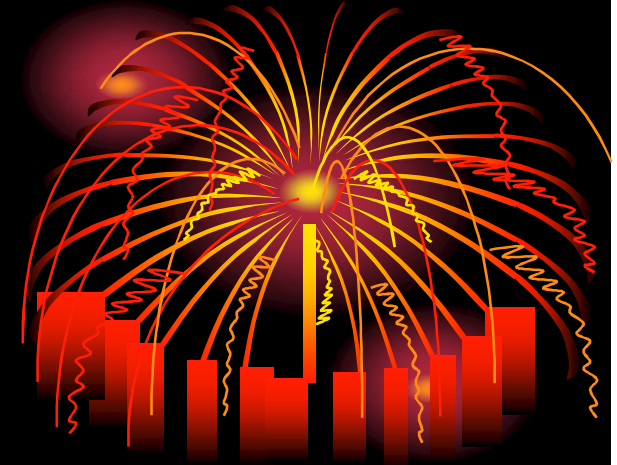


**PROGRAM PASCASARJANA – UNY**  
**PROGRAM STUDI : TEKNOLOGI PEMBELAJARAN**

# DESAIN PEMBELAJARAN

**Oleh**  
**Dr. H. MUKMINAN**  
**Universtas Negeri Yogyakarta 2015**

Desjar S2 TP'15



**Materi Perkuliahan  
Untuk Program Magister (S2)  
Prodi TP PPs.-UNY, 2015**

Desjar S2 TP'15

PERTEMUAN - I

PENDAHULUAN

Desjar S2 TP'15

# TABLE OF CONTENT

## BAGIAN – I

- I. Pendahuluan
- II. Teknologi Pendidikan, Teknologi Pembelajaran, Desain Pembelajaran
- III. Model Pengembangan Desain Pembelajaran
- IV. Langkah-langkah Sistematis Pengembangan Desain Pembelajaran
- V. Kompetensi Matakuliah
- VI. Analisis Instruksional
- VII. Perilaku Awal Dan Karakteristik Siswa

***UJIAN AKHIR SEMESTER***

# TABLE OF CONTENT

## **BAGIAN – II**

**IX. Kompetensi Dasar**

X. Indikator Ketercapaian Dan Materi Pembelajaran

**XI. Strategi Pembelajaran**

XII. Ktsp Sebagai Paradigma “Baru” Pendidikan

XIII. Pengembangan Silabus

XIV. Pengembangan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

XV. Merancang Dan Melaksanakan Evaluasi Formatif

XVI. Ujian Akhir Semester

## Kompetensi Mata kuliah (Kompetensi Umum) Matakuliah Desain Pembelajaran

Membuat desain pembelajaran untuk matakuliah/mata pelajaran/mata latihan/mata diklat/matatatar, dan, mata-mata lain yang dibina

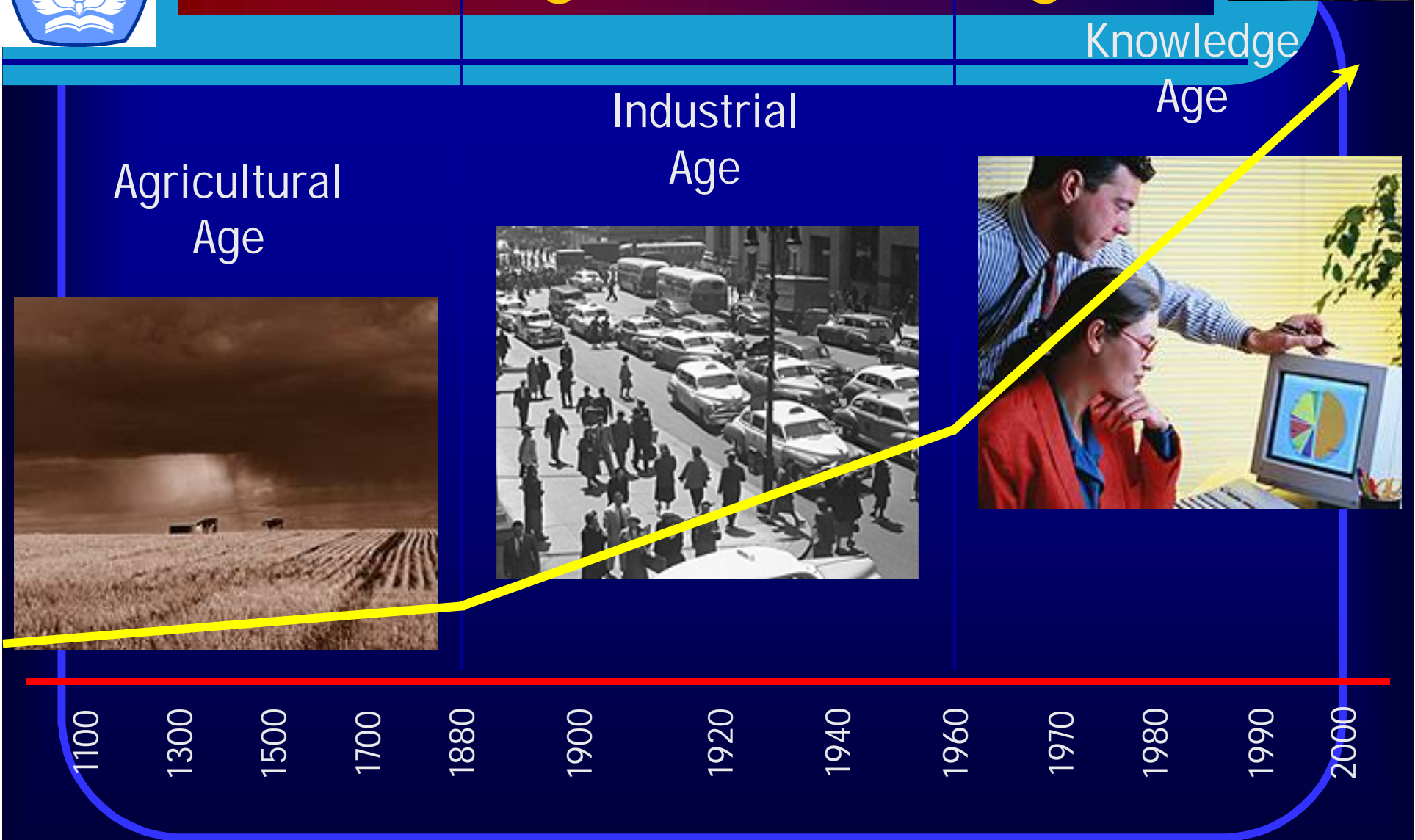
# **KOMPETENSI DASAR**

## **Matakuliah Desain Pembelajaran**

- 1. Memilih model pengembangan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi belajar**
- 2. Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran**
- 3. Menulis Kompetensi Umum / Standar Kompetensi Matakuliah/matapelajaran**
- 4. Melakukan Analisis pembelajaran**
- 5. Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal siswa/mahasiswa**
- 6. Merumuskan Kompetensi Dasar beserta Indikatornya**
- 7. Menyusun Tes Acuan Patokan**
- 8. Mengembangkan Strategi Pembelajaran**
- 9. Mengembangkan Bahan Pembelajaran**
- 10. Mendesain dan melaksanakan Evaluasi Formatif**



# Accelerating Pace of Change



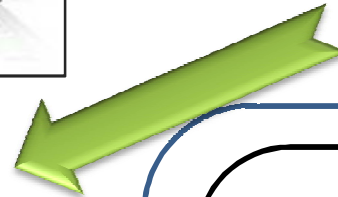


# PENDAHULUAN

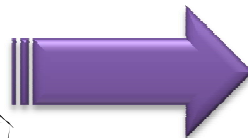
Mapan/Abad-21/Global Era ~  
ICT Age/ICT based learning



**Fenomena Pendidikan  
Mapan**



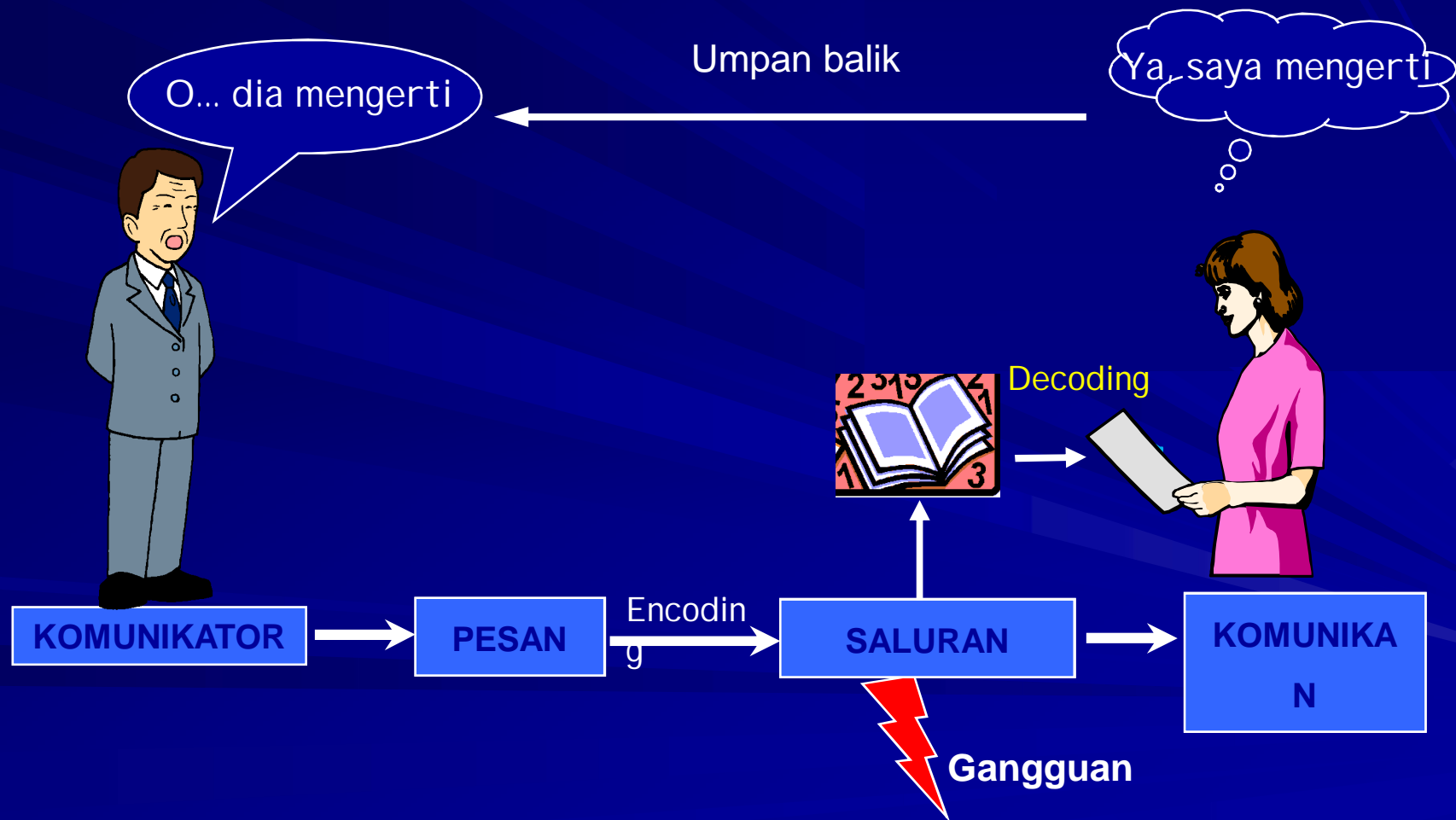
**Paradigma & Tujuan  
Pendidikan Mapan**



**“Jardern  
Kurmapan”**

1. Pergeseran Paradigma
2. Penyiapan Kompetensi SDM
3. Tuntutan thd Prodi TP
4. Pengembangan Kur  
Dikdasmen
5. Profesi TP

# PROSES KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN





# Rasional

1. **Kualitas pendidikan identik dengan kualitas SDM**
2. **Kualitas SDM merupakan penentu tinggi rendahnya peradaban suatu bangsa.**
3. **Kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh para pengelola dan pelaku pendidikan.**
4. **Pendidikan merupakan merupakan sarana yang sangat sentral dan strategis untuk mendukung keberhasilan pembangunan.**
5. **UU Nomor 20 tahun 2003 telah memberikan lampu hijau bagi *bergesernya peta dan paradigma pendidikan.***
6. **Pendidikan ke depan diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas prima dan terstandar.**
7. **Peningkatan mutu pendidikan harus selalu dilakukan melalui upaya-upaya peningkatan profesionalisme para pendidik, baik yang ada atau yang akan diadakan.**



# TREND PENDIDIKAN MASA DEPAN

- Pendidikan ditujukan untuk perubahan perilaku ; kesiapan masa depan dan kemampuan berkarya
- Pembelajaran didapat jauh lebih banyak dari sumber yang tidak perlu melembaga seperti kelas dan sekolah: *Internet – Blogs*
- Edukasi utama pada nilai – nilai (*Values*) justru sangat tertinggal

# SDM ERA INFORMASI



1. Manusia pembelajar dan menghayati nilai *indigenous*.
2. Mengembangkan diri dan berorientasi ke depan.
3. Taat nilai moral dan keagamaan.
4. Menghargai nilai-nilai sosial
5. Berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.
6. Berkepribadian baik.
7. Berpikir global.
8. *Fulfillment, passionate execution, dan significant contribution.*

# REALITAS PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH SAAT INI

1. Lingkungan belajar kurang kondusif
2. Metode pembelajaran umumnya kurang mendorong siswa untuk aktif
3. Sarana – prasarana pembelajaran kurang memadai
4. **Kompetensi profesional guru umumnya rendah, dan...**
5. Sistem Keterjaminan Mutu belum berjalan
6. Kita saat ini mengajar dan mempersiapkan anak didik untuk pekerjaan dan profesi yang sudah tidak ada lagi
7. Penyiapan guru sangat tertinggal dibandingkan kebutuhan untuk mengajar dengan cara dan pola padat teknologi – padat informasi dan padat komunikasi

# Pendidikan

Adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

*(UU no.20 ttg Sisdiknas)*

# Visi dan Misi

## Kementerian Pendidikan Nasional *2010 - 2014*

### *Visi*

“Terselenggaranya Layanan Prima Pendidikan Nasional untuk Membentuk Insan Indonesia Cerdas komprehensif”

### *Misi*

1. Meningkatnya **Ketersediaan** Layanan Pendidikan
2. Memperluas **Keterjangkauan** Layanan Pendidikan
3. Meningkatkan **Kualitas/Mutu** dan Relevansi Layanan Pendidikan
4. Mewujudkan **Kesetaraan** dalam Memperoleh Layanan Pendidikan
5. Menjamin **Kepastian** Memperoleh Layanan Pendidikan



# RENCANA STRATEGIS

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi  
2010-2014

## Visi

Terwujudnya **sistem** pendidikan tinggi yang menghasilkan insan yang **berkarakter, cerdas, dan terampil** untuk membangun bangsa Indonesia yang bermartabat dan berdaya saing melalui pengembangan ilmu, teknologi, dan seni untuk kemajuan dan kesejahteraan umat manusia yang berkelanjutan.

