

DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS TEORI KONEKTIVISME: KERTAS KERJA EVALUASI KURIKULUM DI PRODI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA

Penulis : Dirgantara Wicaksono, Agus Suradika

Institusi : Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email Korespondensi : dirgantara.wicaksono@umj.ac.id

DOI : 10.53947/perspekt.v2i1.537

Abstrak

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pendidik memiliki peran penting di dalam keberhasilan interaksi tersebut dengan perencanaan yang sistematis. Oleh karena itu pendidik dituntut untuk terampil dalam mendesain pembelajaran. Kualitas desain pembelajaran akan menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Saat ini untuk merespon revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0, dunia pendidikan mau tidak mau dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan perubahan yang ada. Pelaku pendidikan dalam hal ini, program magister teknologi pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta juga dituntut juga untuk dapat merancang kurikulum menyesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan pendidikan. Untuk itu diperlukan desain pembelajaran yang merespon perkembangan zaman guna menjawab tantangan-tantangan yang muncul di masa kini termasuk perkembangan filosofis yang mendasari teori belajar dan teori pembelajaran. Dalam perkembangan teori belajar dan pembelajaran, aliran teori konektivisme merupakan teori baru yang muncul beriringan dengan kemajuan teknologi informasi. Untuk itu diperlukan suatu desain pembelajaran yang berbasis pada teori konektivisme ini.

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan kertas kerja ini adalah studi pustaka di mana penulis menggunakan berbagai sumber referensi yang berkaitan dengan desain pembelajaran dan teori konektivisme. Kajian ini menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran berbasis konektivisme diperlukan (a) kemampuan literasi digital baik dosen maupun mahasiswa, (b) ketersediaan sarana prasarana yang berbasis internet, (c) tersedianya materi pembelajaran interaktif yang memungkinkan mahasiswa dapat memperoleh materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja.

Abstract

Learning is a process of interaction between educators, students, and learning resources in a learning environment. Educators have an important role in the success of these interactions with systematic planning. Therefore educators are required to be skilled in designing learning. The quality of learning design will determine the success of learning activities in achieving predetermined goals. Currently, to respond to the industrial revolution 4.0 and society 5.0, the world of education is inevitably required to be able to adapt to the changes that are taking place. Educational actors, in this case, the educational technology master program at the Muhammadiyah University of Jakarta are also required to be able to design curricula according to the needs and challenges of education. For this reason, it is necessary to design learning that responds to the times in order to answer the challenges that arise today, including the philosophical developments that underlie learning theory and learning theory. In the development of learning and learning theory, the flow of connectivism theory is

Kata Kunci:

Desain Pembelajaran
Teori Konektivisme
Pendidikan Tinggi

Keywords:

Learning Design
Connectivism Theory
Higher Education

a new theory that appears along with advances in information technology. For that we need a learning design based on this theory of connectivism. The research method used in the preparation of this working paper is a literature study in which the author uses various reference sources related to learning design and connectivism theory. This study concludes that connectivity-based learning requires (a) digital literacy skills for both lecturers and students, (b) availability of internet-based infrastructure, (c) availability of interactive learning materials that enable students to obtain learning materials anytime and anywhere .

1. PENDAHULUAN

Belajar pada setiap orang dapat dilakukan dengan cara berbeda. Ada belajar dengan cara melihat, menemukan dan juga meniru. Melalui belajar seseorang akan mengalami pertumbuhan dan perubahan dalam dirinya baik secara psikis maupun fisik. Belajar secara fisik terjadi jika yang dipelajari berkaitan dengan dimensi motorik. Belajar secara psikis terjadi jika yang dipelajari berupa dimensi kognitif dan afektif. Ketiga ranah belajar yang dikemukakan Bloom tersebut saling berhubungan satu sama lainnya.

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran tidak hanya interaksi antara siswa dan guru tetapi juga melibatkan sumber belajar. Siswa tidak hanya memperoleh informasi materi pelajaran dari guru tetapi siswa juga dapat memperoleh dari sumber belajar lain. Guru berperan sebagai fasilitator, mediator yang membuat situasi kondusif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan pada siswa (Avila, 2021).

