SEMINAR PRAKTIK

RANCANG PENGALAMAN BELAJAR

Backward Design × TPACK × Gamifikasi

Dari tujuan yang jelas menuju lesson plan yang terukur, teknologi yang tepat, dan aktivitas yang menggerakkan siswa.

MATERI SEMINAR · GURU SMP



Andi Widdaya S, M.Pd.

Andi Widdaya Sofyana, M.Pd.

D-MaNGeC AI + GENIUS EduApp

0816697343

@andiws_06

Mulai dari perubahan yang ingin terjadi pada siswa

Backward Design menggeser titik awal dari "apa yang akan saya ajarkan?" menjadi "apa yang akan dipahami dan dapat dilakukan siswa?"

Andi Widdaya S, M.Pd.

01

TUJUAN

Apa yang penting untuk dipahami atau dilakukan?

02

BUKTI

Apa yang menunjukkan bahwa siswa sudah bisa?

03

PENGALAMAN

Kegiatan apa yang mengantar mereka ke sana?

HASIL BELAJAR MEMANDU DESAIN

Sumber: MITRA Module 2 — Backward Design

Tiga tahap untuk menyelaraskan tujuan, asesmen, dan kegiatan

01

IDENTIFY DESIRED RESULTS

Tetapkan capaian, tujuan, pemahaman utama, dan prinsip pembelajaran mendalam.

Apa yang siswa perlu tahu dan mampu lakukan?

02

DETERMINE ACCEPTABLE EVIDENCE

Rancang bukti keberhasilan sebelum memilih aktivitas.

Bukti apa yang cukup untuk menunjukkan belajar?

03

PLAN LEARNING EXPERIENCES

Pilih urutan pengalaman, strategi, media, serta dukungan siswa.

Pengalaman apa yang menyiapkan siswa?

Andi Widdaya S, M.Pd.

Sumber: MITRA Module 2; kerangka Understanding by Design (Wiggins & McTighe).

Nyatakan tujuan dengan jelas dan dapat diamati

01 KURIKULUM

Pilih capaian dan standar yang relevan.

02 PEMAHAMAN

Tentukan gagasan penting yang perlu dibawa ke situasi baru.

03 PENGETAHUAN + KETERAMPILAN

Rumuskan apa yang siswa ketahui dan bisa lakukan.

CONTOH · DAILY ROUTINES

Pada akhir unit, siswa dapat...

- memahami ide pokok dan detail teks lisan tentang rutinitas
- menggunakan simple present, kosakata waktu, dan adverbs of frequency
- bertanya, menjawab, dan menceritakan rutinitas dengan percaya diri

Andi Widdaya S, M.Pd.

Uji tujuan: spesifik, sesuai fase/kelas, dan relevan dengan kehidupan siswa.

Sumber: MITRA Module 2; Sample lesson plan — English translation.

Asesmen harus menjawab tujuan yang sudah ditetapkan

FORMATIF

Selama proses

- cek pemahaman kosakata melalui “Guess My Routine”
- amati kegiatan menyimak dan catat detail yang dipahami
- berikan umpan balik saat latihan tanya-jawab berpasangan

Gunakan hasilnya untuk menyesuaikan dukungan belajar.

SUMATIF

Di akhir rangkaian

- wawancara berpasangan tentang rutinitas sehari-hari
- presentasi singkat “My Daily Routine”
- nilai dengan indikator pemahaman, struktur bahasa, dan kelancaran

Rubrik: MB → BSH → SB; kriteria diketahui sebelum tugas.

Andi Widdaya S, M.Pd

Sumber: MITRA Module 2; Sample lesson plan — English translation.

Susun kegiatan yang menyiapkan siswa menunjukkan hasil

01 → 02 → 03 → 04

Bangun konteks

Gambar/video rutinitas; tebak aktivitas untuk memetakan kosakata awal.

Meaningful · Joyful

Amati model

Dengarkan dialog; temukan pola pertanyaan dan simple present.