# RENCANA STRATEGIS

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi  
2010-2014

## Penjelasan tentang **Visi**

### ***Insan Indonesia yang***

**berkarakter**; bertaqwa kepada Tuhan YME, memiliki integritas, jujur, toleran, bersemangat kebangsaan, serta menjunjung tinggi nilai dan norma universal;

**cerdas**; memiliki kecerdasan komprehensif yang meliputi kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, kecerdasan sosial, kecerdasan spiritual, dan kecerdasan kinestetik.

**terampil**; memiliki keterampilan baik yang secara langsung terkait dengan bidang ilmu yang dipelajari (*hard skills*) maupun keterampilan pelengkap (*soft skills*) yang menjadikan mereka sebagai sumber daya manusia (*human capital*) yang unggul.

# RENCANA STRATEGIS

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi  
2010-2014

## Misi

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, dalam rangka mewujudkan visi sebagaimana disebutkan di atas, mengemban misi:

- Menetapkan, memantau, dan mengendalikan sistem pendidikan tinggi secara nasional;
- Menyelaraskan sistem pendidikan tinggi dengan dunia kerja, perubahan sosial, dan perkembangan global;
- Memfasilitasi, menguatkan, dan memberdayakan perguruan tinggi yang bermutu, efisien, transparan dan akuntabel;
- Menjaga terlayannya kepentingan masyarakat dan mendorong peran serta masyarakat dalam meningkatkan kualitas dan ketersediaan layanan pendidikan tinggi.

# PERTEMUAN-II

## **TEKNOLOGI PENDIDIKAN, TEKNOLOGI PEMBELAJARAN, DESAIN PEMBELAJARAN**

# PENDIDIKAN

---

- Adalah kumpulan segala macam proses seseorang mengembangkan kemampuan, sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya yang bernilai positif di masyarakat tempat dia tinggal. (Good, 1973).
- Adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. (UU Sisdiknas)

# TEKNOLOGI PENDIDIKAN

---

Adalah suatu proses yang kompleks dan terpadu, yang menyangkut orang, prosedur, ide, alat, dan organisasi untuk menganalisis masalah-masalah yang berkaitan dengan segala aspek belajar manusia, merancang, melaksanakan, mengevaluasi, serta mengelola pemecahan tersebut.

# Prinsip Teknologi Pendidikan

---

1. Pendekatan sistem (*system-approach*)
2. Berorientasi pada mahasiswa (*learner/student-oriented*)
3. Pemanfaatan sumber belajar seluas dan semaksimal mungkin.

# Fungsi Besar Teknologi Pendidikan

---

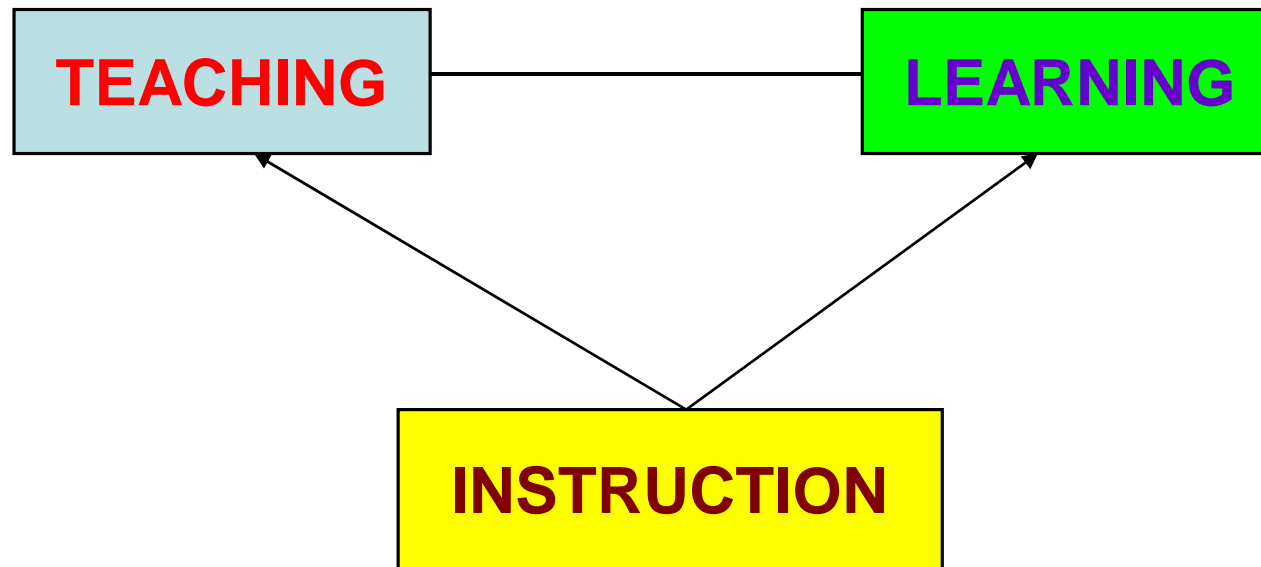
1. Fungsi-Fungsi Pengembangan Pendidikan
2. Fungsi-Fungsi Pengelolaan Pendidikan.



# Ranah Teknologi Pendidikan



# PEMBELAJARAN



# Teacher

- **Guru**
- **Pengajar**
- **Pelatih**
- **Pamong belajar**
- **Tutor**
- **Widyaiswara**
- **Fasilitator**

# Learner

- **Pembelajar**
- **Peajar**
- **Murid**
- **Siswa**
- **Mahasiswa**
- **Peserta didik**
- **Linatih**
- **Peserta latihan**
- **Peserta diklat**
- **Santri**

# PEMBELAJARAN

---

Proses pengelolaan lingkungan seseorang yang dengan sengaja dilakukan sehingga memungkinkan dia belajar untuk melakukan atau mempertunjukkan tingkah laku tertentu, sebagai respons terhadap situasi tertentu pula

# Prinsip Pembelajaran

---

**Filbeck, 1974 (dalam Atwi Suparman, 1997)**

1. *Prinsip: Respon yang menyenangkan*
2. *Prinsip: Kondisi untuk menciptakan perilaku tertentu*
3. *Prinsip: Pemberian akibat yang menyenangkan*
4. *Prinsip: Transfer pada situasi lain*
5. *Prinsip: Generalisasi dan pembedaan untuk hal yang kompleks*
6. *Prinsip: Pengaruh status mental terhadap perhatian dan ketekunan*
7. *Prinsip: Membagi kegiatan ke dalam langkah-langkah kecil*
8. *Prinsip: Pemodelan bagi materi yang kompleks*
9. *Prinsip: Keterampilan bertingkat*
10. *Prinsip: Informasi tentang perkembangan kemampuan*
11. *Prinsip: Variasi dalam kecepatan*
12. *Prinsip: Persiapan/kesiapan*

# Teknologi Pembelajaran

---

- Subset dari teknologi pendidikan,
- Proses yang kompleks dan terpadu yang menyangkut manusia, ide, alat, prosedur, dan organisasi untuk menganalisis masalah serta merancang, melaksanakan, menilai, dan mengelola usaha pemecahan masalah dalam situasi belajar yang bertujuan dan terkontrol.
- “Teori dan praktik penyusunan desain, pengembangan, pemanfaatan, manajemen, dan evaluasi proses dan sumber untuk belajar” (Seels & Richey, 1994)
- “Proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol”.

# Domain Teknologi Pembelajaran

---

Seels & Richey (1994 ) teknologi pembelajaran meliputi 5 domain:

1. desain,
2. pengembangan,
3. pemanfaatan,
4. pengelolaan dan
5. evaluasi.



# Taksonomi dari setiap domain

---

- *Desain*, meliputi: desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan analisis karakteristik mahasiswa.
- *Pengembangan*, meliputi: teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi komputer, dan teknologi terpadu
- *Pemanfaatan*, meliputi: pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi, kebijakan dan regulasi.
- *Pengelolaan*, meliputi: pengelolaan proyek, pengelolaan sumber belajar, pengelolaan sistem penyampaian, dan pengelolaan informasi.
- *Evaluasi*, meliputi: analisis masalah, pengukuran beracuan kriteria, evaluasi formatif dan sumatif.

# Ciri Teknologi Pembelajaran

---

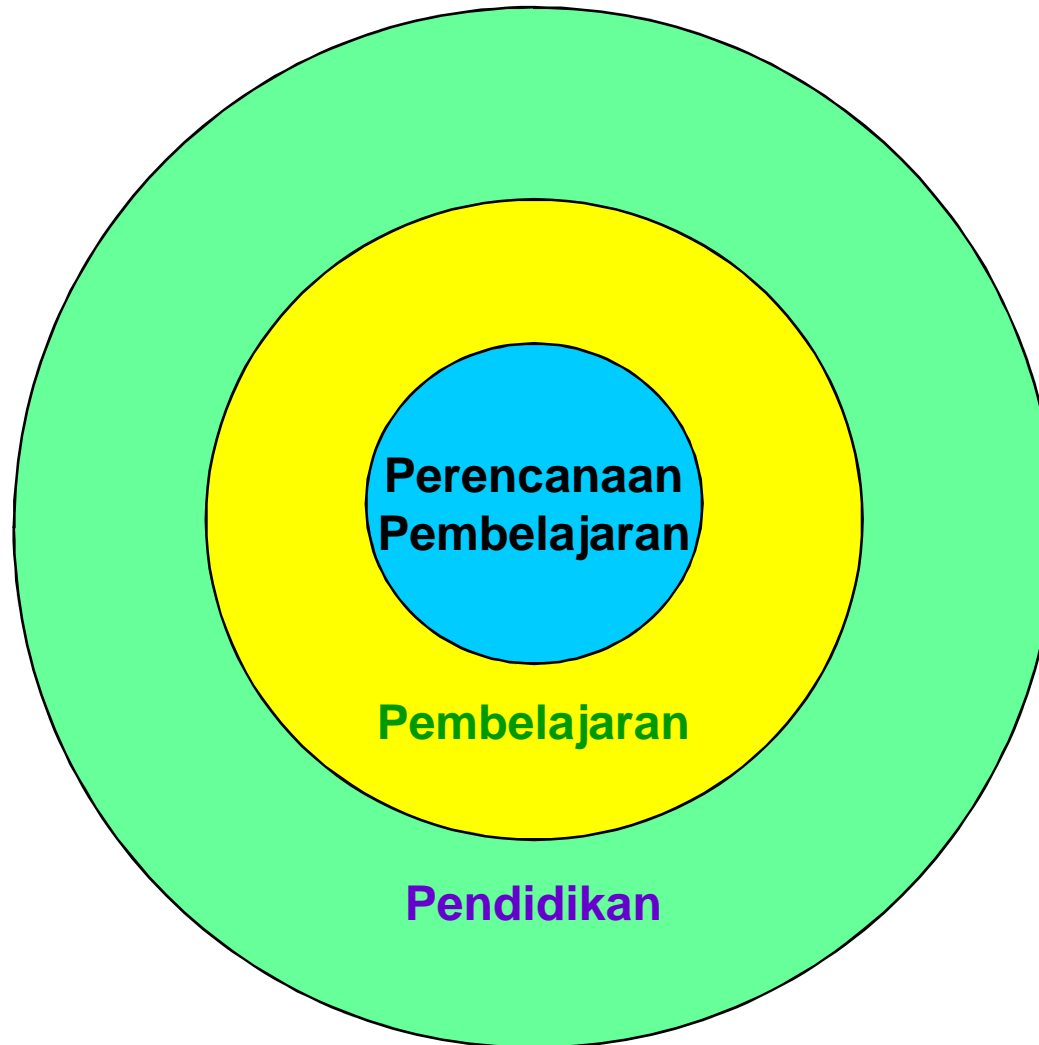
- menerapkan pendekatan sistem,
- menggunakan sumber belajar seluas mungkin,
- bertujuan meningkatkan kualitas belajar manusia, serta
- berorientasi kepada kegiatan instruksional individual

# Landasan Teoritik Teknologi Pembelajaran

---

- 1. Teori Psikologi**
- 2. Teori Komunikasi**
- 3. Teori Sistem**
- 4. Teori Manajemen**

