





INSTRUCTIONAL DESIGN

ADDIE *model*

Analysis • **D**esign • **D**evelopment • **I**mplementation • **E**valuation

Knowledge Management and Innovation
Learning Object Form



Description

Target	Lecturers	Course Title & Code	Pelatihan BITS
Lecturer ID	D3105	SME	ID Team
Session	1	Digital Content Title	Learning Styles (Visual, Auditory, Kinesthetic)
Multimedia type	Video	Video / Interactive	Interactive

Analysis

1

Memahami karakter pengguna yang akan menggunakan Learning Object

2

Menentukan topik yang akan menjadi Learning Object

3

Menentukan tujuan dibuatnya Learning Object

Title (1 st Scene) Learning styles (Visual,Auditory,Kinesthetic)		
Learning Objective (2 nd Scene) By the end of this learning object , student will be able to: Describe different learning styles		
Material +All scene for material Learning Object		
Scene	Visual	Audio Narration
3.	Visual Type : Illustration a visual of a boy was reading a book	Learning styles is a theory that suggests people learn better using different methods of learning. It is useful to know the strength of your learning styles as they relate to each other

Design

1

Menentukan jenis media yang akan menjadi Learning Object

2

Membuat outline / storyline dari topik yang sudah dipilih

3

Membuat narasi untuk audio dan menentukan contoh visual yang relevan



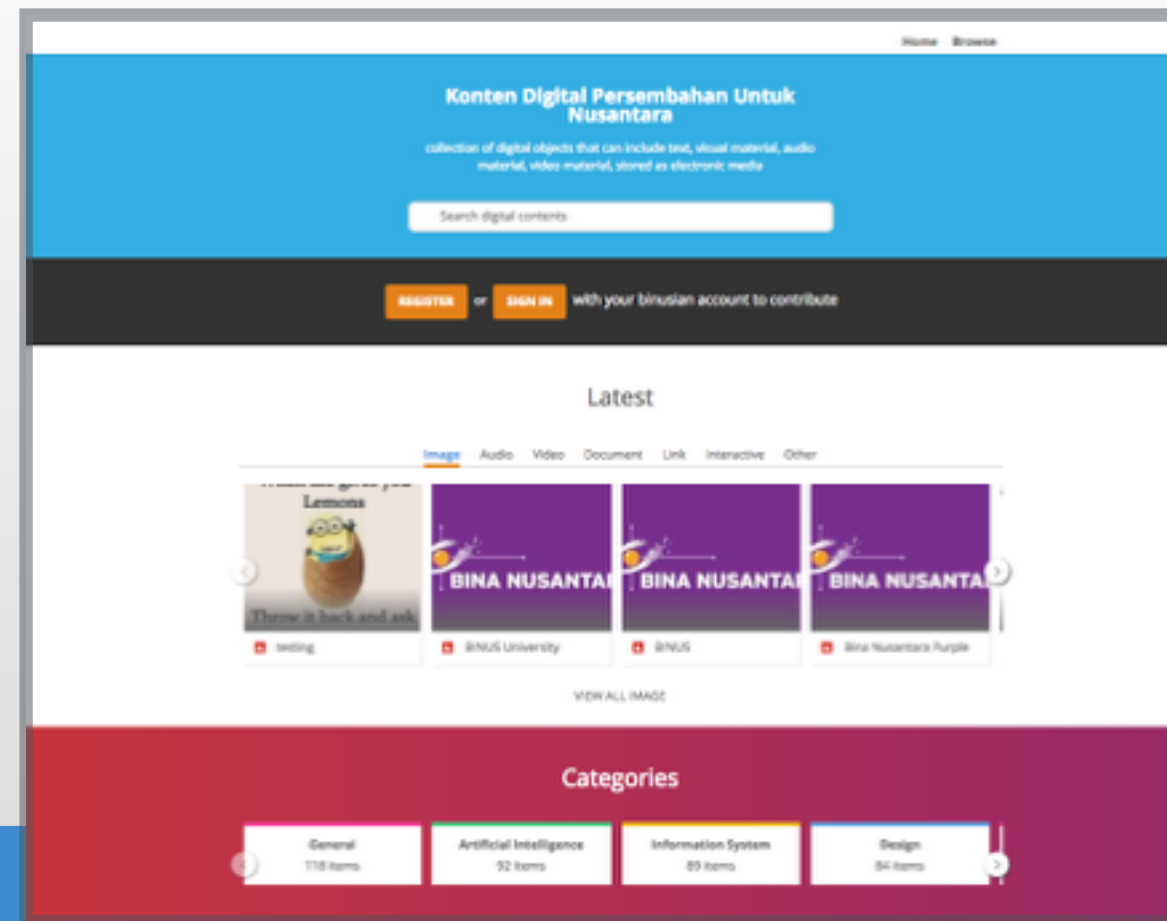
Development

1

Proses mengambil gambar atau rekam suara sesuai storyline

2

Penggunaan BITS atau software editing video yang dikuasai



Implementation

1

Upload hasil
Learning Object
ke dalam CMS/LMS

2

Menggunakan Learning Object
sebagai bahan ajar terhadap
siswa



Evaluation

1

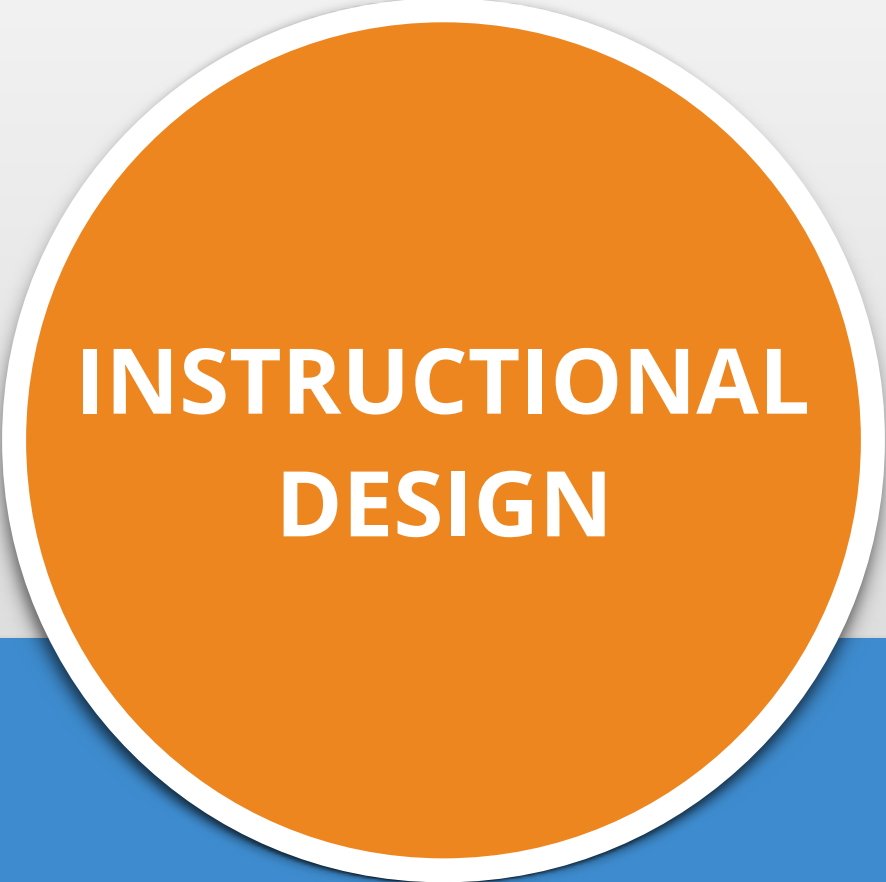
Evaluasi Reviewer

2

Evaluasi dalam course
review dari sesama
pengajar mata kuliah

3

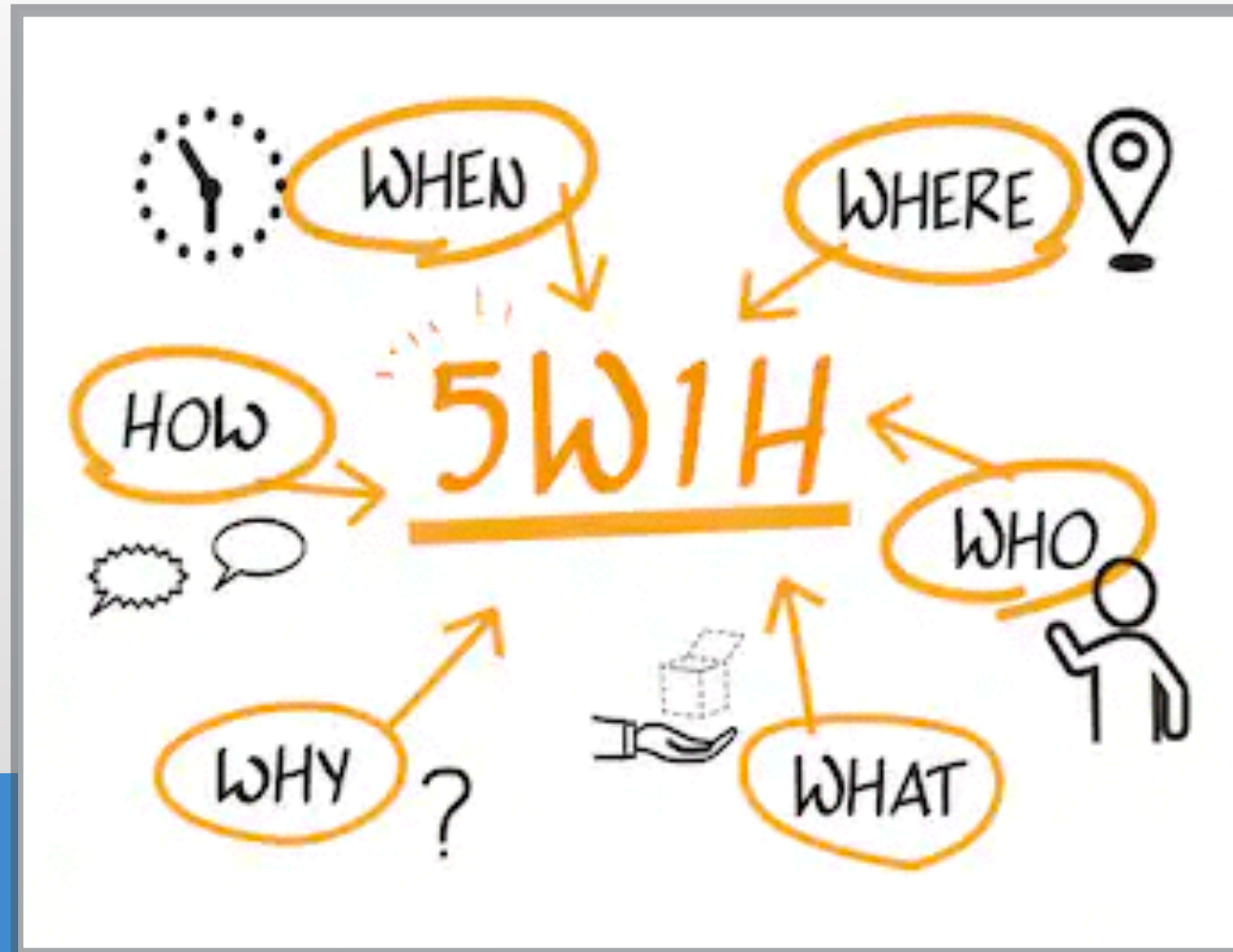
Evaluasi dari hasil
feedback pengguna
Learning Object