Mindful · Meaningful

Latihan bersama

Wawancara information-gap; saling bertanya lalu merangkum jawaban teman.

Kolaboratif

Terapkan + refleksi

Presentasi rutinitas; teman bertanya, guru menilai dengan rubrik.

Apply · Reflect

Andi Widdaya S, M.Pd.

Urutkan pengalaman agar latihan membangun kesiapan untuk asesmen, bukan sekadar mengisi waktu.

Sumber: Sample lesson plan — English translation; Template lesson plan — English.

Satu dokumen, dari konteks sampai refleksi

TEMPLATE MITRA

A	**Identifikasi**	Fase/kelas, topik, waktu, dimensi profil lulusan
B	**Capaian pembelajaran**	Pilih elemen dan capaian yang menjadi acuan
C	**Tujuan belajar**	Tuliskan tindakan yang dapat diamati
D	**Desain pembelajaran**	Topik, fitur bahasa, pedagogi, lingkungan
E	**Asesmen**	Awal, proses, akhir + indikator/rubrik
F	**Pengalaman belajar**	Urutan pertemuan dan prinsip deep learning
G–H	**Sumber + catatan**	Media, adaptasi untuk karakteristik siswa

Andi Widdaya S, M.Pd.

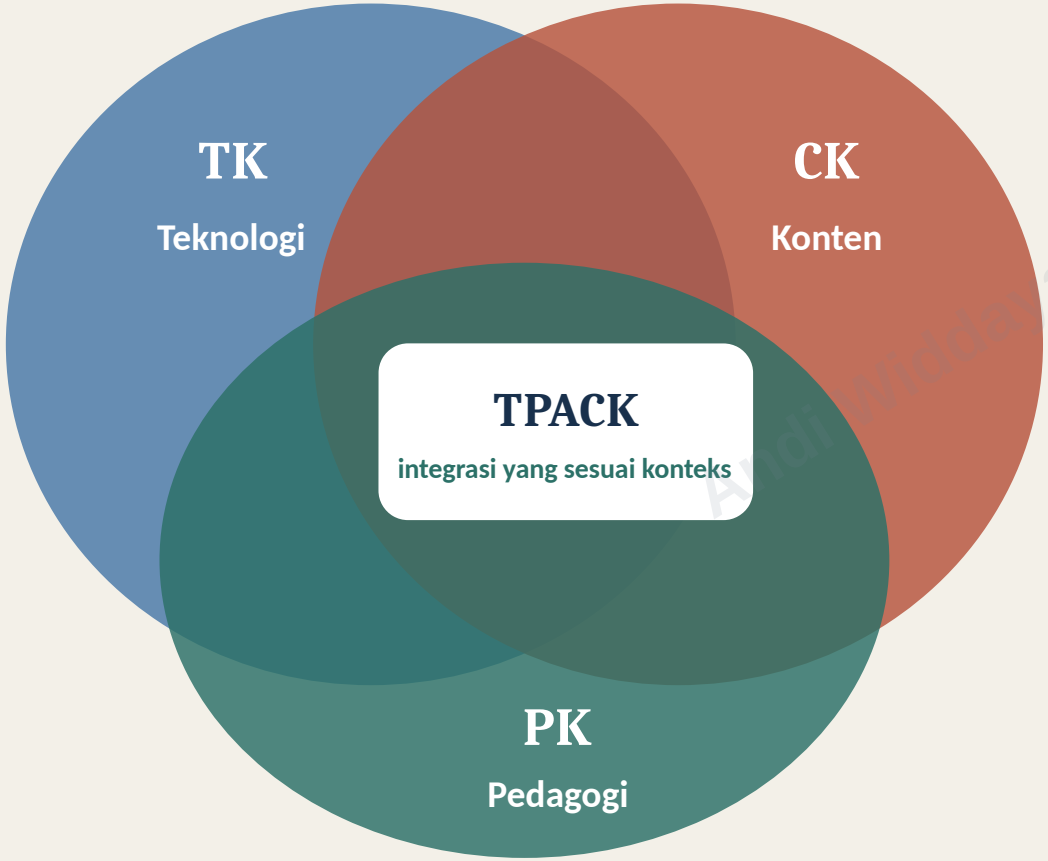
ALUR CEK SELARAS

01	**Tujuan**	Apa yang siswa pelajari?
02	**Bukti**	Bagaimana saya tahu?
03	**Kegiatan**	Apa yang siswa lakukan?
04	**Dukungan**	Siapa yang perlu scaffolding?

