


INSTRUCTIONAL DESIGN (ID)

Pertemuan 4

- Teori instruksional merupakan disiplin ilmu yang menitikberatkan pada bagaimana membangun materi untuk memajukan pendidikan manusia, khususnya mereka yang masih berusia muda.
- Teori ini dikembangkan mulai di Amerika Serikat pada akhir 1970-an, yang secara khusus dibagi menjadi dua kategori:
 - sekolah kognitif dan
 - sekolah perilaku.
- Teknologi instruksional mencakup metodologi untuk pelatihan secara efisien dan sistematis.
- Teori instruksional lahir dari karya Benjamin Bloom pada tahun 1956, seorang profesor di Universitas Chicago, dan hasilnya adalah Taksonomi Tujuan Pendidikan - salah satu kodifikasi modern pertama dari proses pembelajaran.

- 
- Sejauh mana teknologi instruksional digunakan sebagai alat untuk meningkatkan interaksi siswa-instruktur versus alat untuk meningkatkan dan meningkatkan interaksi siswa-konten merupakan masalah yang bisa diperdebatkan.
 - Nilai-nilai pakar, pemodelan peran, dan komunitas (didukung secara sosial oleh teknologi) diimbangi dengan batasan waktu dan tempat akses.
 - Interaksi manusia memiliki nilai yang berbeda dalam konteks pembelajaran yang berbeda dan dengan kepribadian dan budaya yang berbeda.