INSTRUCTIONAL DESIGN

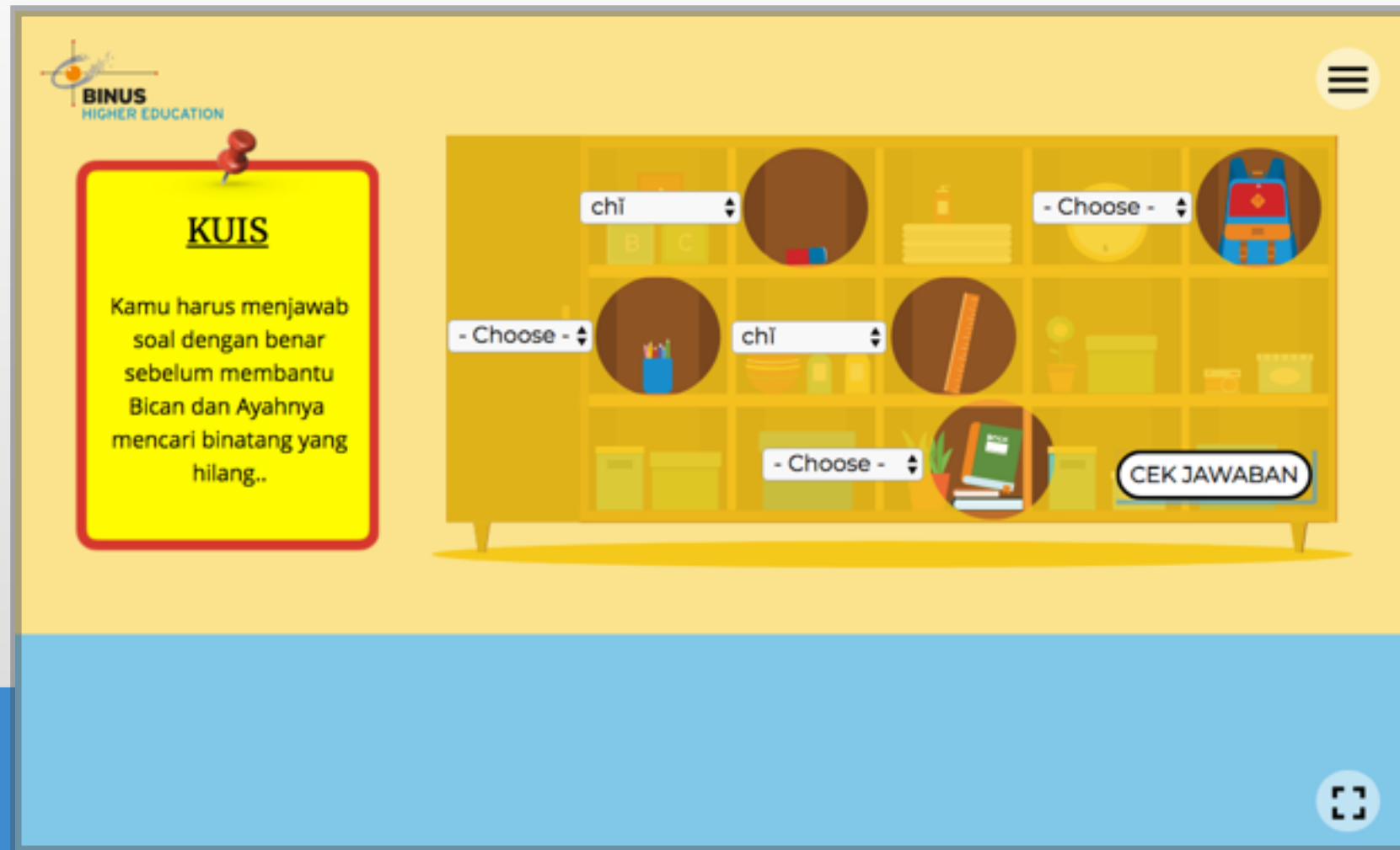
CCAF *model*

Context • **C**hallenge • **A**ctivity • **F**eedback



Context

Menetapkan konten yang akan disampaikan dengan matang dan memberikan contoh riil yang relevan dengan mahasiswa, sehingga proses belajar jadi lebih bermakna.