# **PENDIDIKAN, PEMBELAJARAN dan PERENCANAAN PEMBELAJARAN**



# PERTEMUAN-III

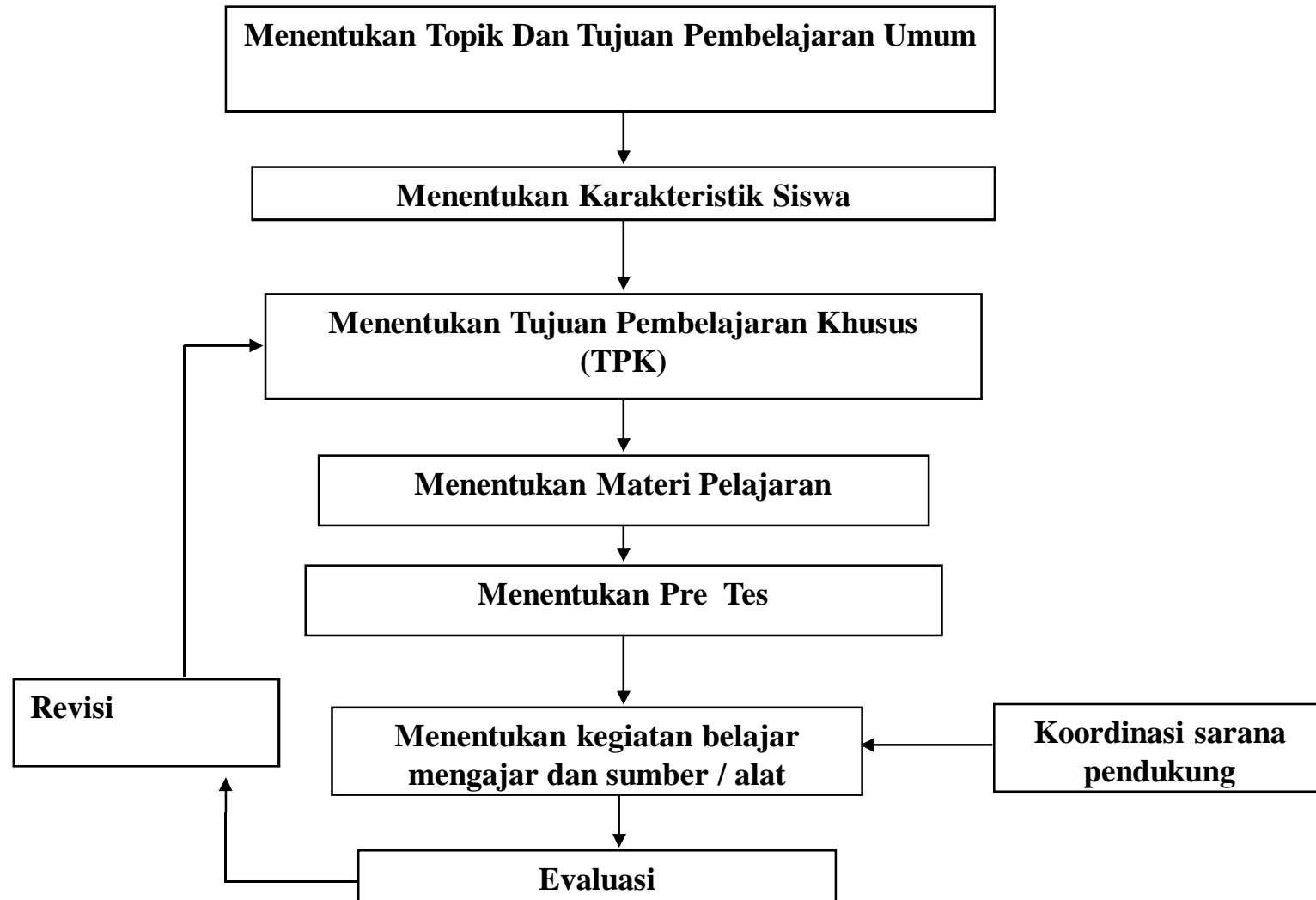
## MODEL PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN

# MODEL PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN



1. Desain Pembelajaran model PPSI
2. Model Desain Pembelajaran menurut Kemp (1994)
3. Model "Instructional Development Institute (IDI)
4. Gagne dan Briggs (1979)
5. Romiszowski (1981)
6. Banathy
7. Model Desain Pembelajaran versi Pekerti (2001)
8. Dick dan Carey (2009)

# Disain Pembelajaran Menurut Kemp



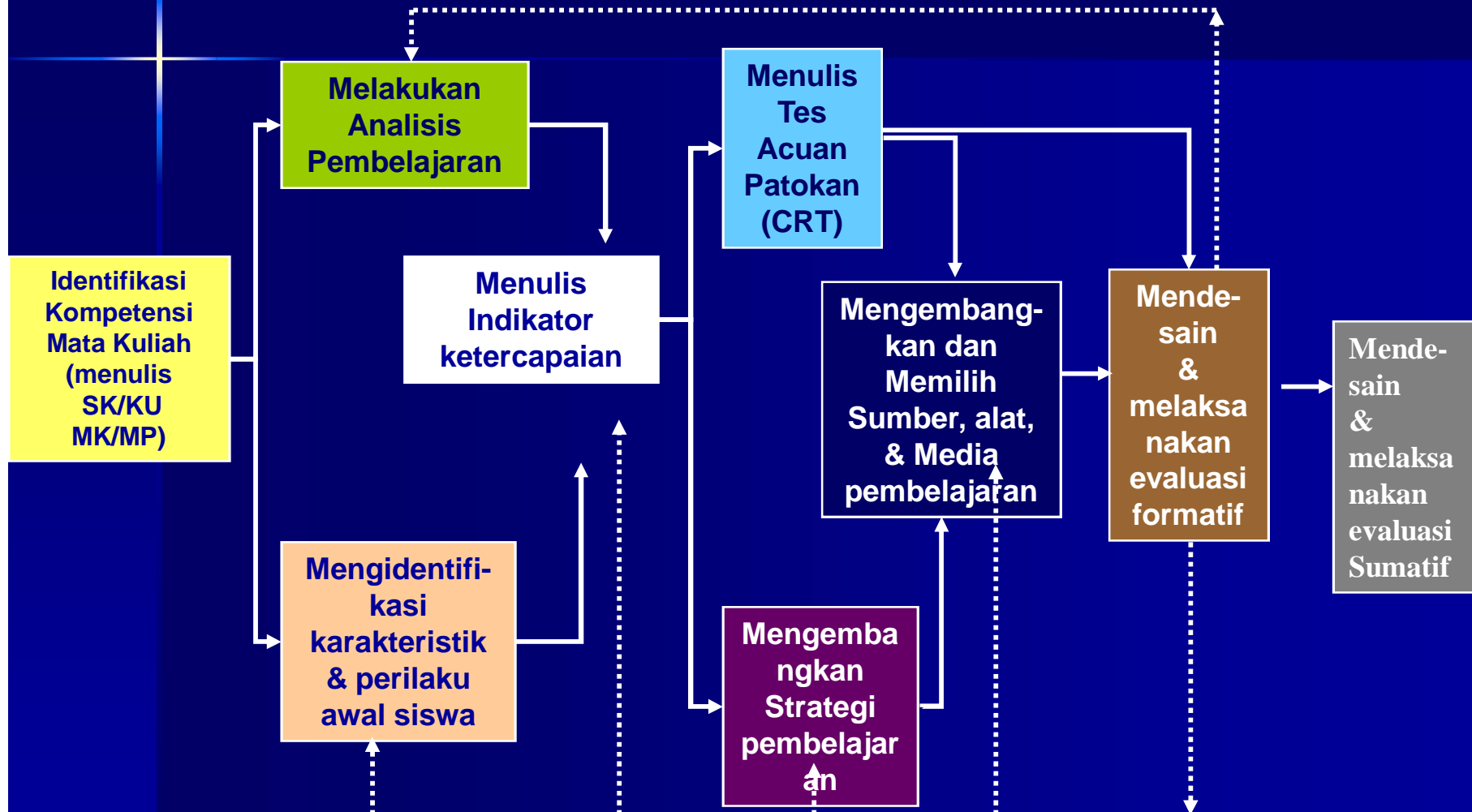
# LANGKAH-LANGKAH SISTEMATIK PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN

Dick dan Carey (2009:6), mengajukan  
10 langkah sbb:

1. *Identify Instructional Goal (s)*
2. *Conduct Instructional Analysis*
3. *Analyze Learner and Contexts*
4. *Write Performance Objectives*
5. *Develop Assessment Instrumens*
6. *Develop Instructional Strategy*
7. *Develop and Select Instructionan Materials*
8. *Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction*
9. *Revise Instruction*
10. *Design and Conduct Summative Evaluation*



# Model dan Desain Pembelajaran



# MEMILIH MODEL

*Model yang Baik:*

1. Sederhana
2. Lengkap
3. Mungkin diterapkan
4. Luas
5. Teruji

# PENGEMBANG DESAIN PEMBELAJARAN

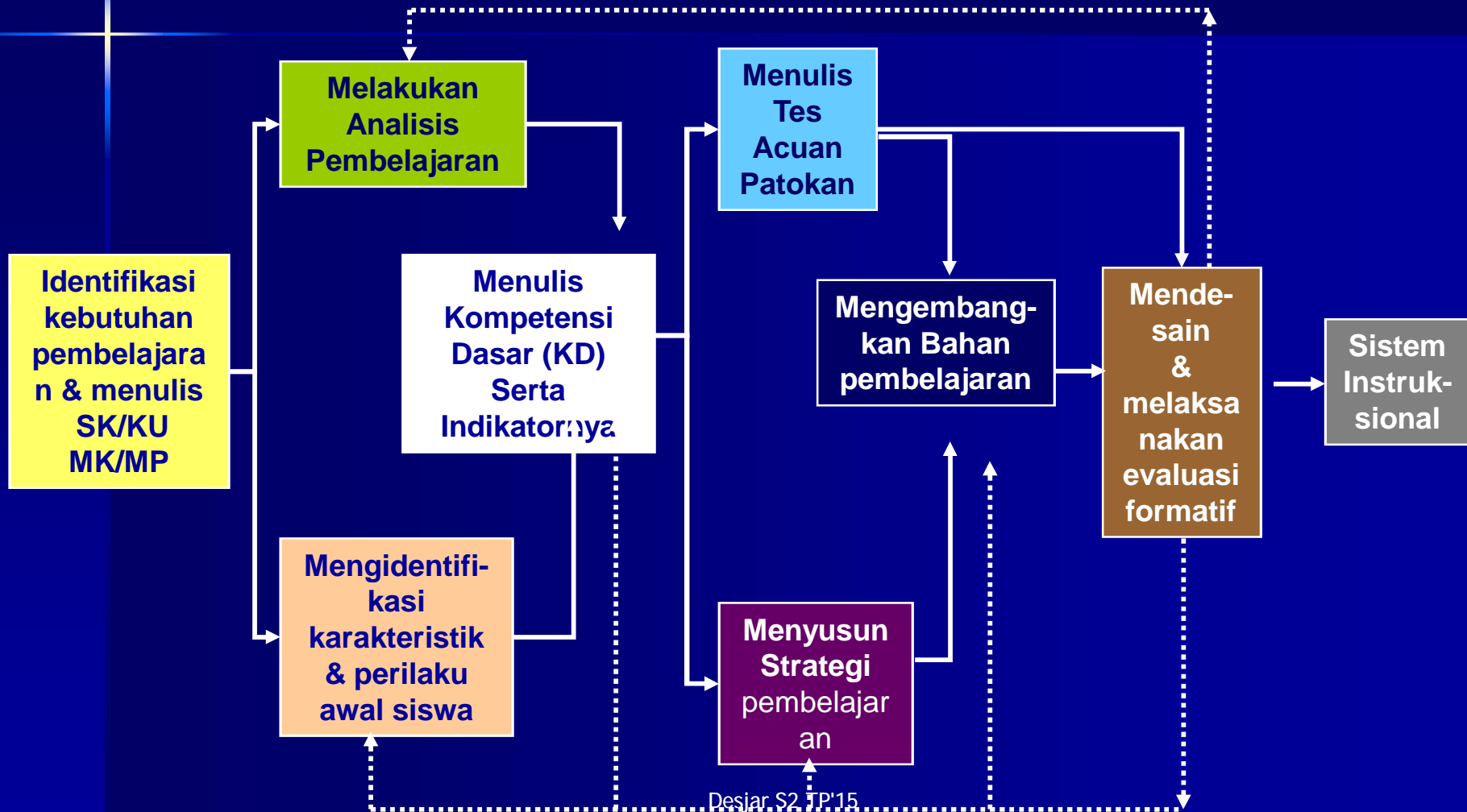


1. Guru sekolah
2. Pengarang
3. Pendidik dan ahli psikologi
4. Developer dan desainer profesional

# PERTEMUAN-IV

## LANGKAH-LANGKAH SISTEMATIK PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN

# Model Pengembangan Pembelajaran



# LANGKAH-LANGKAH SISTEMATIK PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN

**DICK dan CAREY (2001: 16-17)**

Mengembangkan *System Approach Model For Designing Instruction*, yang mencakup 10 langkah sbb:

1. *Assess Needs to Identify Goal (s)*
2. *Conduct Instructional Analysis*
3. *Analyze Learner and Contexts*
4. *Writ Performance Objectives*
5. *Develop Assessment Instruments*
6. *Develop Instructional Strategy*
7. *Develop and Select Instructional Materials*
8. *Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction*
9. *Revising Instruction*
10. *Design and Conduct Summative Evaluation*

## BAB - III

# LANGKAH-LANGKAH SISTEMATIK PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN

**Dick dan Carey (2005:6), mengajukan  
10 langkah sbb:**

1. *Identify Instructional Goal (s)*
2. *Conduct Instructional Analysis*
3. *Analyze Learner and Contexts*
4. *Write Performance Objectives*
5. *Develop Assessment Instrumens*
6. *Develop Instructional Strategy*
7. *Develop and Select Instructionan Materials*
8. *Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction*
9. *Revise Instruction*
10. *Design and Conduct Summative Evaluation*

# PERTEMUAN-V

## **KOMPETENSI MATAKULIAH**



# Kompetensi Matakuliah

## KOMPETENSI

SK Mendiknas no. 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Perguruan Tinggi mengemukakan

**"Kompetensi adalah seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggungjawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang pekerjaan tertentu".**

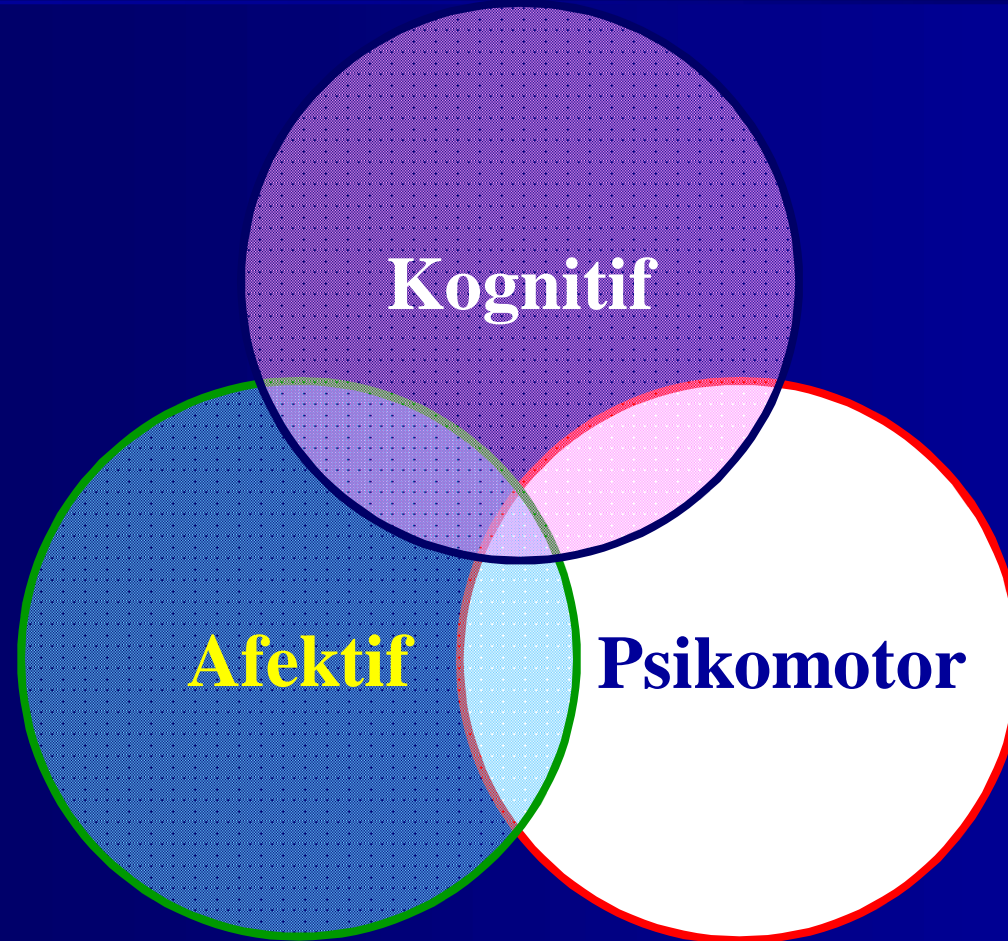
# SYARAT RUMUSAN KOMPETENSI

- Berorientasi kepada **siswa/mahasiswa**, bukan kepada **guru/dosen** atau **mata pelajaran**
- Berorientasi kepada **hasil belajar**, bukan kepada **proses belajar**