Implementasi pembelajaran yang baik, efisien dan efektif, membutuhkan sebuah perencanaan yang sistematis dan terukur. Oleh karenanya seorang pendidik sangat dianjurkan untuk membuat desain pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai. Desain program pembelajaran merupakan alat yang membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pengajaran secara efektif dan efisien dan merupakan salah satu indikator dari kualitas pengajaran yang bertanggung jawab. Pendidik dituntut untuk terampil dalam mendesain program pembelajaran karena kualitas desain pembelajaran menentukan kualitas kegiatan yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, proses suatu perencanaan harus dimulai dari penetapan tujuan yang ingin dicapai melalui analisis kebutuhan serta dokumen yang lengkap, kemudian menetapkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut (Haudi, 2020)

Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar.

Dunia saat ini sudah memasuki tahap revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0 sebagai implikasi dari perkembangan teknologi. Pendidikan mau tidak mau dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan perubahan yang ada. Merespons kondisi tersebut, maka dunia pendidikan yang tidak memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar dipastikan SDM-nya akan tertinggal dan tidak mampu menghadapi persaingan dalam kompetisi global. Modernisasi pembelajaran harus dilakukan berbasis pada pemanfaatan teknologi. Berdasar pada kemajuan teknologi ini teori belajar berkembang menuju ke arah konektivitas yang mempertemukan pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar tertentu. Teori belajar tersebut diperkenalkan oleh Siemens sebagai teori *connectivism* (Kontesa & Fauziati, 2022; Kurniawati, 2021). Jika teori yang beraliran behaviorisme memandang belajar sebagai perubahan perilaku, kognitifisme memandang belajar sebagai proses kompleks dari kerja otak, teori *konektivisme* memandang belajar sebagai terkoneksi pendidik, peserta didik, sumber belajar, dan teknologi informasi.

Dalam kaitan ini program studi magister teknologi pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta dituntut untuk *mereview* kurikulum yang ada baik pada perencanaan, muatan isi, proses, maupun evaluasinya. Kertas kerja yang merupakan hasil penelitian ini disusun dalam rangka memberikan masukan dalam evaluasi kurikulum Magister Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*library research*). Pengumpulan data dalam penelitian kepustakaan menurut Arikunto (2010) dilakukan dengan mencari informasi lewat buku, majalah, koran, dan literatur lainnya yang bertujuan untuk membentuk sebuah landasan teori. Penelitian kepustakaan juga membatasi kegiatannya hanya pada bahan-bahan koleksi perpustakaan saja tanpa memerlukan riset lapangan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan referensi yang relevan terkait dengan teori desain pembelajaran dan teori *konektivisme*.

3. PEMBAHASAN

PENTINGNYA PROFESIONALISME PENDIDIK DALAM PEMBELAJARAN

Pendidik adalah profesi. Pendidik profesional harus memiliki pengetahuan teoretis, sikap positif, dan keteladanan perilaku. Dengan begitu pendidik akan memiliki kompetensi yang memadai, dan karenanya ia memiliki wewenang dalam pembelajaran dan pengembangan ilmu yang ditekuninya. Kemampuan dan wewenang ini merupakan komponen penting yang sangat menentukan keberhasilan pendidikan mencapai tujuan yang telah ditentukan melalui proses pembelajaran yang berkualitas. Tenaga pendidik yang kompeten akan lebih mampu mengelola kelas sehingga belajar para peserta didik berada pada tingkat optimal. Tenaga pendidik merupakan komponen pendidikan yang memegang tanggung jawab atas berhasil dan gagalnya pengajaran, oleh karena itu tenaga pendidik dituntut untuk selalu meningkatkan keprofesionalannya. Salah satu tugas yang harus dilakukan oleh pendidik yang berhubungan dengan proses belajar mengajar adalah mengadakan perencanaan pengajaran yang cermat dan mengadakan analisa tujuan, memilih bahan dan metode yang tepat serta mendukung proses belajar mengajar secara sistematis dan menganalisis hasil belajar untuk mendiagnosis kelemahan peserta didik dan dapat memberikan bantuan

yang diperlukan (Haudi, 2020). Dalam menjalankan tugasnya, seorang pendidik dituntut untuk mengetahui dan menjalankan prinsip profesionalitas, yaitu