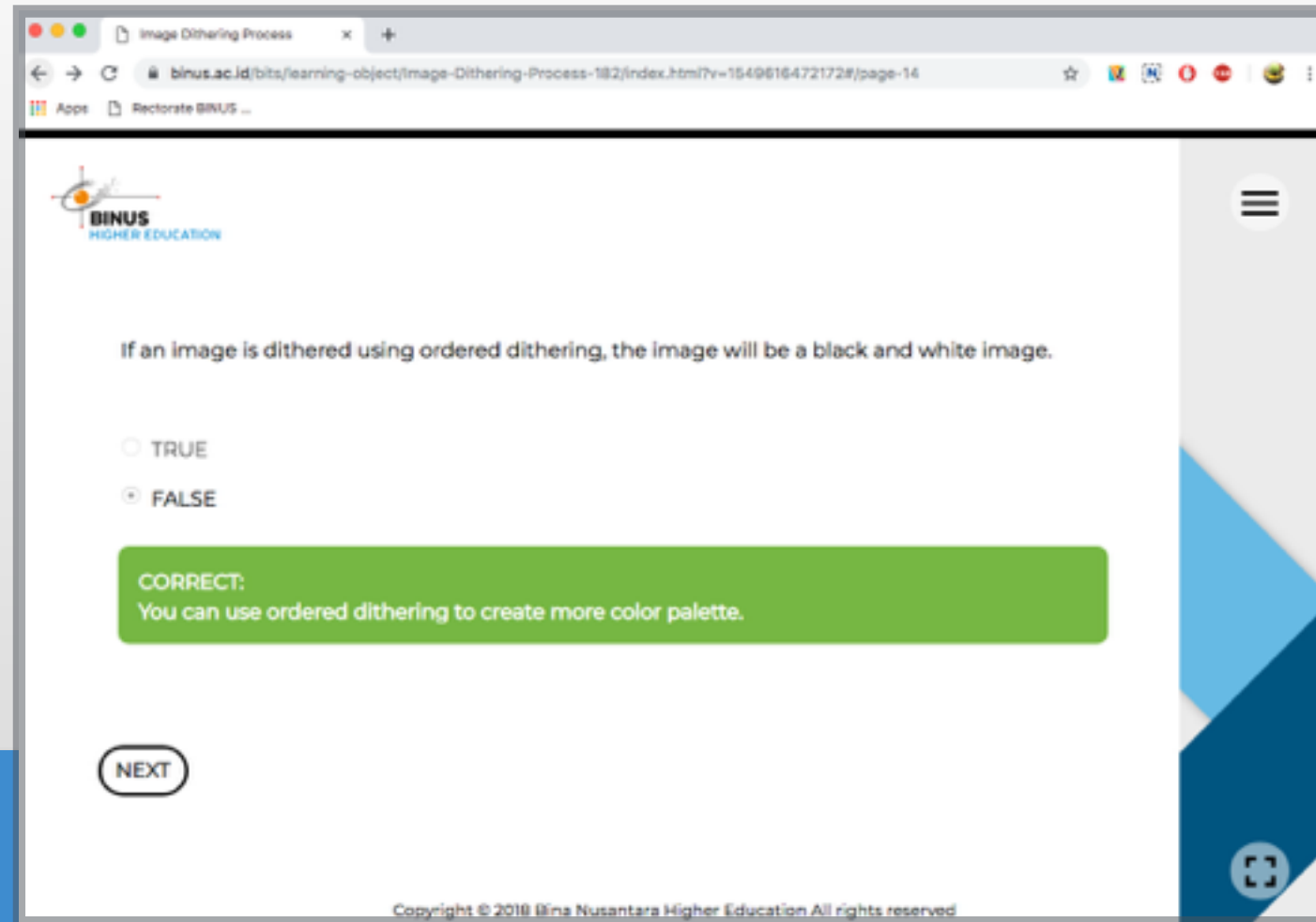
Challenge

Menciptakan kesempatan untuk melibatkan user sehingga user berperan aktif dalam kesempatan tersebut



Activity

Menciptakan aktivitas yang terfokus pada konten, riil, membutuhkan keikutsertaan user demi mencapai tujuan pembelajaran



Feedback

Respon balik atas action yang diberikan user. Feedback sebaiknya bersifat membantu dan informatif sehingga memberikan semua yang dibutuhkan user meningkatkan performa kinerja atau belajarnya



LEARNING OBJECT

"Bahan digital" yang dirancang dengan sistematis untuk keperluan belajar, dengan variabel-variabelnya adalah reusable, digital, resource, dan learning."