Jika kegiatan tidak membantu siswa menghasilkan bukti, revisi desainnya.

Sumber: Template lesson plan — English.

Teknologi bermakna ketika bertemu konten dan pedagogi



PERTANYAAN DESAIN

- Apa inti materi yang perlu dipahami?
- Strategi apa yang membuat siswa memahaminya?
- Teknologi mana yang membantu strategi itu?

Bukan “pakai aplikasi apa?”, tetapi “alat apa yang paling membantu belajar ini?”

Andi Widdaya S, M.Pd.

TPACK dirujuk dari Mishra & Koehler (2006); kerangka ini tidak dijabarkan sebagai modul khusus di folder Scarlet Canvas.

Contoh: “Let’s Talk About My Day” · Kelas 7

CONTENT

Apa yang dipelajari?

Daily routines
Simple present
Time expressions
Always → never

PEDAGOGY

Bagaimana mempelajarinya?

Genre-based sequence
Model dialog
Information-gap interview
Mini presentation

Andi Widdaya S.,M.Pd.

TECHNOLOGY

Apa yang mendukungnya?

Audio/video autentik
Speaker atau proyektor
Rekaman lisan untuk refleksi

HASIL: siswa memahami rutinitas, berlatih bahasa dalam interaksi, lalu menunjukkan kemampuan berbicara.

Sumber contoh: Sample lesson plan — English translation. Penggunaan teknologi merupakan pemetaan TPACK atas rencana tersebut.

Kualitas hasil AI bermula dari tujuan dan prompt

RUMUS PROMPT

KONTEKS	fase/kelas, mata pelajaran, topik
ACUAN	CP/standar dan kondisi siswa
TUJUAN	apa yang siswa akan tahu/lakukan
OUTPUT	asesmen, aktivitas, atau lesson plan
BATASAN	durasi, media, dukungan, gamifikasi

Andi Widdaya S, M.Pd.

JANGAN LANGSUNG PAKAI

- ✓ Akurasi materi dan standar
- ✓ Kesesuaian usia/level siswa
- ✓ Keselarasan tujuan–asesmen–aktivitas
- ✓ Inklusi dan aksesibilitas
- ✓ Kelayakan di kelas nyata

AI memberi draf; guru menilai, mengubah, dan bertanggung jawab atas keputusan akhir.

Sumber: MITRA Module 2; MITRA Module 4 Part 1.

Pinjam mekanik permainan untuk menguatkan belajar

Gamifikasi menerapkan unsur desain game pada kegiatan non-game untuk mendorong keterlibatan, motivasi, dan partisipasi.

01 NARASI + MISI

Siswa bergerak menuju tujuan dalam sebuah cerita.

02 TANTANGAN

Tugas bertahap memberi arah dan rasa progres.

03 XP + LEVEL

Kemajuan terlihat saat kompetensi bertambah.

04 BADGE

Pengakuan atas strategi atau capaian tertentu.

05 TIM + PERAN

Kerja sama membagi kontribusi dan tanggung jawab.

06 SAFE FAILURE

Siswa boleh mencoba lagi dengan umpan balik.

Andi Widdaya S.,M.Pd.

MEKANIK HARUS MELAYANI TUJUAN BELAJAR

Sumber: MITRA Module 4 Part 1 — Pedagogical Gamification.

Daily Routine Quest: misi menyusun cerita harian

CONTOH RANCANGAN SEMINAR

1

START

Tebak rutinitas

Recall kosakata awal

2

CLUE 1

Dengar + kumpulkan petunjuk

Catat waktu dan aktivitas

3

CLUE 2

Wawancara partner

Gunakan pertanyaan target

4

FINAL

Buka “story badge”

Presentasikan rutinitas

Andi Widdaya S, M.Pd.

