

KAWASAN DESAIN

KAWASAN DESAIN

- Desain = proses untuk menentukan kondisi belajar.
- Tujuan desain = menciptakan strategi dan produk .
- Contoh: kurikulum, program pengajaran, silabus, RPP, modul.

KAWASAN DESAIN

DESAIN

Desain sistem pembelajaran

Desain pesan

Strategi pembelajaran

Karakteristik pebelajar

DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN

- Adalah prosedur yang terorganisir untuk mengembangkan materi / program pembelajaran yang meliputi langkah-langkah penganalisisan, perancangan, pengembangan, pengaplikasian, dan penilaian pembelajaran.

DESAIN PESAN

- Pesan adalah informasi yang akan disampaikan kepada siswa.
- Desain pesan adalah perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan.
- Bagaimana mengatur bentuk fisik dari pesan agar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima.

STRATEGI PEMBELAJARAN

- Adalah spesifikasi untuk menyeleksi serta mengurutkan peristiwa belajar atau kegiatan pembelajaran dalam suatu pelajaran.
- Perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

- Rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu.

STRATEGI PEMBELAJARAN

- Komponen :
 1. urutan kegiatan pembelajaran (pendahuluan, inti, penutup)
 2. metode pembelajaran (ceramah, diskusi, dll)
 3. media yang digunakan
 4. waktu tatap muka
 5. pengelolaan kelas (lingkungan belajar dan lingkungan sosio-emosional)



KARAKTERISTIK PEBELAJAR/siswa

- Adalah segi-segi latar belakang pengalaman pebelajar yang berpengaruh terhadap efektivitas proses belajarnya.
- Bentuk: minat, bakat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir, kemampuan awal, dll.