# Menilai Kompetensi

No	Kompetensi	Orientasi	?
1.	Mengajarkan tentang penyusunan proposal penelitian	Guru	X
2.	Menyusun proposal penelitian	Siswa	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	Membahas secara mendalam berbagai metode eksperimen	Mata pelajaran	X
4.	Mendiskusikan perubahan sistem perpajakan berdasarkan analisis krisis moneter	Proses belajar	X
5.	Menganalisis perubahan sistem perpajakan berdasarkan analisis krisis moneter	Hasil belajar	<input checked="" type="checkbox"/>

# ASPEK KOMPETENSI



Bloom

# KOMPETENSI MATA PELAJARAN ATAU STANDAR KOMPETENSI

- **batas dan arah kemampuan yang harus dimiliki dan dapat dilakukan oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran suatu matapelajaran tertentu.**
- **kompetensi-kompetensi umum yang diharapkan dapat dikuasai, didemonstrasikan atau ditampilkan oleh siswa setelah menyelesaikan suatu mata pelajaran tertentu.**
- **dirumuskan dengan menggunakan kata kerja yang operasional dan yang non-operasional**

# PENGEMBANGAN KOMPETENSI

## Kata kerja yang **operasional**

Mengidentifikasi

Membicarakan

Membuat daftar

Memilih

Menghitung

Menambahkan

Menggambarkan

Menganalisis

Memprediksi

Melokalisasi

Mengisolasi

Memisahkan

Menjelaskan

# PENGEMBANGAN KOMPETENSI

Kata kerja yang **tidak operasional**

Mengetahui

Mengerti

Meyakini

Mengapresiasi

Memikirkan

Menyenangi

Mengakrabi

Menilai

Merealisasikan

Memahami

Mencintai

# Penulisan Kompetensi Matapelajaran/ Standar Kompetensi

Kompetensi matapelajaran yang harus dikuasai oleh siswa pada akhir semester



- Apakah Anda menganggap cukup bila pada akhir semester/tahun/jenjang siswa menguasai kompetensi itu?
- Apakah kompetensi Matapelajaran relevan dengan kompetensi lulusan satuan pendidikan?
- Apakah kompetensi matapelajaran berupa:
  - Hasil belajar?
  - Kompetensi siswa?



# PERTEMUAN-VI

## **ANALISIS INSTRUKSIONAL**

# Analisis Instruksional

**Apa?**

Proses menjabarkan kompetensi / kemampuan umum matapelajaran (standar kompetensi) *menjadi*

**Kemampuan / perilaku / kompetensi khusus / (Kompetensi Dasar)**



logis dan sistematis

# Cara melakukan Analisis Instruksional

- ▣ Mengidentifikasi semua kompetensi yang harus dikuasai siswa
- ▣ Menentukan urutan pelaksanaan pembelajaran
- ▣ Menentukan titik awal proses pembelajaran (melalui penentuan perilaku awal siswa)

# STRUKTUR KOMPETENSI

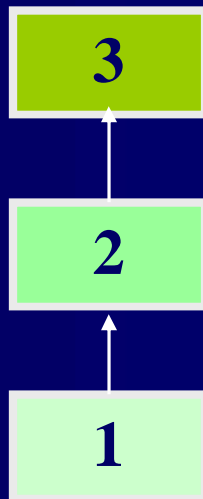
 HIRARKHIKAL

 PROSEDURAL

 PENGELOMPOKAN

 KOMBINASI

# STRUKTUR HIRARKHICAL



**Susunan beberapa kompetensi di mana satu/beberapa kompetensi menjadi prasyarat bagi kompetensi berikutnya**

# Contoh struktur hirarkhikal

Menghitung perkalian



Menghitung pertambahan



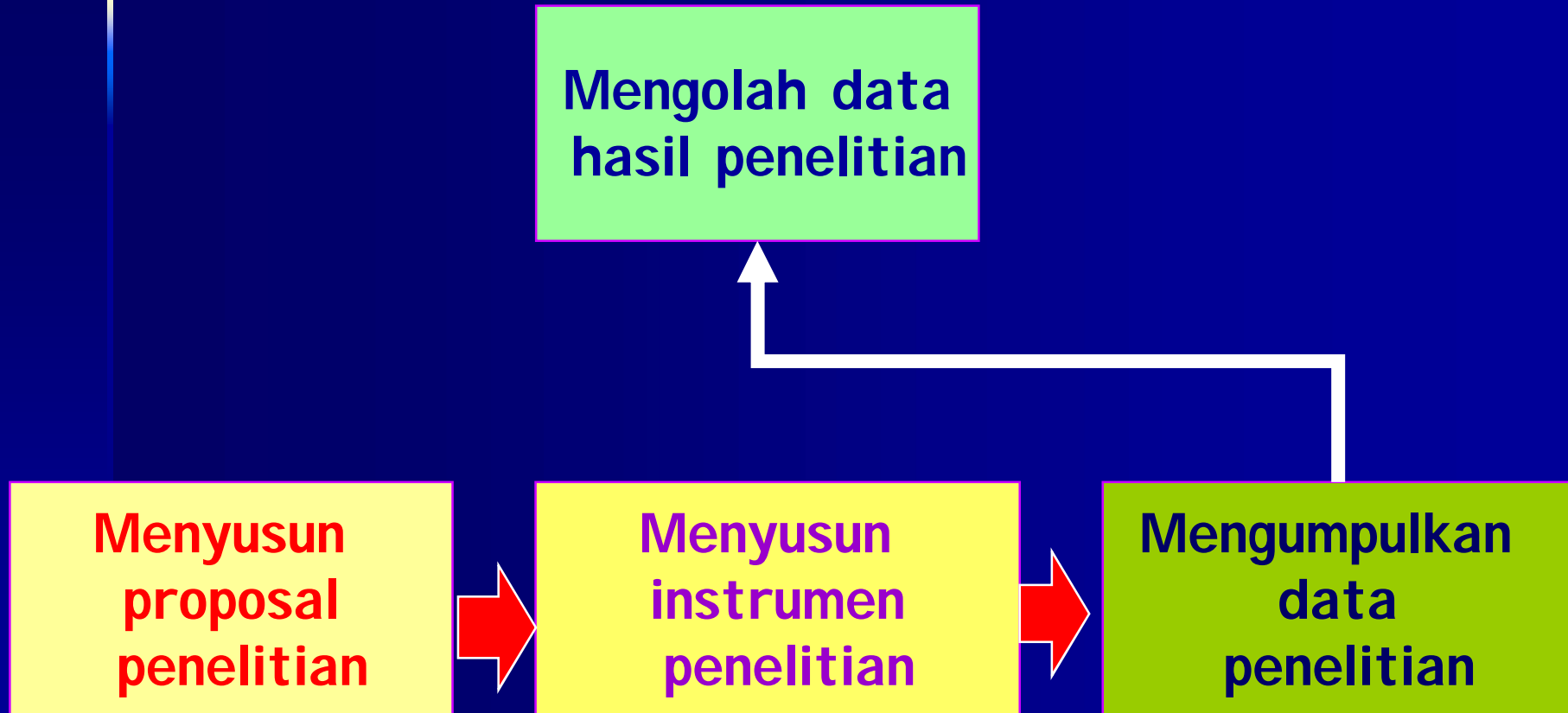
Menyebutkan bilangan

# STRUKTUR PROSEDURAL

**Kedudukan beberapa kompetensi yang menunjukkan satu rangkaian pelaksanaan kegiatan/pekerjaan, tetapi antar kompetensi tersebut tidak menjadi prasyarat untuk kompetensi lainnya**



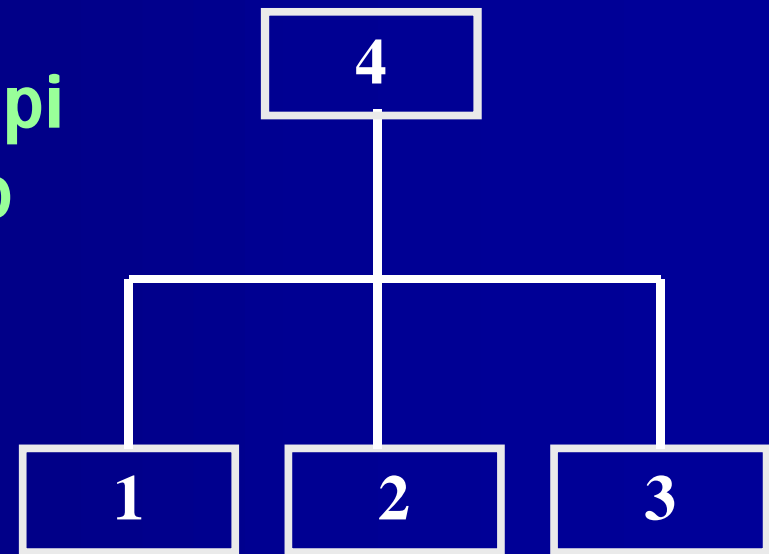
# CONTOH STRUKTUR PROSEDURAL





# PENGGELOMPOKAN (CLUSTER)

Beberapa kompetensi yang satu dengan lainnya tidak memiliki ketergantungan, tetapi harus dimiliki secara lengkap untuk menunjang kompetensi berikutnya