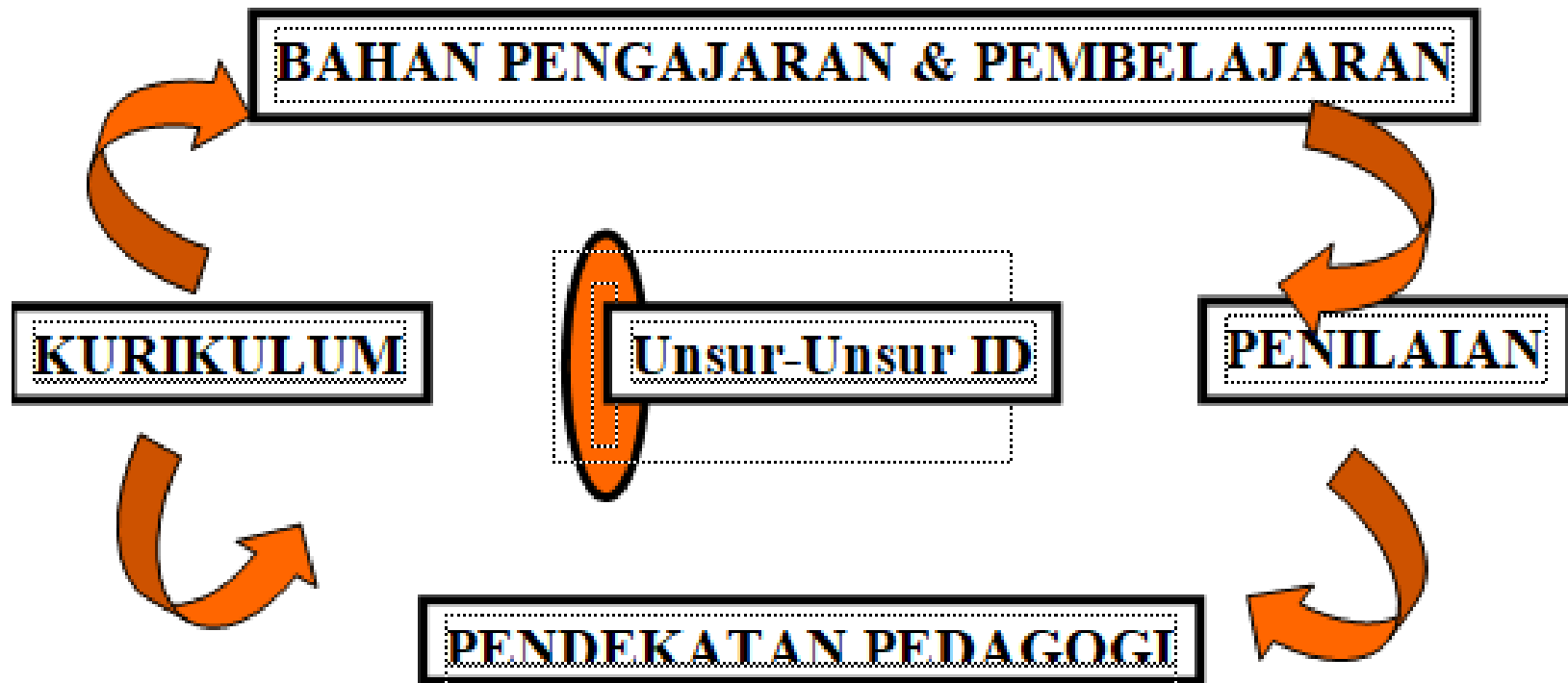
Pendekatan Sistem

- Kegiatan instruksional dianalisis ke dalam bagian sistem berikut:
 - tujuan instruksional
 - Tes
 - pertanyaan instruksional
 - bahan dan penilaian instruksional
 - Instruktur
 - peserta didik
 - dan komponen kenyamanan.
- Oleh karena itu, untuk memecahkan masalah instruksional perlu dilakukan penilaian terhadap fungsi dari setiap bagian sistem.
- Untuk menilai fungsi dari setiap bagian sistem digunakan prinsip daur hidup pengembangan sistem.
- Hasil penilaian ini memberikan indikasi bagian-bagian sistem yang perlu diganti atau diperbaiki. Langkah selanjutnya adalah mensintesis sistem baru dengan menggabungkan sistem baru dengan bagian lain dari sistem untuk membuat sistem yang lebih baik.

Pentingnya ID

- Pengembangan sistem pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar, melalui unsur-unsur desain pembelajaran:
 - Kurikulum
 - Materi belajar mengajar
 - Penilaian
 - Pendekatan pedagogis

Unsur-Unsur ID



Pentingnya Instructional Design

- Konsep desain pembelajaran dikembangkan berdasarkan
 - domain asal bahan ajar, wilayah sasaran dan budaya
 - terkait dengan teori umum sistem yang dibahas pada bab sebelumnya dan artikel sebelumnya sebagai pendekatan
 - ketiga berdasarkan konsep serta teori-teori psikologi yang dapat mendukung perkembangan teori belajar mengajar
 - berkaitan dengan komunikasi yang merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan belajar mengajar.
 -
- Oleh karena itu prinsip dasar desain pembelajaran adalah
 - Ketahui apa yang perlu dipelajari
 - Rencanakan untuk memastikan pembelajaran dimungkinkan
 - Mengukur pembelajaran dalam kaitannya dengan target yang dicapai.
 - Perbaiki pengajaran / instruksi / strategi sampai tujuan tercapai.

Pentingnya Instructional Design

- Beberapa hal perlu diperhatikan dalam desain pembelajaran:
 - pemilihan konten berdasarkan kurikulum yang disepakati atau direkomendasikan
 - strategi pengajaran berdasarkan teori dan kajian yang ada
 - pemanfaatan teknologi informasi untuk mengoptimalkan efektivitas, dan penilaian berdasarkan standar pencapaian.
- Tentunya selain karakteristik desain pembelajaran, agar desain pembelajaran dapat diekspresikan dengan jelas dan mendukung proses belajar mengajar, ada baiknya untuk mengetahui apa saja kebutuhan desain pembelajaran yang dilakukan, yang disebut dengan pentingnya desain pembelajaran:
 - Proses pengambilan keputusan yang sistematis.
 - Instruksi / strategi pengajaran dipelajari
 - Secara ekonomi, lebih banyak pelajar mendapat manfaat, dan itu terjadi untuk waktu yang lama.
 - Materi yang diberikan telah dipelajari dengan cermat.