- 1) Memiliki bakat, minat, panggilan jiwa dan idealisme.
- 2) Memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan, keimanan, ketakwaan dan akhlak mulia.
- 3) Memiliki kualifikasi akademik dan latar belakang pendidikan sesuai dengan bidang tugas.
- 4) Memiliki kompetensi yang diperlukan sesuai dengan bidang tugas.
- 5) Memiliki tanggung jawab atas pelaksanaan tugas keprofesionalan.
- 6) Memperoleh penghasilan yang ditentukan sesuai dengan prestasi kerja.
- 7) Memiliki kesempatan untuk mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan belajar sepanjang hayat.
- 8) Memiliki jaminan perlindungan hukum dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya.
- 9) Memiliki organisasi profesi yang mempunyai kewenangan mengatur hal-hal yang berkaitan dengan tugas keprofesionalan guru

Winata dkk. (2022: 323) menyatakan bahwa profesi teknologi pendidikan menekankan pada pembinaan, pemantapan, dan pengembangan etika profesional dan karakter mulia berkepribadian Indonesia

PENTINGNYA DESAIN PEMBELAJARAN

Desain pembelajaran merupakan proses untuk memilih metode pembelajaran yang tepat berdasarkan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dan kondisi pembelajaran yang ada. Pengembangannya didasarkan pada teori preskriptif. Landa, dalam Reigeluth (1983) menjelaskan bahwa teori preskriptif merupakan teori yang menyarankan untuk memilih metode pembelajaran tertentu berdasarkan pertimbangan tujuan pembelajaran dan kondisi pembelajaran.

Desain pembelajaran menghasilkan suatu rencana atau blueprint untuk mengarahkan pengembangan pembelajaran. *Blueprint* sering juga disebut dengan prototipe (Dick dan Carey, 1985). Hal yang sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah terciptanya suatu pembelajaran yang kondusif, berkualitas dan bertanggung jawab yang membangun sifat kemandirian (Magdalena, Septiarini dan Nurhaliza, 2020). Kemudian desain pembelajaran juga merupakan tata cara yang dipakai untuk melaksanakan proses pembelajaran, serta sebagai proses pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran (Habibullah, 2020).

Menurut Haudi (2020) dalam mendesain program pembelajaran perancang perlu memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan tujuan instruksional.
- 2) Pengembangan alat evaluasi
- 3) Menentukan kegiatan belajar
- 4) Merencanakan program kegiatan
- 5) Pelaksanaan program.

Selanjutnya perancang juga harus memperhatikan unsur-unsur desain pembelajaran yang terdiri dari:

- 1) Kajian kebutuhan belajar serta tujuan pencapaiannya, dan kendala.
- 2) Pemilihan pokok bahasan atau tugas untuk dilaksanakan berdasarkan tujuan umum yang akan dicapai.
- 3) Mengenali ciri siswa.
- 4) Menentukan isi pelajaran dan unsur tugas berdasarkan tujuan.
- 5) Menentukan tujuan belajar yang akan dicapai peserta didik.
- 6) Desain kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan (pengembangan silabus).
- 7) Memilih media yang akan digunakan.
- 8) Memilih pelayanan penunjang yang diperlukan.
- 9) Memilih evaluasi hasil belajar siswa.
- 10) Memilih uji awal kepada siswa

Untuk menyusun desain program pembelajaran yang baik, ada baiknya diperhatikan delapan prinsip di bawah ini, yaitu:

- 1) Tujuan dan sumber yang ada harus jelas sebelum desain tersebut disusun
- 2) Masing-masing komponen dalam desain pembelajaran harus saling membantu, berhubungan dan saling bergantung dalam rangka mencapai tujuan.
- 3) Proses yang ditempuh memungkinkan untuk melakukan koreksi terhadap kemajuan.
- 4) Proses desain bersifat berulang-ulang dan saling berinteraksi.
- 5) Desain pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat sejalan dengan kegiatan lainnya.
- 6) Tidak satu pun komponen atau prosedur dapat berubah tanpa menimbulkan pengaruh terhadap komponen atau prosedur lainnya.
- 7) Koordinasikan kebutuhan lainnya seperti tenaga, biaya, waktu, fasilitas, peralatan untuk melaksanakan desain pengajaran
- 8) Nilailah hasil belajar peserta didik berdasarkan tujuan, hasilnya untuk mengisi dan menilai setiap fase dari rencana yang memerlukan penyempurnaan.

Dalam mendesain program pembelajaran, langkah-langkah yang harus diperhatikan yaitu:

- 1) Menetapkan tujuan pembelajaran
- 2) Memilih dan mengembangkan bahan pembelajaran
- 3) Memilih dan mengembangkan strategi belajar mengajar
- 4) Memilih dan mengembangkan media pengajaran yang sesuai
- 5) Memilih dan memanfaatkan sumber belajar.

TEORI KONEKTIVISME

Perkembangan teknologi yang begitu cepat saat ini telah berimplikasi pada perubahan teori pembelajaran. Teori pembelajaran yang lebih tua tidak mampu menjelaskan perkembangan yang ada. Oleh karena itu lahirlah teori belajar baru yang dibangun dengan tanpa membuang teori lama yang telah ada. Sesuai perkembangan era digital saat ini lahir teori belajar *connectivism* (konektivisme). Teori konektivisme telah diperkenalkan oleh George Siemens, seorang pakar pendidikan dari Universitas Manitoba Canada pada tanggal 12 Desember 2004 dalam sebuah artikel *online* sebagai suatu gagasan

mengenai pembelajaran di abad ke-21. Teori ini sangat sesuai untuk pembelajaran abad 21 yang ditandai dengan keterampilan digital, berpikir kritis, menyelesaikan masalah, kreatif, dan kolaboratif. Konektivisme merupakan salah satu teori pembelajaran yang diintegrasikan berdasarkan prinsip teori *chaos*, jejaring, kompleksitas, dan *self-organizing* (Kontesa & Fauziati, 2022).

Konektivisme adalah integrasi prinsip yang dieksplorasi melalui teori *chaos*, *network*, dan teori kekompleksitasan dan organisasi diri. Belajar adalah proses yang terjadi dalam lingkungan samar-samar dari peningkatan elemen-elemen inti tidak seluruhnya dikontrol oleh individu. Belajar (didefinisikan sebagai pengetahuan yang dapat ditindak) dapat terletak di luar diri pembelajar dan pemelajar (dalam organisasi atau suatu *database*), terfokus pada hubungan serangkaian informasi yang khusus, dan hubungan tersebut memungkinkan seseorang belajar lebih banyak dan lebih penting dari pada keadaan yang diketahuinya sekarang. Konektivisme diarahkan oleh pemahaman bahwa keputusan didasarkan pada perubahan yang cepat. Informasi baru diperoleh secara kontinu, yang penting adalah kemampuan untuk menentukan antara informasi yang penting dan tidak penting. Selanjutnya yang juga penting adalah kemampuan mengetahui kapan informasi berganti (baru).

Konektivisme juga menyatakan tantangan yang dihadapi dalam pengelolaan aktivitas. Pengetahuan yang dibutuhkan dihubungkan (*to be connected*) dengan orang yang tepat dalam konteks yang tepat agar dapat diklasifikasikan sebagai belajar. *Behaviorisme*, *kognitivisme*, dan konstruktivisme tidak menyatakan tantangan-tantangan dari pengetahuan organisasional dan pergantian (*transference*) (Mardika, 2019). Selanjutnya terdapat beberapa prinsip yang perlu dipahami bersama dalam pembelajaran *conectivisme*. Adapun prinsip-prinsip tersebut menurut George Siemens sebagai berikut:

- 1) Di era derasnya arus informasi, berkembang keanekaragaman (*diversity*) pembelajaran dan pengetahuan serta pandangan, pendapat, dan opini
- 2) Pembelajaran terjadi dengan menghubungkan berbagai sumber-sumber informasi sebagai bahan pembelajaran terutama *node-node* khusus. Pembelajaran juga dapat terjadi di luar dari diri manusia.
- 3) Implikasi dari kemajuan teknologi dan informasi begitu mudah mengakses ilmu pengetahuan, maka dari itu kapasitas untuk mengetahui sesuatu lebih penting dari pada apa yang saat ini diketahui.
- 4) Memelihara dan juga mendorong agar terjadinya pembelajaran yang berkelanjutan dengan cara merawat hubungan dengan *network* untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran
- 5) Menghubungkan berbagai ide-ide dengan cara melihat berbagai hubungan antara bidang-bidang dengan menemukan konsep-konsep, hal tersebut merupakan keterampilan inti yang dibutuhkan.
- 6) Tujuan dari kegiatan pembelajaran *konektivisme* adalah *mengupdate* pengetahuan yang terbarukan dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang ada
- 7) Dalam pembelajaran konektivisme pengambilan suatu keputusan merupakan bagian dari proses pembelajaran
- 8) Memproses setiap informasi dengan berbagai sumber belajar, mengolah informasi yang tepat agar bisa dijadikan sebagai bahan sumber belajar.
- 9) Informasi bergerak begitu cepat, maka dari itu diperlukan kejelian dalam melihat informasi yang harus dilihat dengan pergeseran realitas, karena pergeseran informasi tersebut dapat berimplikasi terjadinya pengaruh terhadap keputusan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar konektivisme dapat diterapkan berbagai macam mata pelajaran dan di segala kondisi terutama pada saat pembelajaran *online* seperti sekarang ini di mana komponen sistem pembelajaran satu sama lain terkoneksi lewat jaringan internet. Konektivisme mempunyai implikasi terhadap berbagai aspek kehidupan karena dengan membentuk jaringan dalam pembelajaran yang baik akan berdampak terhadap ilmu pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam setiap bidang kehidupannya (Ferdiansyah, Ma'ruf, & Jayanti, 2022).

Menurut Cerne dkk. dalam Wirawan (2017) konektivisme memiliki karakteristik pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Distribusi pengetahuan dapat dilakukan melalui jaringan internet
- 2) Eksploratif dan mengumpulkan informasi
- 3) Sumber yang diambil sebagai landasan berpikir
- 4) Gaya belajar dan memudahkan adaptasi dalam setiap jaringan
- 5) Proses belajar mengajar atau transformasi pengetahuan di fasilitasi dalam jaringan

Dalam teori konektivisme, pengetahuan bukan hanya pada satu individu, dalam hal ini pendidik saja, tetapi ada di berbagai lapisan dunia atau ada pada setiap orang. Dengan cara memanfaatkan jaringan internet terkoneksi dengan orang lain yang ada di lapisan dunia yang mempunyai pengetahuan yang beragam agar manusia dapat belajar lebih banyak berbagai pengetahuan. Penjelasan eksplisit dalam konektivisme memanfaatkan media digital untuk fasilitas pembelajaran dan membangun jaringan belajar dengan pihak lain. Dengan di dasarnya bahwa kenyataan di era informasi ini keputusan harus diambil dengan cepat karena perubahan pengetahuan terjadi begitu cepat yang menuntut setiap orang harus tetap belajar lebih banyak berbagai ilmu pengetahuan yang terkoneksi antara satu sama lain dalam jaringan internet. Pembelajaran berbasis teori konektivisme pertama kali bukan dilakukan langsung pada poin utama kegiatan pembelajaran namun yang dilakukan adalah mempersiapkan mereka belajar. Persiapan yang dilakukan melalui dua hal yaitu dengan persiapan minat belajar dan motivasi belajar dan persiapan untuk menggunakan platform yang digunakan karena modal terbesar kesuksesan belajar siswa di abad 21 di era digital sekarang ini adalah minat dan motivasi belajar yang kuat mendapatkan ilmu dan keterampilan agar mereka dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran. Inti dari pendekatan teori belajar konektivisme adalah pendekatan memori dan proses berpikir di setiap informasi yang di dapat agar informasi tersebut dapat menjadi sebuah pengetahuan yang relevan dengan materi belajar sesuai dengan pengalaman mereka. Jadi pendekatan mengolah informasi, menyusun informasi, mengingat informasi dan memecahkan masalah adalah bagian dari cara belajar teori konektivisme.