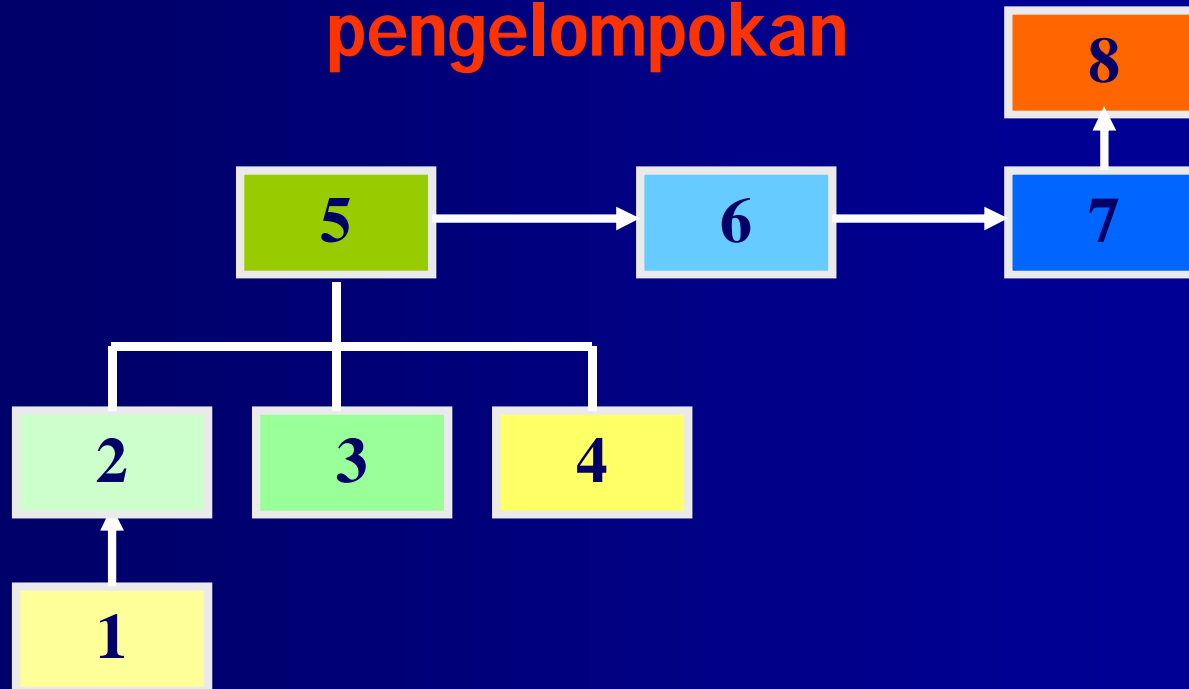


# CONTOH PENGELOMPOKAN

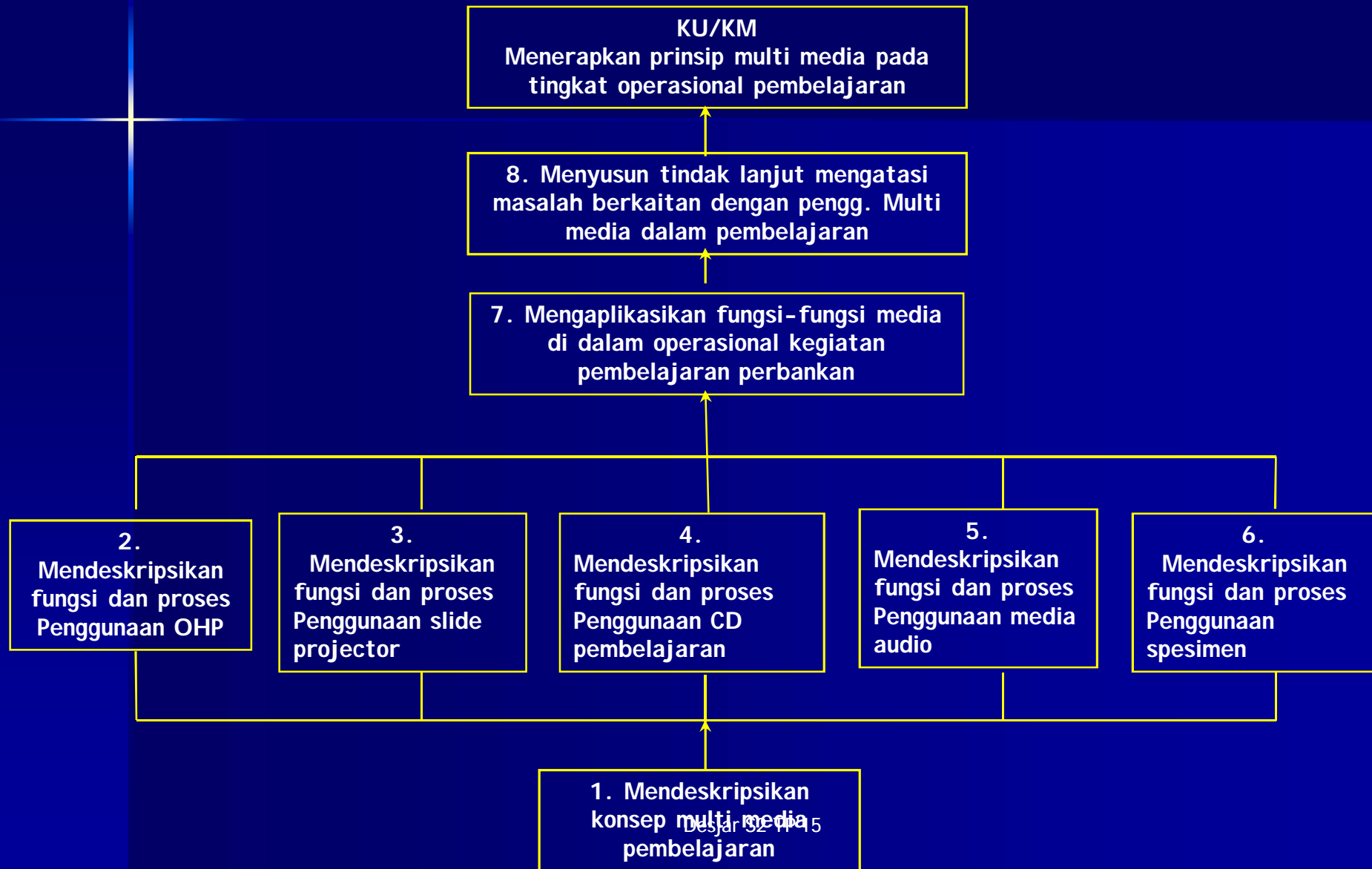


# KOMBINASI

Beberapa kompetensi yang susunannya terdiri atas bentuk **hirarkhikal**, **prosedural** maupun **pengelompokan**



# PERAN MULTI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN



# PROSEDUR ANALISIS INSTRUKSIONAL

1. Menulis **Kompetensi Matakuliah / Kompetensi Umum** dari suatu mata pelajaran
2. Melakukan analisis dengan cara:
  - A. Menulis **Kompetensi Dasar**/kompetensi khusus yang relevan dengan kompetensi mata pelajaran (*pada kertas-kertas kecil yang telah disediakan*)
  - B. Menentukan hubungan antar kompetensi dasar dalam susunan yang:  
**Hirarkhikal/Prosedural/Pengelompokan/Kombinasi**
  - C. Menggambarkan hubungan antar kompetensi dasar tersebut dalam **bentuk bagan**

# PROSEDUR ANALISIS INSTRUKSIONAL

3. Mengidentifikasi kompetensi dasar yang sudah dikuasai siswa (kompetensi awal)
4. Membuat garis batas horizontal untuk memisahkan kompetensi dasar yang sudah dikuasai dari kompetensi dasar yang belum dikuasai siswa (*antara 9-13 untuk setiap mata pelajaran*)
5. Memberi nomor setiap kompetensi dasar, dimulai dari kompetensi dasar yang paling awal yang harus dikuasai siswa (dimulai dengan nomor 1)
6. Memberi tanda panah pada kompetensi dasar dimulai dari kompetensi yang paling rendah ke kompetensi dasar yang lebih tinggi

# PERTEMUAN-VII

## PERILAKU AWAL DAN KARAKTERISTIK SISWA

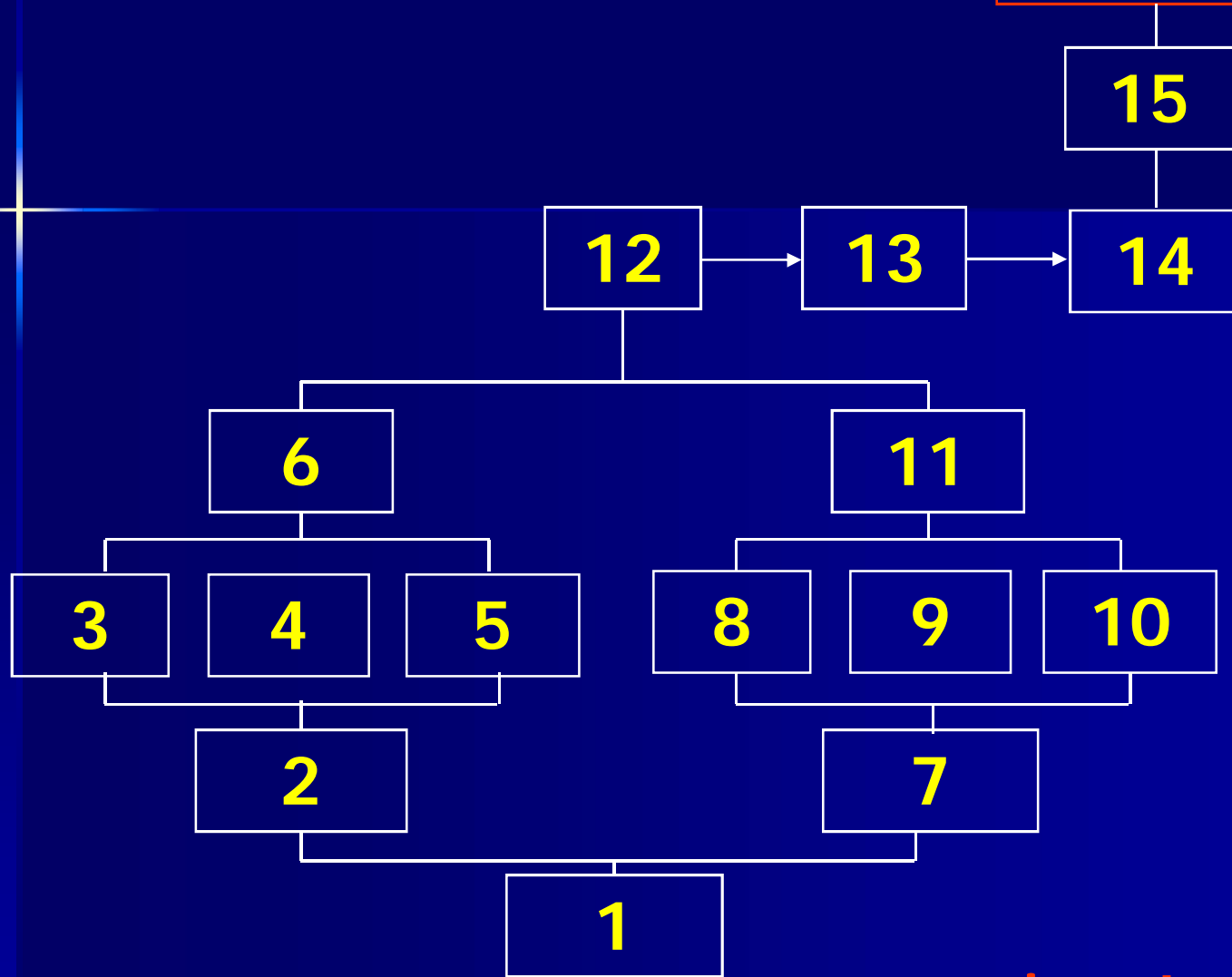
# **PERILAKU AWAL dan KARAKTERISTIK SISWA**

- **Perilaku awal**
- **Karakteristik awal**
- **Garis batas perilaku awal dengan kompetensi dasar dalam struktur kompetensi keseluruhan**



# Penomoran

KM/KU



--- garis entry behaviour

# PERTEMUAN-VIII

## UJIAN TENGAH SEMESTER

# **Materi UTS**

- I. Pendahuluan**
- II. Teknologi Pendidikan, Teknologi Pembelajaran, Desain Pembelajaran**
- III. Model Pengembangan Desain Pembelajaran**
- IV. Langkah-langkah Sistematis Pengembangan Desain Pembelajaran**
- V. Kompetensi Matakuliah**
- VI. Analisis Instruksional**
- VII. Perilaku Awal Dan Karakteristik Siswa**

# PERTEMUAN-IX

## **KOMPETENSI DASAR**

# KOMPETENSI DASAR



- Merupakan jabaran dari standar kompetensi mata pelajaran
- Adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap minimal yang harus dikuasai dan dapat diperagakan oleh siswa.

# Cara Merumuskan Kompetensi Dasar dan Indikator

## A. (AUDIENCE)

Siapa siswa Anda?

## B. (BEHAVIOUR)

Kompetensi/perilaku yang diharapkan dicapai siswa setelah mengikuti mata pelajaran

- Verb (kata kerja) seperti menyebutkan, menjelaskan, menjelaskan hubungan, memilih, memecahkan masalah
- Object (objek atau kata benda) seperti rumus korelasi, kesehatan, klasifikasi hewan, hukum permintaan dan penawaran

Cara Merumuskan

# Kompetensi Dasar dan Indikator

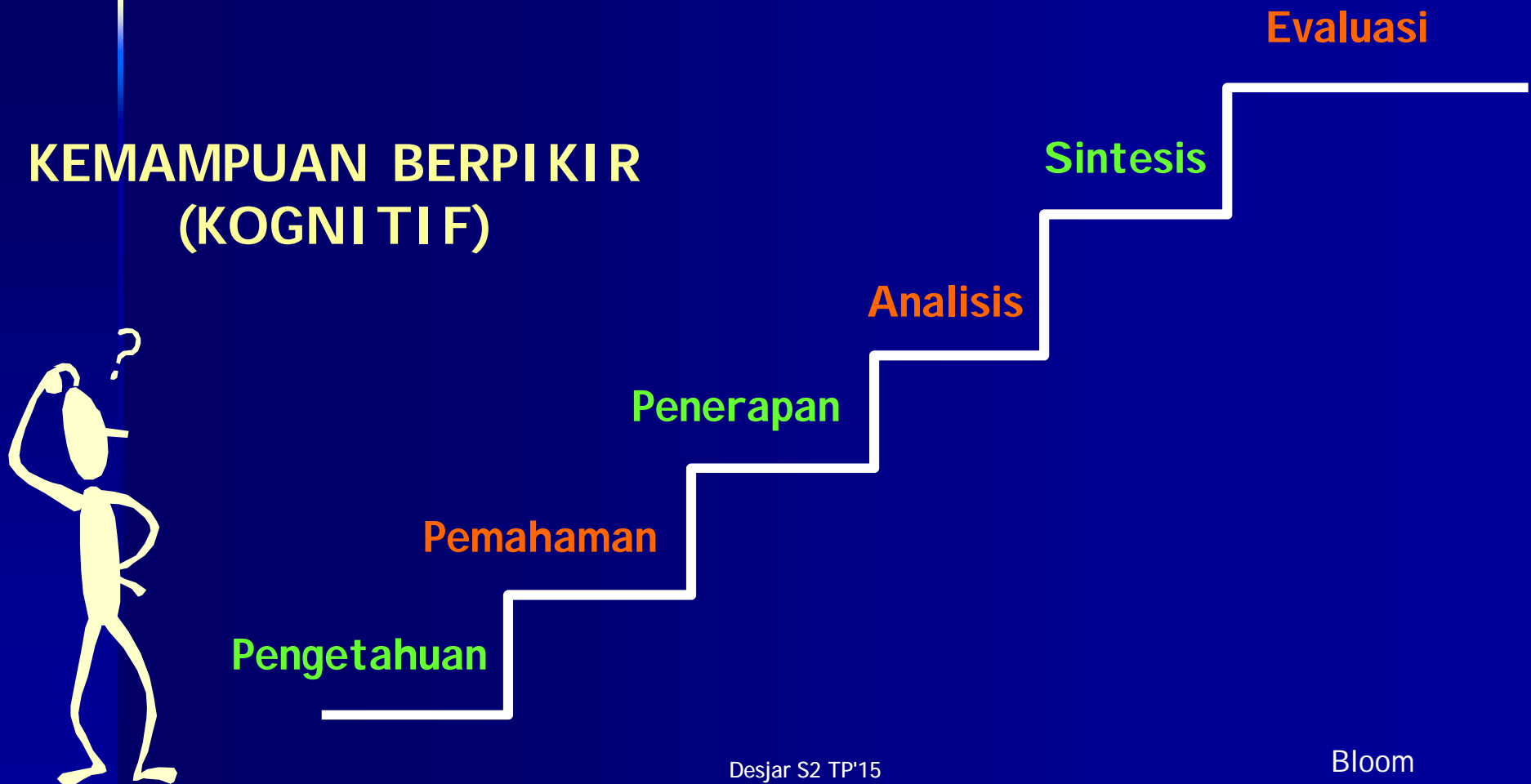
## **C. (CONDITION)**

Batasan atau alat yang diberikan kepada siswa pada saat ia di tes

## **D. (DEGREE)**

Tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai perilaku yang diharapkan

# ASPEK KOMPETENSI





# ASPEK KOMPETENSI

KEMAMPUAN BERSIKAP/NILAI  
(AFEKTIF)