Model Instructional Design

- Model desain terarah diekspresikan sebagai representasi visual yang menunjukkan proses untuk membantu desain untuk kepentingan pendidikan, bisnis, dan militer. Mungkin banyak dari model umum yang digunakan untuk membuat bahan ajar adalah model ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation):
 - Analyze yaitu menganalisis karakteristik peserta didik, tugas yang diajarkan, dan sebagainya.
 - Design yaitu mengembangkan tujuan pembelajaran, pilih pendekatan instruktif
 - Development yaitu membuat materi instruksional atau pelatihan.
 - Evaluation yaitu meyakinkan materi untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Tujuan Model Instructional Design

- Tujuan:
 - untuk mewakili situasi sebenarnya,
 - untuk menggambarkan sistem yang kompleks,
 - untuk meningkatkan pemahaman dalam mengkomunikasikan tentang proses perencanaan, dan
 - untuk menunjukkan apa yang terkadang hanya tersirat.
- Banyak dari model desain pembelajaran saat ini merupakan variasi dari model ADDIE; model lainnya termasuk model Dick & Carey dan Kemp ISD.
- Satu-satunya peningkatan yang diterima secara umum untuk model ini adalah penggunaan pembuatan prototipe cepat.
- Model ini menghemat waktu dan uang dengan menangkap masalah yang masih mudah ditentukan.

