



# LEMBAR KERJA MAHASISWA DESAIN PEMBELAJARAN

"ANALISIS KEBUTUHAN DAN PENERAPAN MODEL ADDIE"

MAHASISWA JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN



NAMA:

.....

NIM:

KELAS/ANGKATAN:

.....

1

# Soal Latihan

MODEL DESAIN PEMBELAJARAN ASSURE  
PALING COCOK DIRANCANG UNTUK SASARAN  
TINGKAT...

- A. Kurikulum nasional
- B. Pelatihan militer berskala besar
- C. Pembelajaran skala ruang kelas
- D. Pembuatan sistem pendidikan

A

B

C

D

2

## Soal Latihan

HURUF "I" PADA MODEL DESAIN ADDIE  
MERUPAKAN SINGKATAN DARI TAHAP...

- A. Instruction
- B. Implement
- C. Investigate
- D. Innovation

A

B

C

D

3

## Soal Latihan

APA FUNGSI UTAMA DARI EVALUASI FORMATIF  
DALAM PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN?

- A. Menentukan kelulusan siswa akhir tahun
- B. Menghitung anggaran dana pengembangan
- C. Memberikan rapor kepada orang tua
- D. Memperbaiki draf media sebelum dirilis luas

A

B

C

D

4

## Soal Latihan

PADA TUJUAN ABCD, FRASA "SISWA MAMPU MENGETIK DENGAN KECEPATAN 50 KATA PER MENIT" MENUNJUKKAN UNSUR...

- A. Audience (Sasaran)
- B. Behavior (Perilaku)
- C. Condition (Kondisi)
- D. Degree (Kriteria Pencapaian)

A

B

C

D

5

## Soal Latihan

UNTUK MENERAPKAN PRINSIP REQUIRE LEARNER PARTICIPATION (HURUF R PADA MODEL ASSURE), HAL YANG HARUS DILAKUKAN PENDIDIK ADALAH...

- A. Membacakan buku teks selama 1 jam
- B. Menyisipkan kuis interaktif atau diskusi
- C. Memutar video pembelajaran tanpa jeda
- D. Menambah durasi jam istirahat

A

B

C

D

6

## Soal Latihan

**MODUL DIGITAL GAGAL DIAKSES KARENA BUTUH SINYAL KUAT, PADAHAL SISWA BERADA DI PELOSOK DESA. KESALAHAN DESAINER BERADA PADA TAHAP...**

- A. Analisis konteks dan lingkungan peserta didik
- B. Analisis tujuan instruksional umum
- C. Penulisan butir soal evaluasi
- D. Pengembangan strategi pembelajaran

A

B

C

D

7

## Soal Latihan

**GURU MENILAI KOMPETENSI PRAKTIK MENARI  
MENGUNAKAN TES PILIHAN GANDA.  
ANALISIS KESALAHAN UTAMA GURU  
TERSEBUT ADALAH...**

- A. Instrumen tidak mengukur ranah kognitif
- B. Alat ukur tidak valid untuk ranah psikomotorik
- C. Soal pilihan ganda terlalu mudah ditebak
- D. Guru tidak membuat rubrik afektif

A

B

C

D

8

## Soal Latihan

**MEDIA X VISUALNYA SANGAT ESTETIK NAMUN KONSEP MATERINYA SALAH. MEDIA Y VISUALNYA SEDERHANA TAPI KONSEP MATERINYA SANGAT TEPAT. EVALUASINYA ADALAH...**

- A. Media X lebih baik karena visual menarik minat
- B. Media Y lebih baik karena valid secara instruksional
- C. Keduanya sangat layak digunakan di kelas
- D. Keduanya harus dibuang dan diganti buku

A

B

C

D

9

## Soal Latihan

**JIKA 80% SISWA MENDAPAT NILAI RENDAH SETELAH BELAJAR MEMAKAI MODUL BARU, KEPUTUSAN EVALUASI YANG PALING TEPAT ADALAH...**

- A. Menurunkan standar KKM agar siswa lulus
- B. Menyalahkan siswa yang kurang motivasi
- C. Merevisi modul pada bagian yang membingungkan
- D. Mengganti guru mata pelajaran tersebut

A

B

C

D

10

## Soal Latihan

**RANCANGLAH RUMUSAN "KONDISI"  
(CONDITION) YANG PALING INOVATIF UNTUK  
PEMBELAJARAN FOTOGRAFI SECARA PJJ  
(JARAK JAUH)!**

- A. "Setelah mendengarkan ceramah via Zoom..."
- B. "Setelah membaca modul format PDF..."
- C. "Diberikan simulator kamera virtual berbasis web..."
- D. "Dengan melihat foto-foto indah di Instagram..."

A

B

C

D