Penerimaan

Pemberian respon

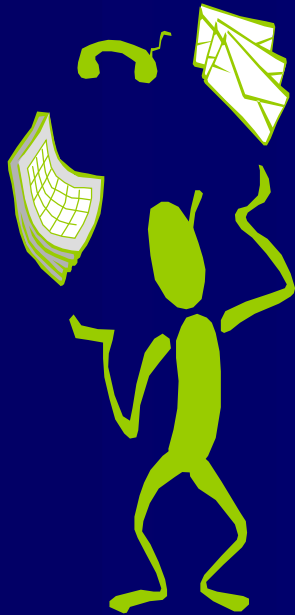
Penilaian

Pengorganisasian

Karakterisasi

# ASPEK KOMPETENSI

**KETERAMPILAN  
(PSIKOMOTOR)**



**MENIRU**

**MENGGUNAKAN**

**KETEPATAN**

**MERANGKAIKAN**

**NATURALISASI**

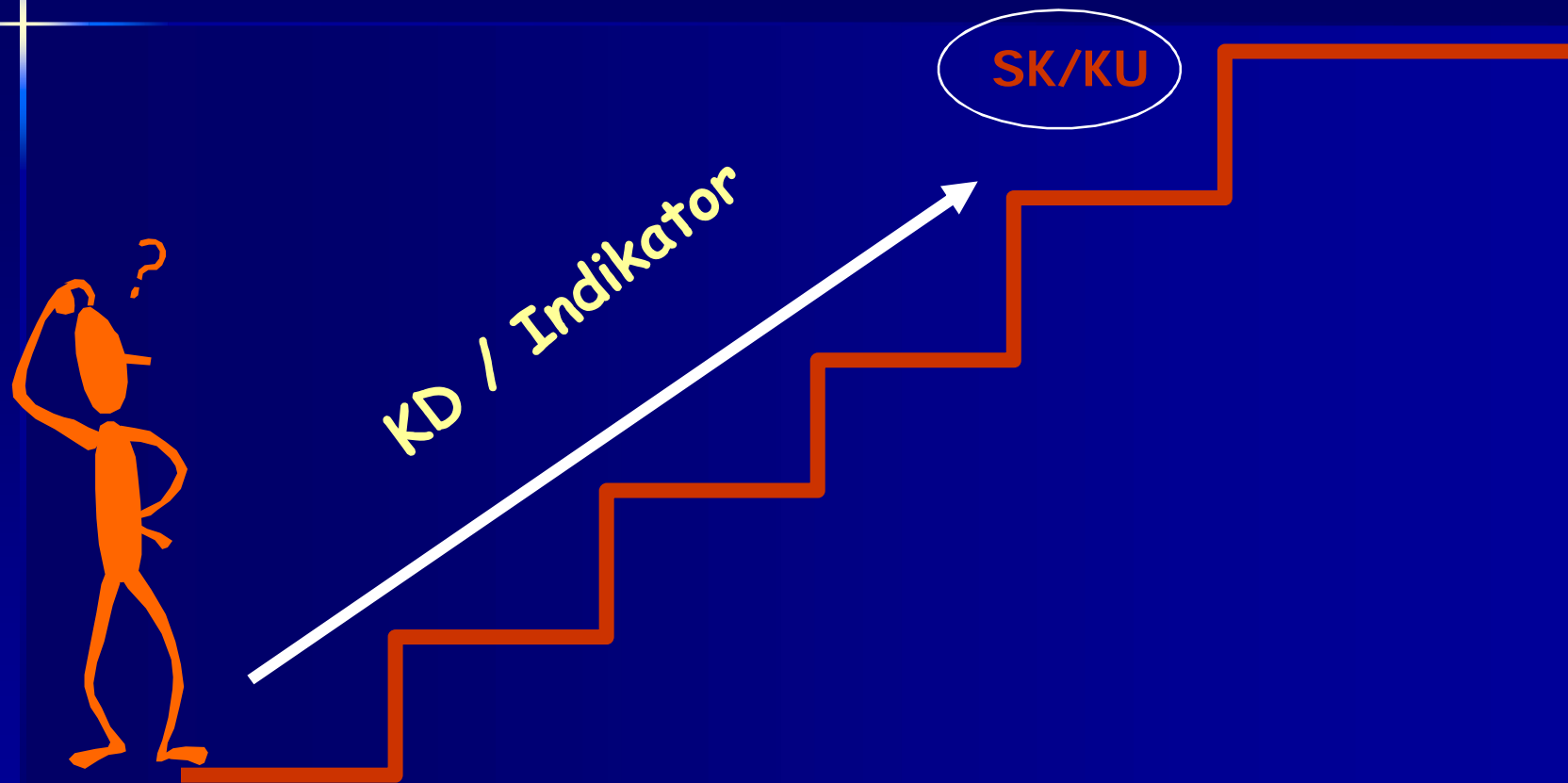
# PERTEMUAN-X

## INDIKATOR KETERCAPAIAN DAN MATERI PEMBELAJARAN

# INDIKATOR KETERCAPAIAN

Adalah ciri, tanda, pernyataan mengenai unjuk kerja yang harus dikuasai siswa setelah melewati kegiatan pembelajaran tertentu untuk kompetensi dasar tertentu.

# KEDUDUKAN SK/KU dan KD serta Indikator



# MATERI PEMBELAJARAN

## **Pengertian:**

Adalah pokok-pokok materi yang harus dipelajari siswa sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar

# Jenis Materi Pembelajaran

**Dua jenis klasifikasi materi pembelajaran, yaitu:**

- (1) Klasifikasi materi pembelajaran menjadi pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural, dan
- (2) Klasifikasi materi pembelajaran menjadi 4 jenis, yaitu: fakta, konsep, prinsip dan prosedur (Reigeluth, 1987).

PERTEMUAN-XI

# STRATEGI PEMBELAJARAN



# STRATEGI PEMBELAJARAN

- Bisa mencakup antara lain metode, pendekatan, pemilihan sumber-sumber (termasuk medianya) pengelompokan siswa dan pengukuran keberhasilannya
- Merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara pengorganisasian materi pembelajaran dan siswa, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran

# MENGEMBANGKAN STRATEGI PEMBELAJARAN

## Empat komponen utama:

- A. Urutan kegiatan pembelajaran
- B. Metode
- C. Media, dan
- D. Waktu

**STRATEGI  
Pembelajaran**

**Urutan Kegiatan Pembelajaran**

**Metode Pembelajaran**

**Media Pembelajaran**

**Waktu**

**untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan  
secara efektif dan efisien**

# METODE PEMBELAJARAN

Desjar S2 TP'15

# Apa Metode Pembelajaran ?

“Cara menyajikan materi perkuliahan kepada mahasiswa untuk mencapai tujuan”

# Metode

1. **Ceramah**
2. **Demonstrasi**
3. **Penampiulan**
4. **Diskusi**
5. **Studi Mandiri**
6. **Kegiatan**
7. **Latihan Dengan Teman**
8. **Simulasi**
9. **Sumbanag Saran**
10. **Studi Kasus**
11. **Computer Assisted Instruction**
12. **Inside**
13. **Praktikum**
14. **Proyek**
15. **Bermain Peran**
16. **Seminar**
17. **Simposium**
18. **Tutorial**
19. **Deduktif**
20. **Induktif**

# MEDIA PEMBELAJARAN

Desjar S2 TP'15

# Makna Media

**Segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi**



# Manfaat Media Dalam PBM

- ❑ **Penyampaian materi perkuliahan dapat diseragamkan**
- ❑ **Proses instruksional lebih menarik**
- ❑ **Proses belajar lebih interaktif**
- ❑ **Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi**
- ❑ **Kualitas belajar dapat ditingkatkan**
- ❑ **Proses belajar dapat terjadi kapan dan di mana saja**
- ❑ **Meningkatkan sikap positif mahasiswa terhadap proses dan bahan belajar**
- ❑ **Peran dosen berubah ke arah positif dan produktif**

# Syarat Pengembangan Media

<b>V</b>	<b>isible</b>	<b>: Mudah dilihat</b>
<b>I</b>	<b>nteresting</b>	<b>: Menarik</b>
<b>S</b>	<b>imple</b>	<b>: Sederhana</b>
<b>U</b>	<b>seful</b>	<b>: Isinya berguna/bermanfaat</b>
<b>A</b>	<b>ccurate</b>	<b>: Benar (dapat dipertanggungjawabkan)</b>
<b>L</b>	<b>egitimate</b>	<b>: Masuk akal/sah</b>
<b>S</b>	<b>tructured</b>	<b>: Terstruktur/tersusun dengan baik</b>

# VISUALISASI

Konsep	Visual yang Dipakai
<ul style="list-style-type: none"><li>■ Proses, prosedur, siklus</li><li>■ Fakta, data</li><li>■ Data perbandingan</li> <li>■ Hubungan ruang</li><li>■ Hubungan dalam struktur</li><li>■ Hubungan waktu</li><li>■ Hubungan keluarga</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Bagan alur (flowchart)</li><li>■ Tabel, matriks, daftar</li><li>■ Grafik (balok, cakram, koordinat, kurva)</li><li>■ Peta</li><li>■ Bagan, skema, diagram</li><li>■ Jadwal, Gantt chart</li><li>■ Bagan silsilah</li></ul>

# ESTIMASI WAKTU

- Sebagai pedoman dalam menetapkan indikator ketercapaian kompetensi pada KD tertentu beserta cakupannya
- Ditentukan berdasarkan besaran sks (1 sks = 45 menit untuk SMA dan 40 menit untuk)
- Jumlah tatap muka selama 1 semester adalah antara 16-17 kali.

# **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR/PEMBELAJARAN**

- 1. Bahan Belajar Mandiri**
- 2. Bahan Pembelajaran Konvensional**
- 3. Bahan PBS (Pengajar, Bahan dan Siswa)**

# PERTEMUAN-XII

## KURIKULUM 2013 SEBAGAI PARADIGMA "BARU" PENDIDIKAN ABAD-XXI DI INDONESIA



# Mengapa Kurikulum Berubah ?

# Perjalanan Panjang menuju Perbaikan Kualitas Pendidikan

**“Mitos”**

**Ganti menteri ganti Kurikulum**

***Tidak Pernah Ada***



# KURIKULUM ?

Adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai **tujuan**, **isi**, dan **bahan pelajaran** serta **cara** yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (**UU No. 20/2003 ps.1.19** dan **PP no.19/2005 ps.1.13**)

# SATUAN PENDIDIKAN

---

Adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, non formal, dan infomal, pada setiap jenis dan jenjang pendidikan

# Urgensi Pengembangan K '13

---

Perlunya pendidikan yang efektif dan efisien dalam menghasilkan lulusan yang memiliki:

1. kemampuan berpikir tingkat tinggi (kritis-kreatif-inovatif-produktif-solutif),
2. berkepribadian Indonesia (Pancasilais, yaitu beriman dan bertakwa terhadap Tuhan YME, berperikemanusiaan, memiliki rasa kebangsaan yang tinggi, demokratis, dan adil),
3. menjunjung tinggi budaya bangsa,
4. memiliki kemampuan sosial-budaya, dan
5. memiliki kesadaran global.

# Makna Pengembangan Kurikulum

---

- Kurikulum harus senantiasa dikembangkan, disempurnakan, diubah, diganti, atau istilah-istilah sejenis lainnya, di antaranya disebabkan karena **Perkembangan Ilmu, Teknologi dan Seni (ITS), Perubahan Sosial, serta perubahan tatanan kehidupan global** itu sendiri.
- Oki, dalam konteks Perjalanan Panjang menuju Perbaikan Kualitas Pendidikan yang senantiasa harus disesuaikan dengan tuntutan era, sesungguhnya ***“Mitos” Ganti menteri ganti Kurikulum Tidak Pernah Ada.***

# Perlunya Perubahan *Mindset*

---

Menurut Prof. Rhenald Kasali Ph.D., tantangan Indonesia Abad ke21/refleksi Abad 21 meliputi:

- Perubahan begitu cepat,
- Penuh Ketidakpastian & Bergejolak,
- *Hyper Competition*,
- Peradaban Kamera (*Camera Branding*), dan *Self-centred*,
- minat baca meningkat (tetapi hanya ringkasan atau kalimat–kalimat pendek.

# Tema Pengembangan Kurikulum 2013

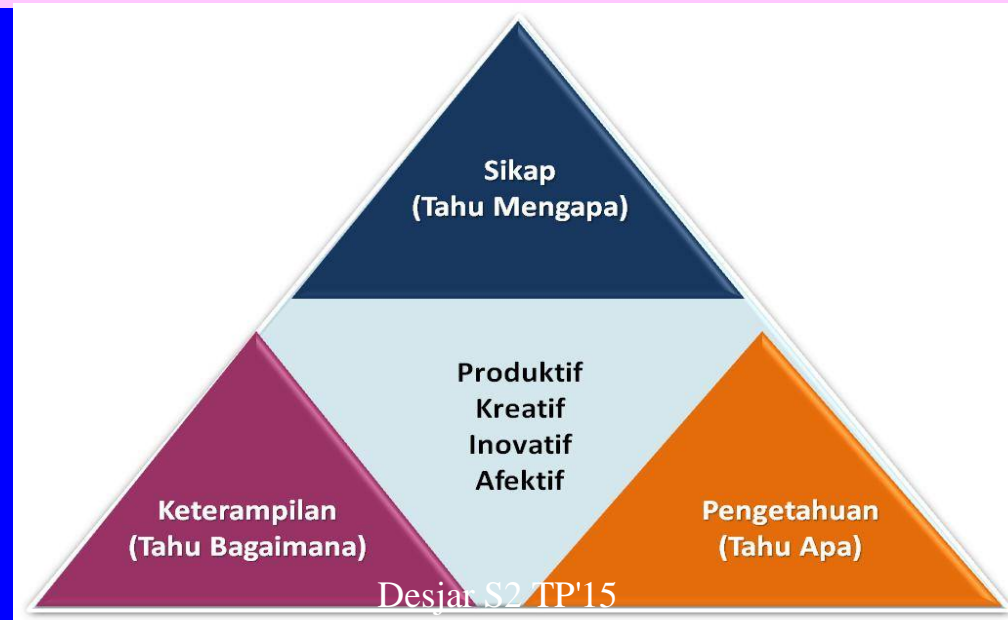
Kurikulum yang dapat menghasilkan insan indonesia yang:

**Produktif, Kreatif, Inovatif, Afektif**

melalui penguatan

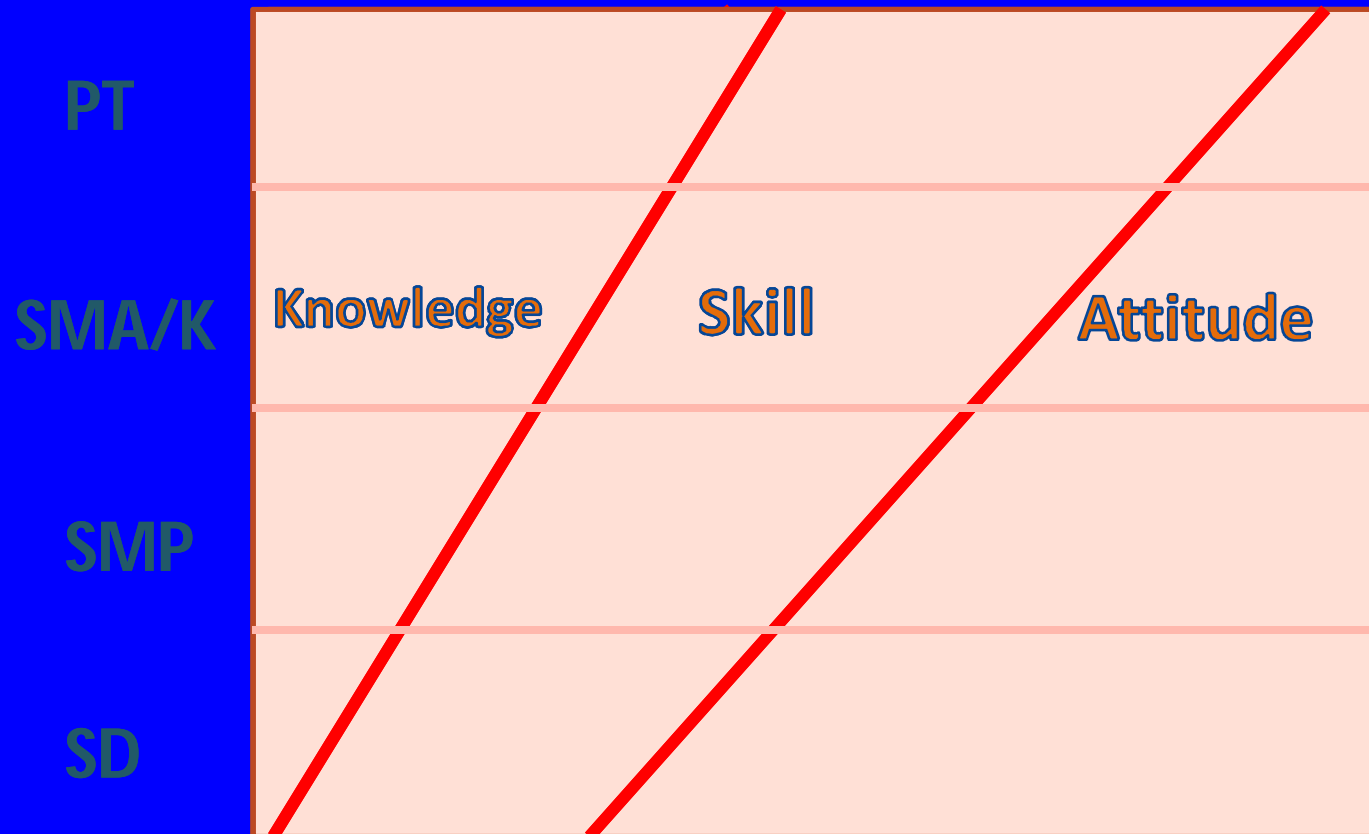
**Sikap, Keterampilan, dan Pengetahuan**

yang terintegrasi



Keseimbangan antara sikap, keterampilan dan pengetahuan untuk membangun *soft skills* dan *hard skills*

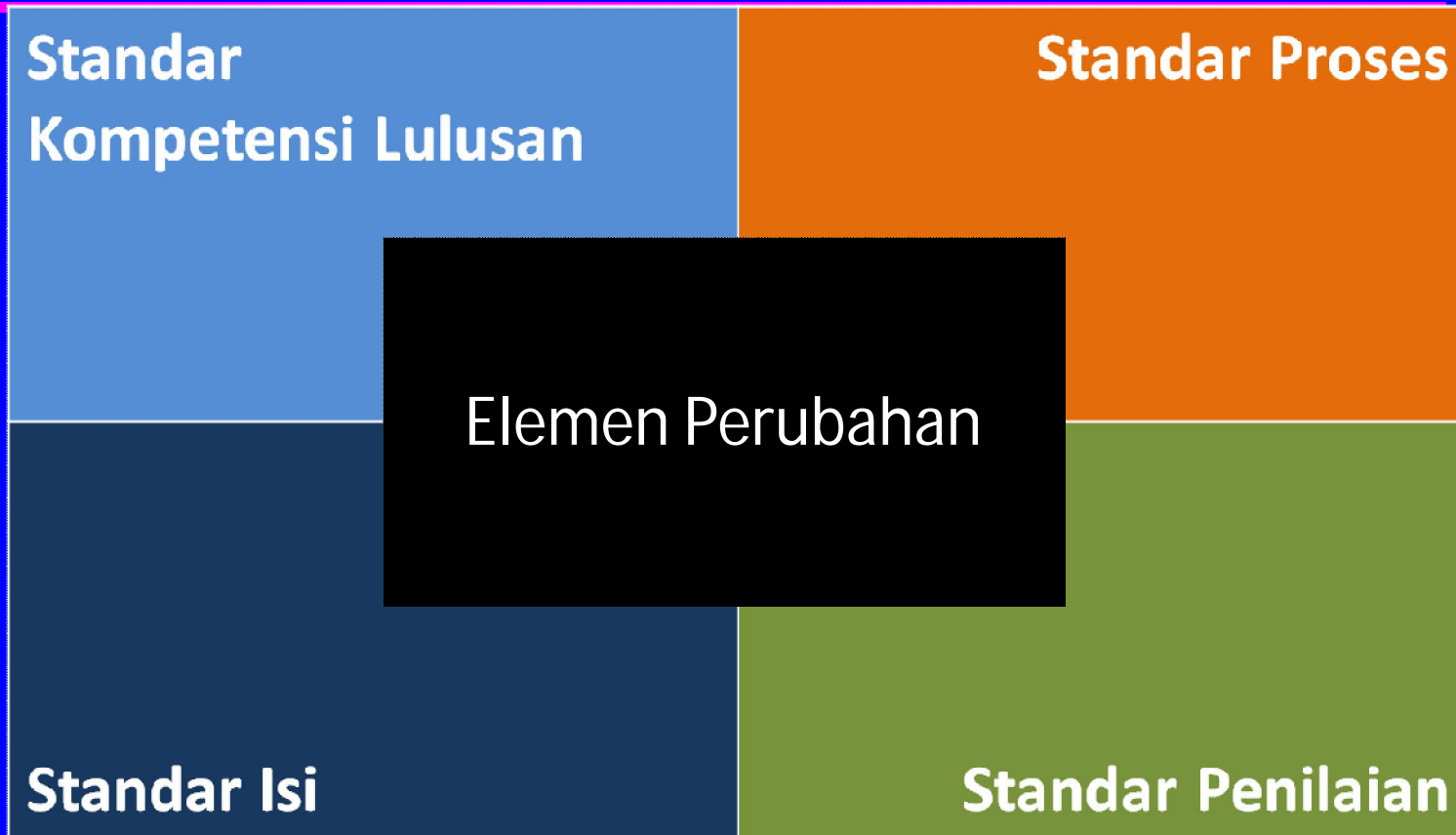
### KURIKULUM 2013



Sumber: Marzano (1985), Bruner (1960).

Desjar S2 TP'15'

# Elemen Perubahan pada Kurikulum 2013





# Pengembangan KT. K '13



## **Prinsip Pengembangan KTSP**

- 1. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya.**
- 2. Beragam dan terpadu**
- 3. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni**
- 4. Relevan dengan kebutuhan kehidupan**
- 5. Menyeluruh dan berkesinambungan**
- 6. Belajar sepanjang hayat**
- 7. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah**

# Acuan Operasional Penyusunan KTSP

1. Peningkatan iman dan takwa serta akhlak mulia
2. Peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik
3. Keragaman potensi dan karakteristik daerah dan lingkungan
4. Tuntutan pembangunan daerah dan nasional
5. Tuntutan dunia kerja
6. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni
7. Agama
8. Dinamika perkembangan global
9. Persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan
10. Kondisi sosial budaya masyarakat setempat
11. Kesetaraan Jender
12. Karakteristik satuan pendidikan

# Acuan Wajib

## Standar Isi (SI)

- Kerangka Dasar
- Struktur Kurikulum
- Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
- Beban Belajar
- Kalender Pendidikan.

## Standar Kompetensi Lulusan (SKL)

## Panduan Penyusunan KTSP (dari BSNP)

# TAHAPAN PEMBERLAKUAN KTSP

1. Satuan pendidikan dapat mulai tahun ajaran 2006/ 2007
2. Satuan pendidikan harus sudah menerapkan paling lambat tahun ajaran 2009/ 1010
3. Satuan pendidikan yang sudah melaksanakan ujicoba Kurikulum 2004 secara menyeluruh dapat mulai pada semua tingkatan kelas tahun ajaran 2006/ 2007
4. Yang belum melaksanakan ujicoba kurikulum 2004, dapat melaksanakan secara bertahap paling lama 3 tahun, dengan tahapan:
  - a) SD, MI, SDLB;  
Tahun 1: Kelas 1 & 4  
Tahun 2: Kelas 1,2, dan 4, 5  
Tahun 3: Kelas 1,2,3,4,5, dan 6
  - b) SMP, MTs; SMA, MA; SMK, MAK; SMPLB, SMALB.  
Tahun 1: Kelas 1  
Tahun 2: Kelas 1 dan 2  
Tahun 3: Kelas 1, 2, dan 3

# PERTEMUAN-XIII

## PENGEMBANGAN SILABUS

Desjar S2 TP'15



*Pengembangan*  
**SILABUS**

Desjar S2 TP'15

# KONSEP SILABUS

- Garis besar, ringkasan, ikhtisar, pokok-pokok isi/materi pembelajaran
- Menjawab pertanyaan apa yang harus dipelajari (Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar)
- Memberikan rambu-rambu bagaimana membelajarkannya (Materi Pokok, Pengalaman Belajar, Alokasi Waktu dan Sumber Bahan)





# PRINSIP PENYUSUNAN SILABUS

- **Ilmiah, sesuai kondisi siswa, sistematis**
- **Relevansi, konsistensi, dan adekuasi (kecukupan antar komponen silabus)**



# KOMPONEN SILABUS

1. Rumusan Kompetensi Mata Kuliah
2. Deskripsi singkat isi Mata Kuliah
3. Rumusan Kompetensi Dasar
4. Materi Pembelajaran
5. Estimasi Waktu
6. Kepustakaan (referensi)
7. Komponen penilaian

# Silabus

*Versi Draft Standar Proses Dikti 2010 Silabus minimal memuat:*

1. identitas mata kuliah:  
(nama, kode, bobot-sks, mata kuliah prasyarat)
1. standar kompetensi
2. materi pembelajaran
3. kegiatan pembelajaran
4. indikator pencapaian kompetensi
5. penilaian
6. alokasi waktu
7. sumber belajar

*Silabus dikembangkan oleh dosen secara mandiri atau bersama-sama dalam kelompok keahlian bidang ilmu terkait.*

# FORMAT SILABUS

1. Tidak ada format baku
2. Lebih menekankan pada kelengkapan komponen
3. Ikuti model yang disepakati secara konsisten

**Untuk Contoh:**

**Lihat Format Silabus, di Modul pada hal. 83-89, beserta Contoh Silabus jadinya di halaman 89-92.**

# KONSEP SILABUS

- Garis besar, ringkasan, ikhtisar, pokok-pokok isi/materi pembelajaran
- Menjawab pertanyaan apa yang harus dipelajari (Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar)
- Memberikan rambu-rambu bagaimana membelajarkannya (Materi Pokok, Pengalaman Belajar, Alokasi Waktu dan Sumber Bahan)

# Pengembangan

## **SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP) RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**



# KONSEP RPP



Perencanaan proses pembelajaran meliputi **silabus** dan **rencana pelaksanaan pembelajaran** yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan **penilaian hasil belajar.** (PP NO 19 Tahun 2005 Pasal 20 tentang RPP)

# Komponen RPP/SAP

*Versi Draft Standar Proses Dikti 2010* Komponen RPP terdiri atas:

1. identitas mata kuliah: nama, kode, bobot-sks
2. Kompetensi Mata kuliah
3. kompetensi dasar
4. indikator pencapaian kompetensi
5. tujuan pembelajaran
6. materi ajar
7. alokasi waktu
8. metode pembelajaran
9. kegiatan pembelajaran
10. penilaian hasil belajar
11. sumber belajar.
12. sarana pendukung pembelajaran.

*RPP dikembangkan oleh dosen secara mandiri atau bersama-sama dalam kelompok keahlian bidang ilmu terkait.*



# Komponen RPP/SAP

1. Identitas Mata Kuliah
2. Waktu Pertemuan dan Pertemuan ke ...,
3. kompetensi dasar
4. Indikator pencapaian Kompetensi Dasar
5. Materi Pembelajaran
6. Skenario Kegiatan Pembelajaran
7. Instrumen Penilaian, dan
8. Referensi/Kepustakaan.

# Penjelasan

## 1. Identitas Mata Kuliah:

- Ambil dari Kur Jrs/Prodi

## 2. Waktu Pertemuan dan Pertemuan ke ...,

- 16-17x tm
- Per tm:
  - ✓ Pendahuluan: 8-10 mnt
  - ✓ Inti : 82-88 mnt
  - ✓ Penutup: 8-10 mnt

## 3. kompetensi dasar :

- Hsl Analisis Instruksional (Kompetensi)

## Penjelasan (*Lanjutan*)

### 4. Indikator pencapaian Kompetensi Dasar

- Gunakan paradigma “Garpu Tala”
- Kata Kerja Operasional

### 5. Materi Pembelajaran

- fakta, konsep, prinsip dan prosedur (Reigeluth, 1987).