Jenis model Instructional Design

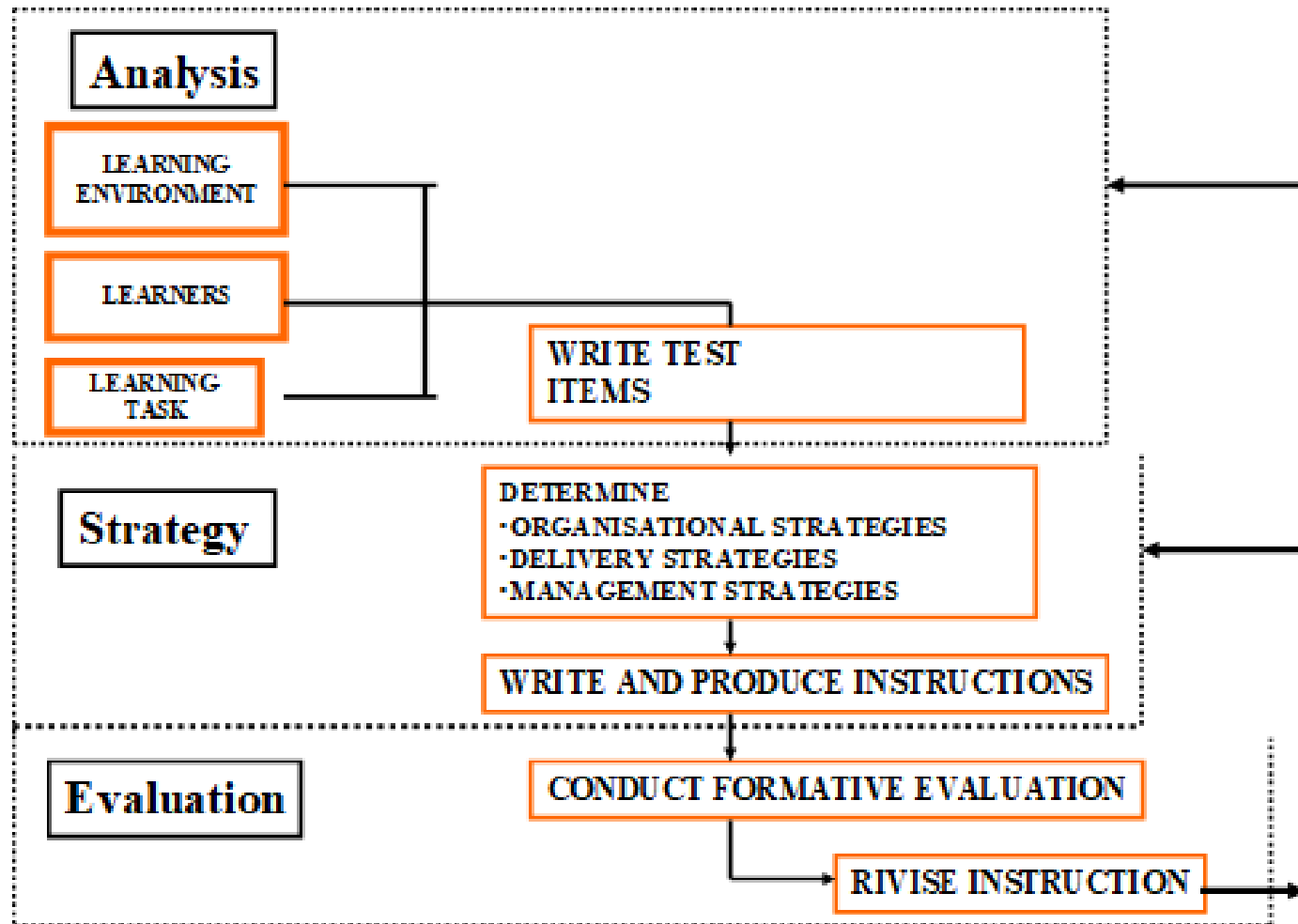
1. Model Smith & Ragan

- Perencanaan instruksional dengan proses tiga tahap:
 - analisis
 - pengembangan strategi
 - dan analisis.

Gambaran umum yang memungkinkan perancang untuk mengubah urutan secara paralel dan memungkinkan peningkatan dan perubahan sesering mungkin.

Jenis model Instructional Design...

1. Model Smith & Ragan



Jenis model Instructional Design...

2. Model IDI

- Model ini mempunyai langkah untuk mengorganisasikan pengelolaan. Terperinci melalui titik-titik keputusan.



Jenis model Instructional Design...

3. Gagne, Briggs & Wager

- Model ini memadukan ide Briggs & Wager tentang *educational system design* dan teori Gagne tentang jenis pembelajaran dan berbagai lingkungan pembelajaran.

Jenis model Instructional Design...

3. Gagne, Briggs & Wager

SYSTEM LEVEL

1. ANALYSIS OF NEEDS, GOALS, AND PRIORITIES.
2. ANALYSIS OF RESOURCES, CONSTRAINTS AND ALTERNATE DELIVERY SYSTEM
3. DETERMINATION OF SCOPE AND SEQUENCE OF CURRICULUM AND COURSES; DELIVERY SYSTEM DESIGN

COURSE LEVEL

4. DETERMINING COURSE STRUCTURE AND SEQUENCE
5. ANALYSIS OF COURSE OBJECTIVES

LESSON LEVEL

6. DEFINITION OF PERFORMANCE OBJECTIVES
7. PREPARING LESSON PLANS OR MODULES
8. DEVELOPING, SELECTING MATERIALS, MEDIA
9. ASSESSING STUDENT PERFORMANCE (PERFORMANCE MEASURES)

SYSTEM LEVEL

10. TEACHER PREPARATION
11. FORMATIVE EVALUATION
12. FIELD TESTING, REVISION
13. SUMMATIVE EVALUATION
14. INSTALLATION & DIFFUSION