LEARNING OBJECT ANDA HARUS MELIPUTI

1

JUDUL

2

**TUJUAN
PEMBELAJARAN**

3

**MATERI
BELAJAR**

4

PENILAIAN

5

REFERENSI

6

BINUS LOGO

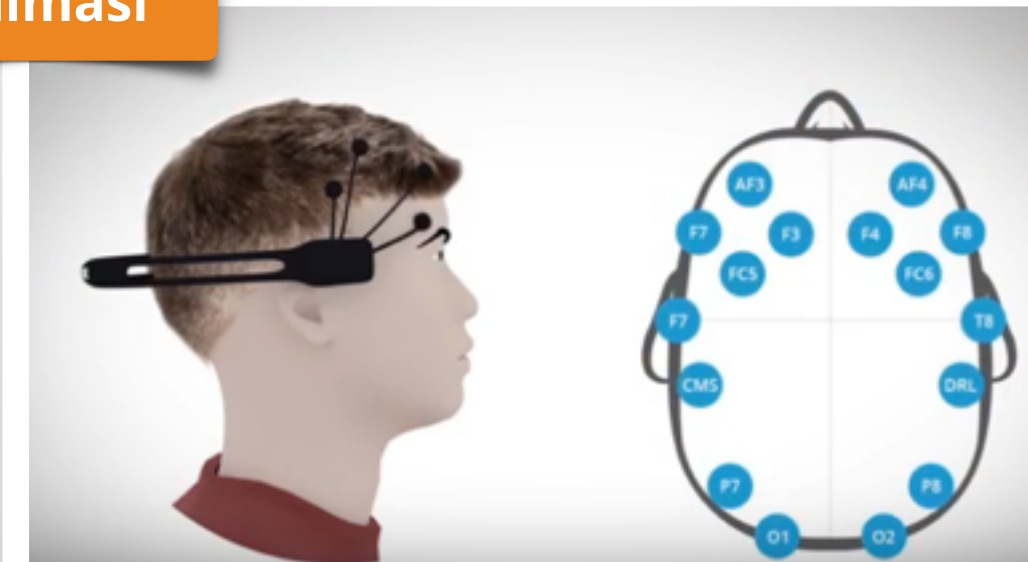
7

**FREE
COPYRIGHTED**

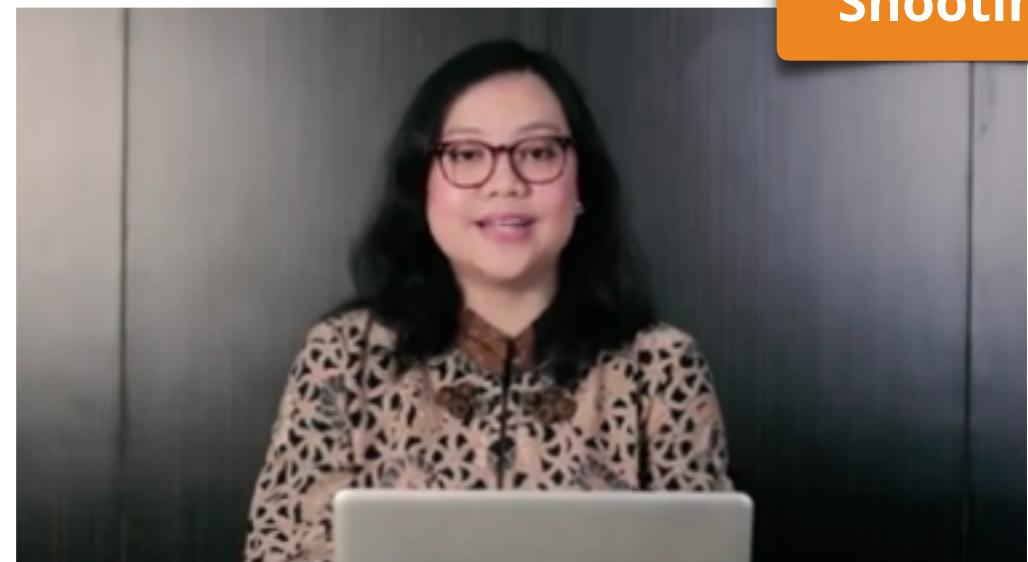
LEARNING OBJECT YANG DIDUKUNG

VIDEO BASED LEARNING

Animasi

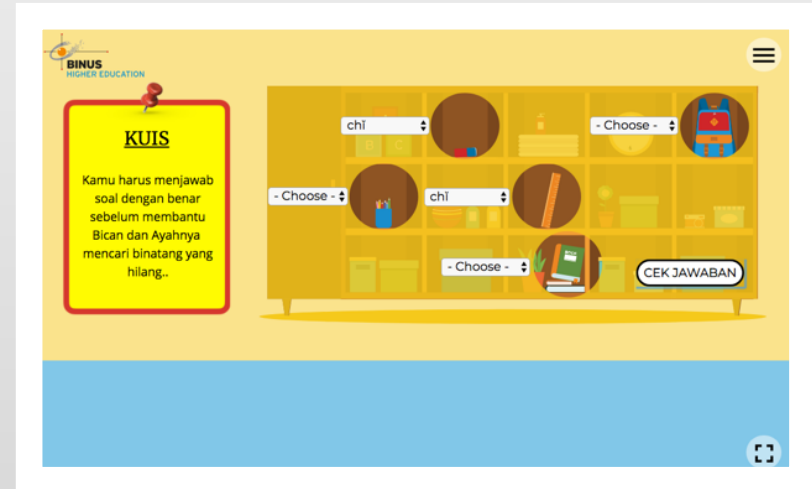
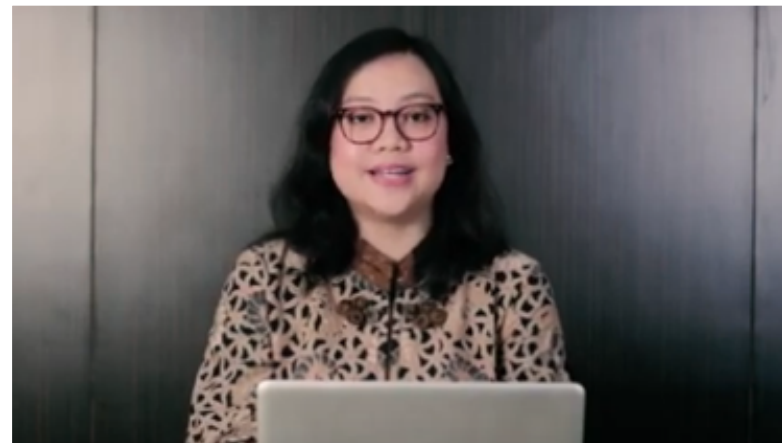
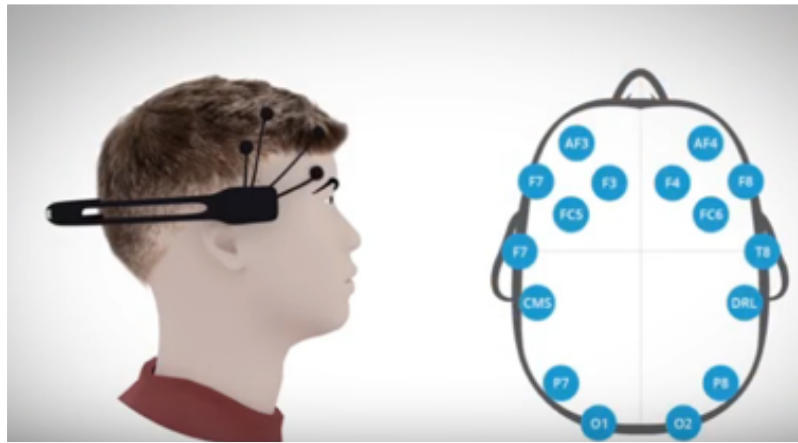


Shooting



Interaktif

KELEBIHAN VIDEO BASED LEARNING



**EFEKTIF
DAN
EFISIEN**

**PENGALAMAN
BELAJAR
YANG BARU**

**MUDAH
UNTUK
DIPAHAMI**

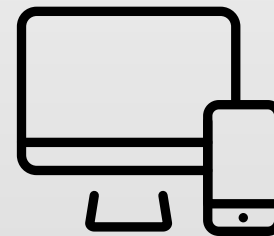
**MENDUKUNG
PEMBELAJARAN
AKTIF**

KARAKTERISTIK LEARNING OBJECT YANG EFEKTIF



DURASI

Konten dikemas dalam durasi yang singkat tanpa mengurangi pengalaman yang diberikan.



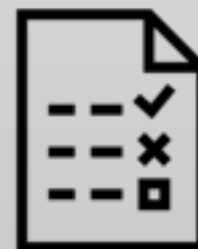
MULTI PLATFORM

Konten dapat diakses kapan saja dan dimana saja.



SPESIFIK

Konten yang disajikan terfokus pada topik atau keterampilan tertentu.