4. PENUTUP

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa tersedianya desain pembelajaran akan membantu mengarahkan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan sistematis dan diharapkan dapat menghasilkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu penggunaan desain pembelajaran sangat penting dan perlu mendapat perhatian dari para pendidik. Dalam hal ini, implementasi desain pembelajaran yang berbasis teori konektivisme menjadi desain pembelajaran yang dapat menjawab tantangan pendidikan di era perkembangan zaman yang

sangat pesat. Hal ini dikarenakan desain pembelajaran berbasis teori konektivisme dapat diterapkan untuk berbagai macam mata pelajaran dan di segala kondisi terutama pada saat pembelajaran *online* yang terkoneksi lewat jaringan internet antara satu sama lain. Konektivisme mempunyai implikasi terhadap berbagai aspek kehidupan karena dengan membentuk jaringan dalam pembelajaran yang baik akan berdampak terhadap ilmu pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam setiap bidang kehidupannya. Dengan diterapkannya desain ini khususnya di program magister teknologi pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada. Implementasi pembelajaran berbasis konektivisme memerlukan tiga syarat, yaitu (a) memadainya kemampuan literasi digital baik dosen maupun mahasiswa, (b) ketersediaan sarana prasarana yang berbasis internet, dan (c) tersedianya fasilitas pembelajaran interaktif yang memungkinkan mahasiswa dapat memperoleh materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja.

5. REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Avila, F. (2021). Pengaruh Penerapan Penggunaan Model-Model Desain Pembelajaran Dalam Keefektifan Dan Keefisienan Proses Pembelajaran di MTSN Peanornor. *Tsaqila Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 1(1).
- Chaeruman, U. A., & Kustandi, C. (n.d.). *Belajar, Pembelajaran, dan Desain Pembelajaran Uwes Anis Chaeruman Cecep Kustandi*. Pustaka Universitas Terbuka.
- Dick, Walter dan Carey, Lou. 1985. *The systematic design of instruction*. Illinois : Scott, Foresman and company
- Ferdiansyah, Ma'ruf, A., & Jayanti, M. I. (2022). Implikasi Connectivisme Sebagai Alternatif Teori Belajar Pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Habibullah, N. (2020). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Persoalan Karakteristik Peserta Didik. *AT-TA'LIM Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, 2(1).
- Haudi, H. (2020). *Desain Pembelajaran*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada.
- Kontesa, D. A., & Fauziati, E. (2022). Teori Connectivism Dan Implikasinya Terhadap Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 9(2).
- Kurniawati, W. (2021). Desain Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(1).
- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2).
- Mardika, I. N. (2019). *Konektivisme Sebagai Alternatif Teori Belajar Di Abad Digital*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Reigeluth, Charles M. (ed). (1983). *Instructional Design Theories and Models : an Overview of Their Currents Status*. Hillsdale, New Jersey : Lawrance Erlbaum Associates.
- Suradika, A., Winata, W., Wicaksono, D. ., & Husainah, N. . (2022). *Instructional Development Of Introduction To Statistics Based On Dick And Carey's Model: A Study At The Faculty Of*

Economics And Business, Muhammadiyah University, Jakarta. The Social Perspective Journal, 1(2), 111–127. <https://doi.org/10.53947/tspj.v1i2.75>

Winata, W., Suryadi, A., Suradika, A., Ansharullah, & Widhanarto, G. P. (2022). Paradigma Baru Kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan Di Indonesia. *Perspektif*, 1(4), 321–325. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i4.89>

Wirawan, W. (2017). Penerapan Teori Conectivism Dalam Upaya Peningkatan Prestasi Belajar. 6(4).