### 6. Skenario Kegiatan Pembelajaran

- Tahap
- Uraian Kegiatan
- Media dan Alat
- Estimasi Waktu

## Penjelasan (*Lanjutan*)

### 7. Instrumen Penilaian

- Sesuaikan dengan karakteristik Materi dan Kompetensi/Indikator

### 8. Referensi/Kepustakaan.

- Textbook
- Referensi

# FORMAT RPP

1. Tidak ada format baku
2. Lebih menekankan pada kelengkapan komponen
3. Ikuti model yang disepakati secara konsisten.

**Untuk Contoh:**

**Lihat Format RPP/SAP, di Modul pada hal. 93-98, beserta Contoh SAP jadinya di halaman 98-101.**



**PP NO 19 TAHUN 2005**  
**Pasal 20 tentang RPP**



**Perencanaan proses pembelajaran meliputi Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya Tujuan pembelajaran, Materi ajar, Metode pengajaran, Sumber belajar, dan Penilaian hasil belajar**



# PERGESERAN PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN

- semangat dan sikap intelektual dan ilmiah bagi setiap guru
- Kemauan dan kemampuan untuk mencapai kesempurnaan (*excellence*)
- Profesionalisasi guru dalam pengelolaan pembelajaran



# Peran Institusi Pendidikan

1. Merespon perubahan kurikulum sebagai sebuah kewajiban, karena institusi pendidikan yang tidak melakukan perubahan justru merupakan ketidakwajaran.
2. Menyelenggarakan pendidikan dalam rangka menyiapkan calon guru dengan berbagai kompetensi, bukan sekedar implementator kurikulum, melainkan sebagai pengembang kurikulum.
3. Lembaga/Pusat/Unit Penelitian dan Pengabdian Masyarakat hendaknya selalu siap dengan berbagai kegiatan yang relevan dengan tuntutan pengembangan kurikulum





# PRINSIP PENYUSUNAN SILABUS

- **Ilmiah, sesuai kondisi siswa, sistematis**
- **Relevansi, konsistensi, dan adekuasi (kecukupan antar komponen silabus)**



# **KOMPONEN SILABUS**

***(Versi KBK 2004)***



- 1. Standar Kompetensi**
- 2. Kompetensi Dasar**
- 3. Materi Pokok**
- 4. Strategi Pembelajaran/  
Pengalaman Belajar**
- 5. Alokasi Waktu**
- 6. Sumber Bahan / Alat**



# **KOMPONEN SILABUS VERSI KTSP 2006**



- 1. Standar Kompetensi**
- 2. Kompetensi Dasar**
- 3. Materi Pokok/Pembelajaran**
- 4. Kegiatan Pembelajaran**
- 5. Indikator**
- 6. Penilaian**
- 7. Alokasi Waktu**
- 8. Sumber Belajar**



# **KOMPONEN SILABUS**

***Versi Draft Standar Proses Dikti  
2010***



- 1. Identitas mata kuliah (nama, kode, bobot-sks)**
- 2. Kontribusi mata kuliah dalam mencapai standar kompetensi lulusan program studi**
- 3. Kompetensi yang diharapkan**
- 4. Deskripsi materi pokok**
- 5. Indikator dan bentuk penilaian pencapaian kompetensi**
- 6. Alokasi waktu yang dibutuhkan**
- 7. Sumber belajar yang digunakan**

# ***STANDAR KOMPETENSI***

## **Cakupan Standar Kompetensi:**

- 1. Standar Isi (*Content standard*)**
- 2. Standar penampilan  
(*Performance standard*)**

# KOMPETENSI DASAR



- Merupakan jabaran dari standar kompetensi
- Adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap minimal yang harus dikuasai dan dapat diperagakan oleh siswa.



# MATERI POKOK/ PEMBELAJARAN



## ***Arti:***

- Adalah pokok-pokok materi yang harus dipelajari oleh siswa sebagai sarana/wahana pencapaian kompetensi dasar

## ***Jenis:***

- Pengetahuan, keterampilan, sikap
- Fakta, konsep, prinsip, prosedur

## ***Urutan:***

- Prosedural, hirarkhis, kombinasi

# KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❑ Menunjukkan **aktivitas belajar yang dilakukan siswa dalam berinteraksi dengan objek belajar** untuk mencapai Kompetensi Dasar.
- ❑ Kegiatan Pembelajaran dapat dipilih sesuai dengan kompetensinya, dapat dicapai di dalam kelas dan di luar kelas
- ❑ Bentuk:  
Mendemonstrasikan, mempraktikkan, mensimulasikan, mengadakan eksperimen, menganalisis, mengaplikasikan, menemukan, mengamati, meneliti, menelaah, dll.
- ❑ Perlu Memperhatikan:  
**Karakter, Life Skill** dan **CTL**





# Penilaian.

Adalah alat dan/atau cara untuk mengukur keberhasilan siswa menguasai kompetensi matapelajaran.

# Penilaian.

## • Dilakukan melalui

### 1. Jenis tagihan:

- a. kuis, ujian/tes harian,
- b. pekerjaan rumah,
- c. ujian tengah semester,
- d. ujian semester, dsb.,
- e. baik lisan atau tertulis.

### 2. Bentuk instrumen untuk menagih ketercapaian kompetensi:

- a. pilihan ganda,
- b. benar-salah,
- c. uraian objektif,
- d. uraian non objektif,
- e. performans, menjodohkan,
- f. jawaban singkat,
- g. sebab akibat,
- h. isian,
- i. Portfolio
- j. dsb.

# ALOKASI WAKTU

---

- **Alokasi waktu pembelajaran suatu kemampuan dasar tertentu diperhitungkan berdasarkan analisis dan atau pengalaman penggunaan jam pembelajaran untuk mencapai suatu kemampuan dasar di kelas**



# SUMBER BELAJAR

---

- ❖ *Utama*: buku teks dan buku kurikulum, jurnal, hasil penelitian, terbitan berkala, dokumen negara dll., serta peralatan utama penunjang pembelajaran
- ❖ *Lainnya*: referensi/literatur, buku, serta peralatan penunjang lainnya.



# CONTOH FORMAT SILABUS DAN SISTEM PENILAIAN

## (Versi KBK 2004)

Nama Sekolah : .....

Mata Pelajaran : .....

Kelas/Sem : .....

Standar Kompetensi : .....

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Penilaian				Alokasi Waktu	Sumber Bahan / Alat
				Jenis Tagihan	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh		

# CONTOH FORMAT SILABUS VERSI KTSP 2006

## Model-1 (Landscape)

**Nama Sekolah** : .....  
**Mata Pelajaran** : .....  
**Kelas/Sem** : .....  
**Standar Kompetensi** : .....  
 .....

Kompetensi Dasar	Materi Pokok / Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar

# PERTEMUAN-XIV

## PENGEMBANGAN RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)

# Komponen RPP

- Sebagai pengembangan lebih lanjut dari Silabus
- Komponen RPP Versi KTSP 2006, terdiri dari:
  1. **Identitas mata pelajaran.**
  2. **Kompetensi dasar.**
  3. **Indikator ketercapaian kompetensi.**
  4. **Tujuan Pembelajaran**
  5. **Materi pokok/penggalan materi.**
  6. **Kegiatan pembelajaran.**
  7. **Penilaian.**
  8. **Sumber bahan / referensi**



# Komponen RPP

Sebagai pengembangan lebih lanjut dari Silabus

Komponen RPP (*Versi Draft Standar Proses Dikti 2010*) terdiri atas:

1. identitas mata kuliah
2. tujuan pembelajaran
3. kompetensi
4. indikator pencapaian kompetensi
5. uraian materi
6. alokasi waktu
7. metode pembelajaran
8. kegiatan pembelajaran
9. penilaian
10. sumber belajar
11. perangkat pendukung proses pembelajaran.

# 1. Identitas Mata Pelajaran

Sebagai identitas sebuah mata pelajaran, RPP perlu mencantumkan

1. Nama mata pelajaran
2. Kelas dan semester, serta
3. Jumlah Jam

# Jumlah Jam / Estimasi waktu

- Sebagai pedoman dalam menetapkan indikator ketercapaian kompetensi serta cakupan materi
- Diambil dari Silabus
- RPP bisa diprogramkan untuk dua atau tiga kali tatap muka.
- Sebaiknya satu RPP untuk setiap tatap muka.

## 2. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar (KD) pada setiap RPP diambil dari KD yang sudah dirumuskan dalam Silabus/Kurikulum

### 3. Materi Pokok / Penggalan Materi

- Adalah pokok materi atau penggalan materi yang mencerminkan isi pembelajaran serta menjadi wahana pencapaian kompetensi
- Diambil dari materi pokok atau materi pembelajaran yang terdapat pada silabus

## 4. Indikator Ketercapaian Kompetensi

- Adalah ciri/tanda bahwa seseorang siswa Telah menguasai kompetensi dasar tertentu
- Perumusannya gunakan kalimat yang operasional, yakni teramati dan dapat diukur
- perlu memperhatikan karakteristik dan bekal kemampuan awal (*entry behavior*)

# 5. Kegiatan Pembelajaran

Adalah tahap-tahap kegiatan selama pembelajaran berlangsung.

Kegiatan pembelajaran ini mencakup komponen-komponen: langkah, uraian kegiatan, estimasi waktu, metode, dan media.

**a. Tahap Pendahuluan (*introduction*)** antara 5-10 menit ( $\pm 5\%$  waktu)

**b. Tahap Penyajian (*presentation*)** antara 80-90% waktu

Pada tahap ini tercakup 3 kegiatan:

- 1). Uraian (*explanation*)
- 2). Contoh (*example*) dan bukan contoh (*non example*).
- 3). Latihan (*exercise*).

**c. Tahap Penutup (*test and follow-up*)** antara 10-20 menit (10-15% waktu)

Pada tahap ini tercakup 3 kegiatan:

- 1). Pelaksanaan tes hasil belajar (Postes).
- 2). Umpan balik.
- 3). Tindak lanjut.

Komponen Kegiatan Pembelajaran (KP) ini juga mencakup komponen-komponen:

- Uraian kegiatan
- Metode
- Media, dan
- Estimasi waktu



# 6. Penilaian

## SISTEM PENILAIAN BERKELANJUTAN

- Penilaian dengan sistem blok
- Tiap blok terdiri dari satu atau lebih kompetensi dasar
- Mengukur semua kompetensi dasar
- Hasil penilain dianalisis dan ditindak lanjuti melalui program remedial dan program pengayaan
- Penilaian mencakup aspek kognitif dan psikomotor
- Aspek afektif dikukur melalui pengamatan dan kuesioner

# KAIDAH PENULISAN URAIAN OBJEKTIF

- Soal harus sesuai dengan indikator
- Gunakan kata-kata: bandingkan, uraikan, mengapa, hitunglah, tafsirkan, buktikan, rangkumlah, dst.
- Hindari penggunaan kata: siapa, dimana, bila.
- Menggunakan bahasa yang baku dan komunikatif
- Ada kunci jawaban
- Ada pedoman penskoran

# TELAAH SOAL PILIHAN GANDA

- ☐ Sesuai indikator
- ☐ Pokok soal harus jelas
- ☐ Pilihan jawaban homogen
- ☐ Panjang kalimat pilihan relatif sama
- ☐ Tidak ada petunjuk ke arah jawaban benar
- ☐ Hindari pilihan semua salah atau semua benar
- ☐ Pilihan jawaban angka diurutkan
- ☐ Tidak menggunakan negatif ganda
- ☐ Bahasa yang digunakan baku
- ☐ Bahasa yang digunakan komunikatif

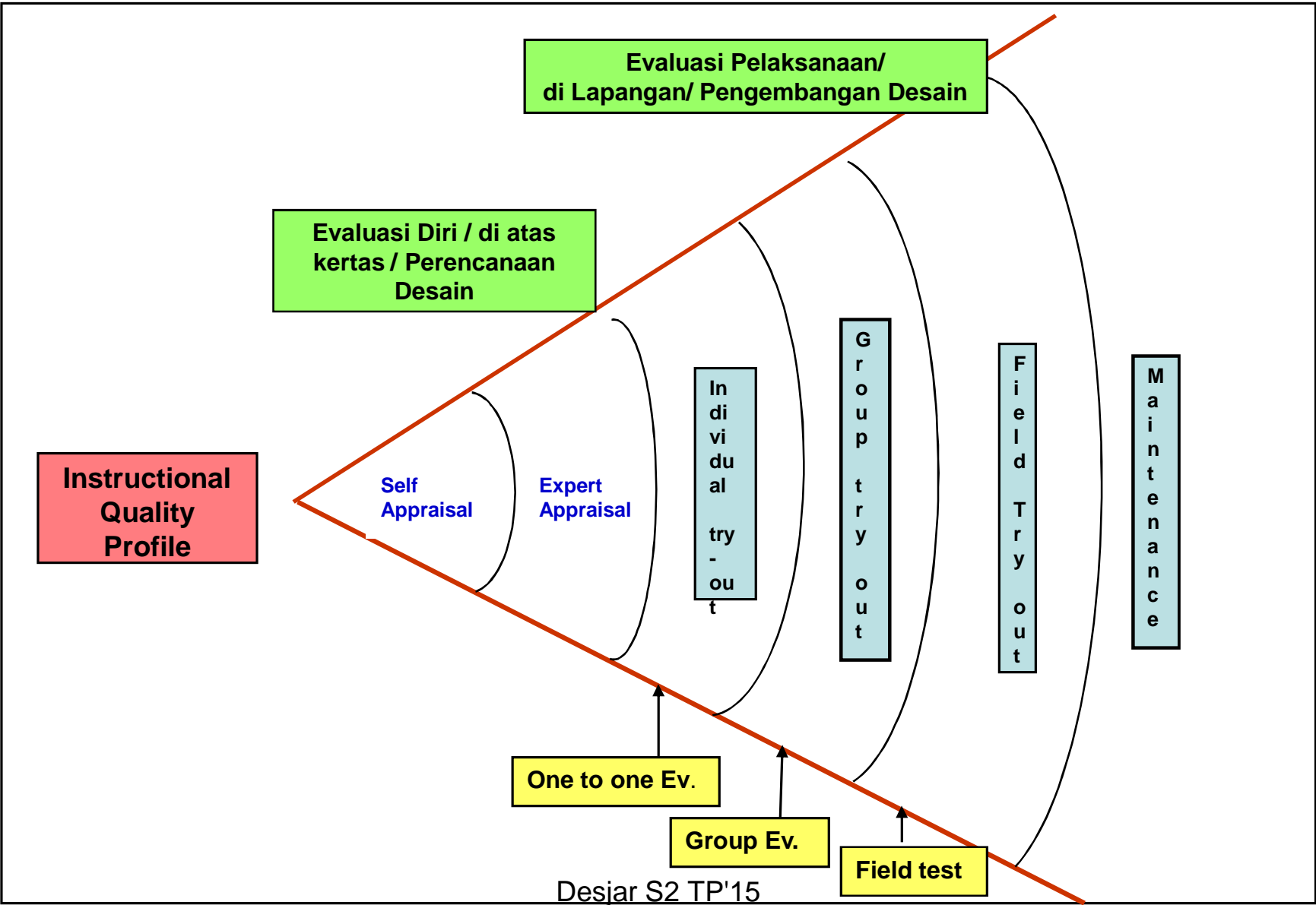
# Sumber Bahan / Referensi

Adalah buku-buku, referensi dan atau sumber lain yang digunakan untuk mendukung mendukung pencapaian kompetensi.

# PERTEMUAN-XV

## MERANCANG DAN MELAKSANAKAN EVALUASI FORMATIF

# Proses Evaluasi Formatif / Evaluasi Desain



## Kisi-kisi Perencanaan Instrumen Evaluasi

<b>Informasi yang akan dicari</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jenis Instrumen yang akan digunakan</b>	<b>Responden</b>

PERTEMUAN-XVI

UJIAN AKHIR SEMESTER

Desjar S2 TP'15



# Materi UAS

- IX. Kompetensi Dasar**
- X. Indikator Ketercapaian Dan Materi Pembelajaran**
- XI. Strategi Pembelajaran**
- XII. Ktsp Sebagai Paradigma “Baru” Pendidikan**
- XIII. Pengembangan Silabus**
- XIV. Pengembangan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)**
- XV. Merancang Dan Melaksanakan Evaluasi Formatif**