KONTEKSTUAL

Menerapkan konsep CCAF pada konten anda



Durasi Ideal LO

Tidak lebih dari 5 menit



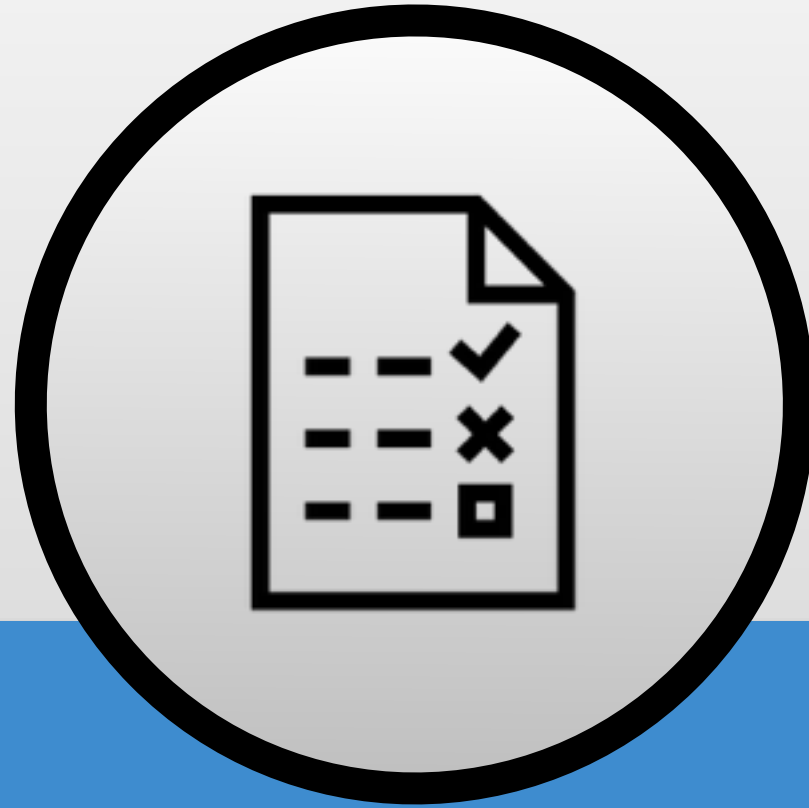
Spesifik

Topik → Sub topik → Learning Object



Multi Platform





Kontekstual

Menerapkan konsep CCAF pada konten anda

TIPS

LEARNING OBJECT YANG MENARIK

1

GUNAKAN ANIMASI
UNTUK MENJELASKAN
HAL ABSTRAK DAN YANG
SULIT DIJELASKAN

2

GUNAKAN SIMULASI
LANGSUNG APABILA
MEMUNGKINKAN

3

GABUNGAN
ANIMASI DAN
SELF RECORDED VIDEO
DENGAN PERBANDINGAN
2:1

LANGKAH PEMBUATAN LEARNING OBJECT

1

Topik
Learning Object

2

Tujuan
Learning Object

3

Outline / Story
Learning Object

4

Element / Aset
Learning Object

5

Software yang
Relevan

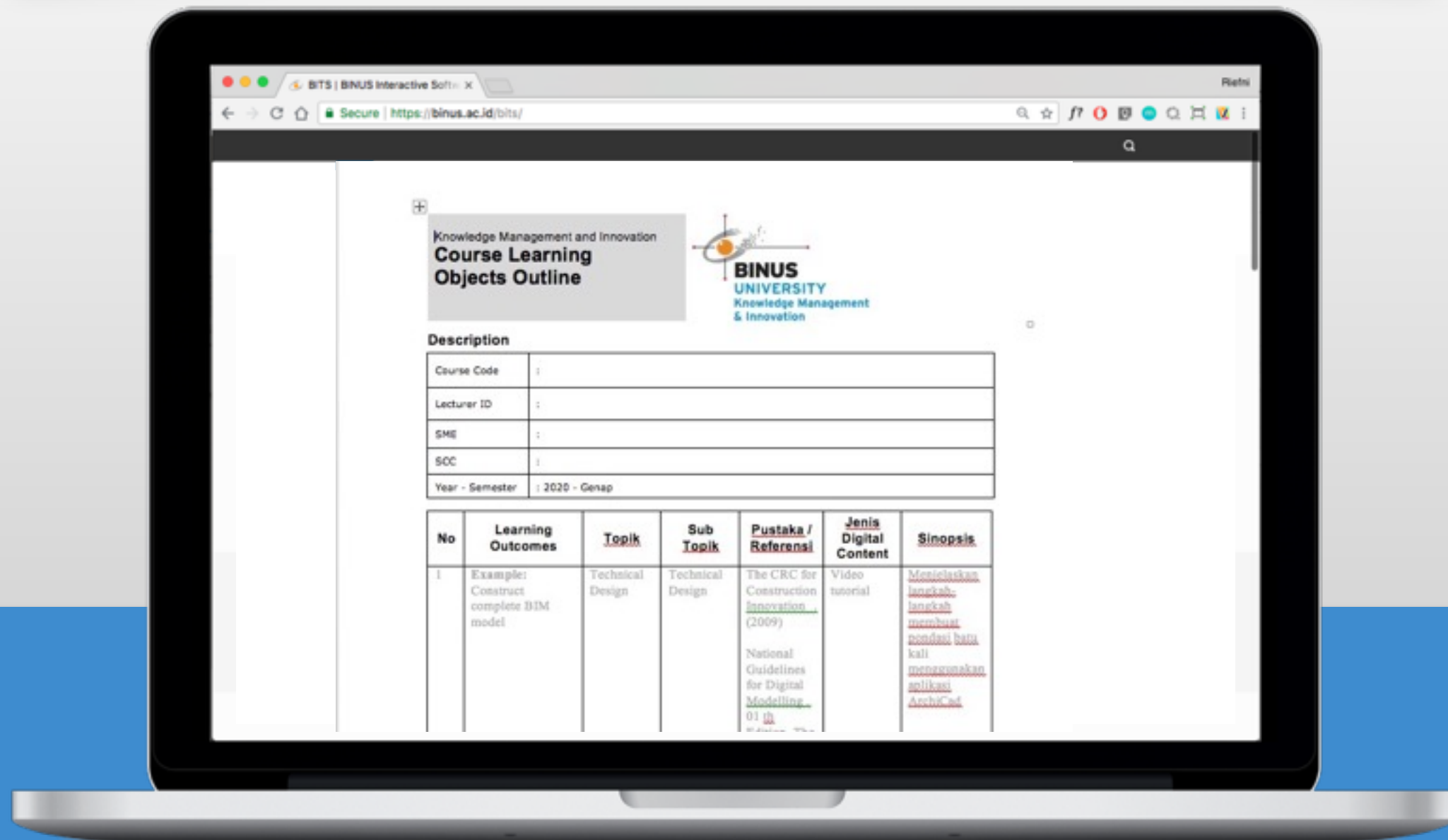
6

Upload ke
CMS/LMS

7

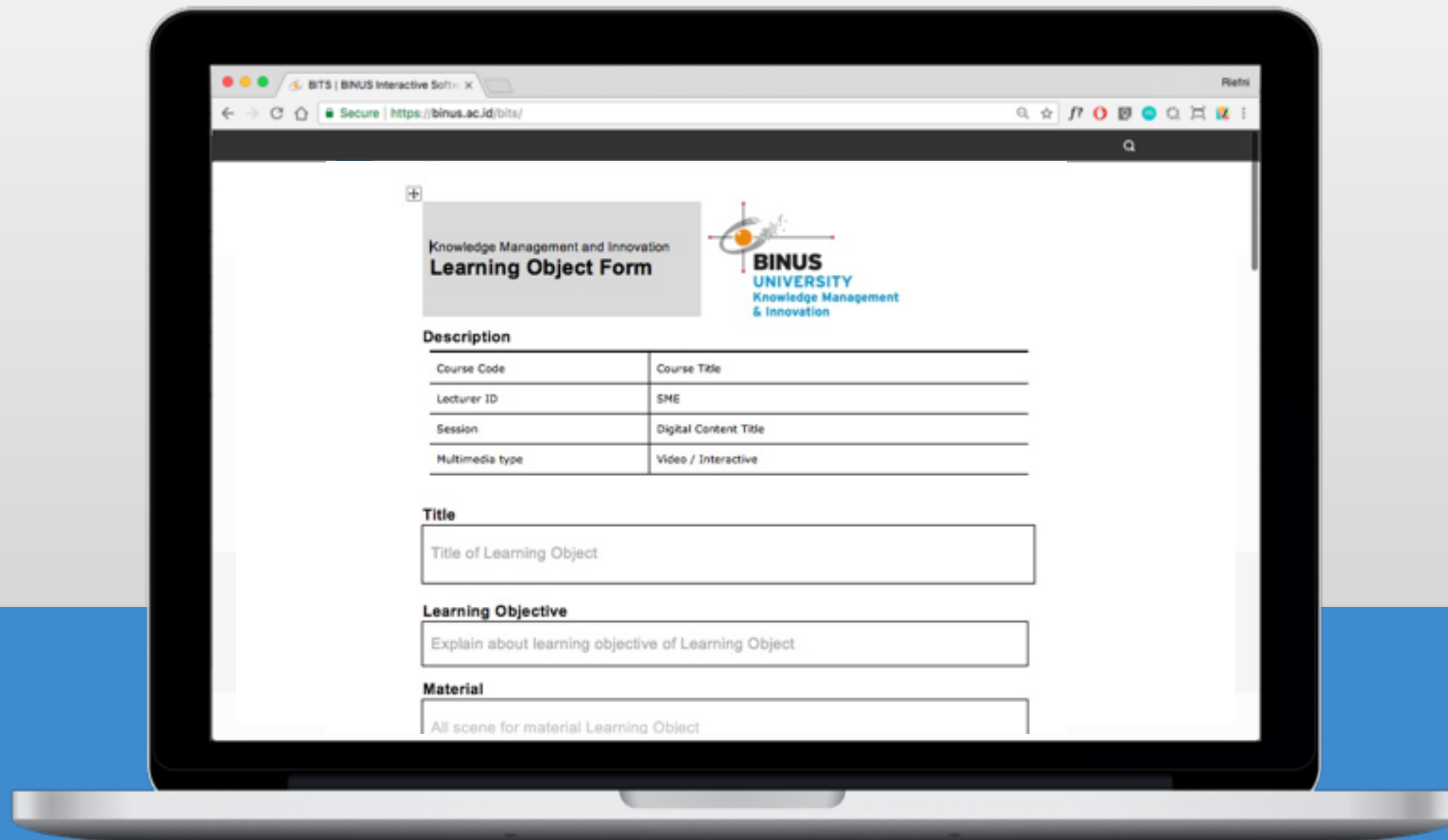
Evaluasi
Learning Object

COURSE LEARNING OBJECT OUTLINE



“Berisi *informasi detail mengenai Learning Object* yang akan dibuat seperti learning outcome, topik, dan jenis dari Learning Object.”

LEARNING OBJECT FORM



The screenshot shows a web browser window displaying the 'Learning Object Form' for 'Knowledge Management and Innovation' at BINUS University. The form includes the following sections:

- Description**: A table with two columns for Course Code, Course Title, Lecturer ID, SME, Session, Digital Content Title, and Multimedia type. The Multimedia type is set to 'Video / Interactive'.
- Title**: A text input field with the placeholder 'Title of Learning Object'.
- Learning Objective**: A text input field with the placeholder 'Explain about learning objective of Learning Object'.
- Material**: A text input field with the placeholder 'All scene for material Learning Object'.

“Berisi ***panduan konkrit mengenai konten*** yang harus ada di dalam Learning Object demi memudahkan author dalam membuat Learning Object.”



THANK YOU