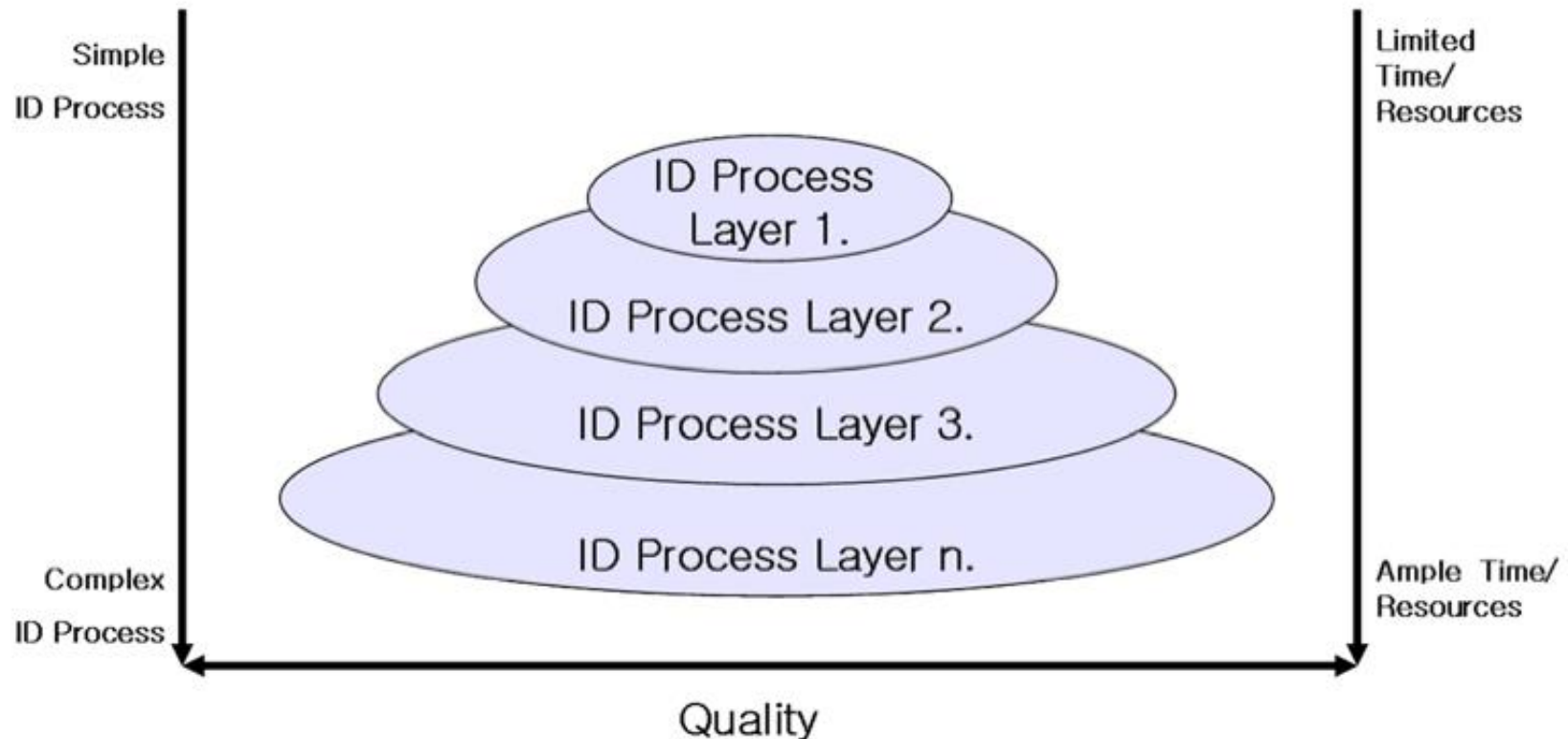
Jenis model Instructional Design

4. Wedman & Tessmer

- Model ini mewakili model ID praktisi.
- Model tersebut memanfaatkan lapisan-lapisan yang berkaitan dengan desain dan kegiatan pengembangan waktu yang sesuai dengan sumber daya yang tersedia bagi perancang.
- Cocok untuk para ahli atau mereka yang berpengalaman menggunakan pendekatan berdasarkan minat.

Jenis model Instructional Design

4. Wedman & Tessmer



Jenis model Instructional Design

5. Model Air Force

- Model ini pertama kali digunakan oleh militer. Proses perencanaan meliputi:
 - mengetahui dengan baik persyaratan kinerja pekerjaan
 - mengenali pentingnya pelatihan
 - tulis perilaku objektif
 - merencanakan prosedur instruksional
 - mengevaluasi instruksi.

Jenis model Instructional Design

- Model Air Force