Bukti tetap mengukur tujuan: pemahaman teks lisan, penggunaan struktur bahasa, dan kelancaran berbicara.

Poin dapat diberikan untuk ketepatan, kerja sama, dan revisi setelah umpan balik—bukan hanya kecepatan.

Buat permainan terasa aman, adil, dan tetap bermakna

POTENSI MANFAAT

- Keterlibatan dan motivasi
- Umpan balik segera
- Kolaborasi dan keterampilan sosial
- Growth mindset dan ketangguhan
- Rasa memiliki atas proses belajar

RISIKO YANG PERLU DICEK

- Kompetisi mengalahkan pemahaman
- Poin menjadi satu-satunya motivasi
- Siswa dengan kebutuhan berbeda tertinggal
- Mekanik terlalu rumit atau menyita waktu
- Data/leaderboard membuka privasi siswa

DESAIN PENGAMAN

Beri pilihan peran, kesempatan mencoba ulang, kriteria transparan, dan alternatif non-digital.

Andi Widdaya S, M.Pd.

Manfaat dirangkum dari MITRA Module 4 Part 2; risiko dan pengaman adalah sintesis desain untuk didiskusikan.

Rancang satu aktivitas yang siap dicoba di kelas

TUJUAN SISWA

Pada akhir aktivitas, siswa dapat...

BUKTI

Saya akan melihat / mendengar / membaca...

KONTEN + PEDAGOGI

Materi... dipelajari melalui...

TEKNOLOGI

Alat ini membantu siswa untuk...

GAMIFIKASI

Misi / tantangan / badge yang mendukung tujuan...

INKLUSI + REFLEKSI

Akses, pilihan, umpan balik, dan revisi...

Andi Widdaya S, M.Pd.

REVISI DESAIN JIKA AKTIVITAS TIDAK MENGHASILKAN BUKTI YANG DIBUTUHKAN

Gunakan urutan Stage 1 → Stage 2 → Stage 3; tempatkan TPACK dan gamifikasi di dalam pengalaman belajar.

Apakah semua bagian lesson plan saling mendukung?

✓ TUJUAN	Apakah target belajar penting dan dapat diamati?
✓ ASESMEN	Apakah bukti benar-benar mengukur target itu?
✓ PEDAGOGI	Apakah strategi membantu siswa membangun kompetensi?
✓ TEKNOLOGI	Apakah alat membuat belajar lebih jelas/aktif/terakses?
✓ GAMIFIKASI	Apakah misi dan hadiah memperkuat tujuan?
✓ KEADILAN	Apakah setiap siswa punya cara untuk berpartisipasi dan mencoba lagi?

Andi Widdaya S., M.Pd.

GOAL-FIRST

Prinsip utama: selaraskan tujuan, bukti, dan pengalaman; lalu evaluasi kesesuaian alat serta mekanik.

Satu tujuan. Desain yang selaras. Pengalaman yang menggerakkan.

BACKWARD DESIGN — **Urutkan desain: hasil → bukti → pengalaman.**

TPACK — **Padukan konten, pedagogi, dan teknologi sesuai konteks.**

GAMIFIKASI — **Gunakan mekanik game untuk memperkuat partisipasi dan belajar.**

Andi Widdaya S, M.Pd

RUJUKAN

MITRA Module 2 · Backward Design: Creating Assessments and Lessons with AI
MITRA Module 4 Parts 1–2 · Gamification of Learning with AI Principles
MITRA Template lesson plan — English · Sample lesson plan — English translation
Mishra, P. & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. doi:10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x

TERIMA KASIH

Materi dirangkum dan diadaptasi untuk seminar; contoh "Daily Routine Quest" adalah rancangan ilustratif.

ANDI WIDDAYA SOFYANA · MITRA

0816697343

@andiws_06