

KONSEP DASAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

OLEH:

SRI LESTARI HANDAYANI, M.PD



HAKIKAT PEMBELAJARAN

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

HAKIKAT PEMBELAJARAN

Gagne dan Briggs
(1979:3)

- Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Zaenal Aqib
(2002:41)

- Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusiawi, materil, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran serta mempersiapkan peserta didik menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari dengan mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik

HAKIKAT PEMBELAJARAN

Dengan arti lain bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar sebagai hasil perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar dengan mendapatkan kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama karena adanya usaha.

HAKIKAT PEMBELAJARAN

Menurut Modhoifir (1987:30) pada garis besarnya ada tiga pola pembelajaran :

Pola pembelajaran guru dengan siswa tanpa menggunakan alat bantu/bahan pembelajaran dalam bentuk alat peraga.

Pola (guru + alat bantu) dengan siswa.

Pola (guru) + (media) dengan siswa.

HAKIKAT PEMBELAJARAN

Menurut Adams & Dickey (dalam Oemar Hamalik, 2005), peran guru sesungguhnya sangat luas, meliputi:

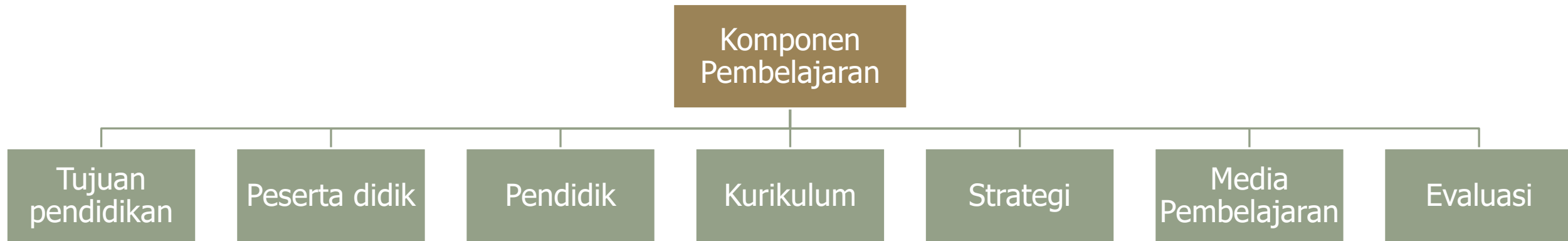
Guru sebagai pengajar (*teacher as instructor*)

Guru sebagai pembimbing (*teacher as counselor*)

Guru sebagai ilmuan (*teacher as scientist*)

Guru sebagai pribadi (*teacher as person*)

HAKIKAT PEMBELAJARAN



1 Tujuan Pendidikan

Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan.

Tujuan Pendidikan menurut Dimiyati, dkk (2009) yaitu :

1. Tujuan pendidikan mengarahkan dan membimbing kegiatan pendidik dan peserta didik dalam proses pengajaran;
2. Tujuan pendidikan memberikan motivasi kepada pendidik dan peserta didik;
3. Tujuan pendidikan memberikan pedoman dan petunjuk kepada pendidik dalam rangka memilih dan menentukan metode mengajar atau menyediakan lingkungan belajar bagi peserta didik;
4. Tujuan pendidikan penting maknanya dalam rangka memilih dan menentukan alat peraga pendidikan yang akan digunakan; dan
5. Tujuan pendidikan penting dalam menentukan alat/ teknik penilaian pendidik terhadap hasil belajar peserta didik

1 Tujuan Pendidikan

bermacam - macam tujuan pendidikan menurut M. J. Langeveld (Siswoyo, 2007: 26), yaitu:

Tujuan
Umum

Tujuan
Khusus

Tujuan tak
lengkap

Tujuan
Sementara

Tujuan
Intermedier

Tujuan
Insidental

2 Peserta Didik

peserta didik adalah salah satu komponen dalam pengajaran dapat dikatakan bahwa peserta didik adalah komponen yang terpenting diantara kelompok lainnya. (Hamalik : 2004)

3 Pendidikan

Hal – hal yang harus dipersiapkan pendidik setiap akan mengajar yaitu :

1. Membuat persiapan mengajar dalam rangka melaksanakan sebagian dari rencana bulanan dan rencana tahunan.
2. Memahami bahan pelajaran sebaik mungkin dengan menggunakan berbagai sumber
3. Memilih, menentukan dan menggunakan alat peraga,

3 Pendidikan

Menurut Adams dan Dickey bahwa peran pendidik sesungguhnya sangat luas, meliputi :

Pendidik
sebagai
pengajar

Pendidik
sebagai
pembimbing

Pendidik
sebagai
pemimpin

Pendidik
sebagai
ilmuwan

Pendidik
sebagai
pribadi

Pendidik
sebagai
penghubung

Pendidik
sebagai
pembaharu

Pendidik
sebagai
pembangunan

4 Kurikulum

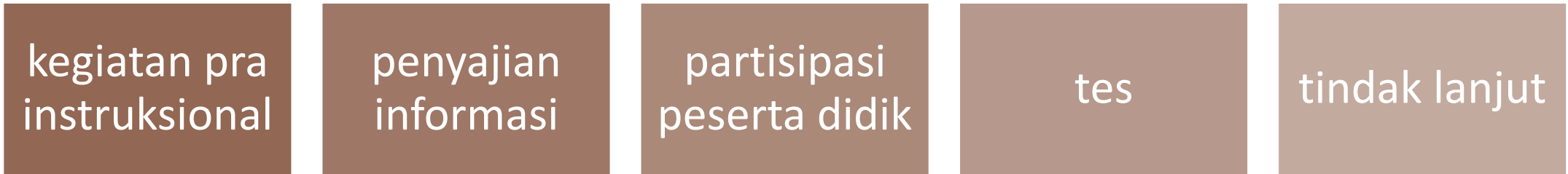
Menurut Sujarwo (2012: 7) mengemukakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana kegiatan pembelajaran yang berisi tujuan, materi pembelajaran, pembelajaran (metode/strategi), dan penilaian dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

5 Strategi

Menurut Sujarwo (2012: 7-8) strategi merupakan suatu penataan mengenai cara mengelola, mengorganisasi dan menyampaikan sejumlah materi pembelajaran untuk dapat mewujudkan tujuan pembelajaran, sedangkan pembelajaran merupakan pengaturan informasi dan lingkungan sedemikian rupa sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

5 Strategi

lima komponen umum dari strategi instruksional sebagai berikut



Dick, Carey & Carey (2003: 1)

6 Media Pembelajaran

Media merupakan suatu alat, benda atau seperangkat komponen yang dapat digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan informasi, pesan ataupun suatu hal sehingga informasi atau pesan tersebut dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan, yang pada intinya media berperan dalam mempermudah pekerjaan manusia.

Gagne dan Briggs (Arsyad, 2011: 4-5) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset video, film, gambar, grafik, televisi dan komputer.

7 Evaluasi

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang dilakukan secara sistematis, berkelanjutan dan dilakukan secara menyeluruh dengan tujuan penjaminan, pengendalian dan penetapan kualitas (nilai, makna dan arti) atas berbagai komponen pembelajaran berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu.

Dalam Permen No. 41 tahun 2007 tentang Standar proses dinyatakan bahwa evaluasi proses pembelajaran dilakukan untuk menentukan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, mencakup tahap perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran.

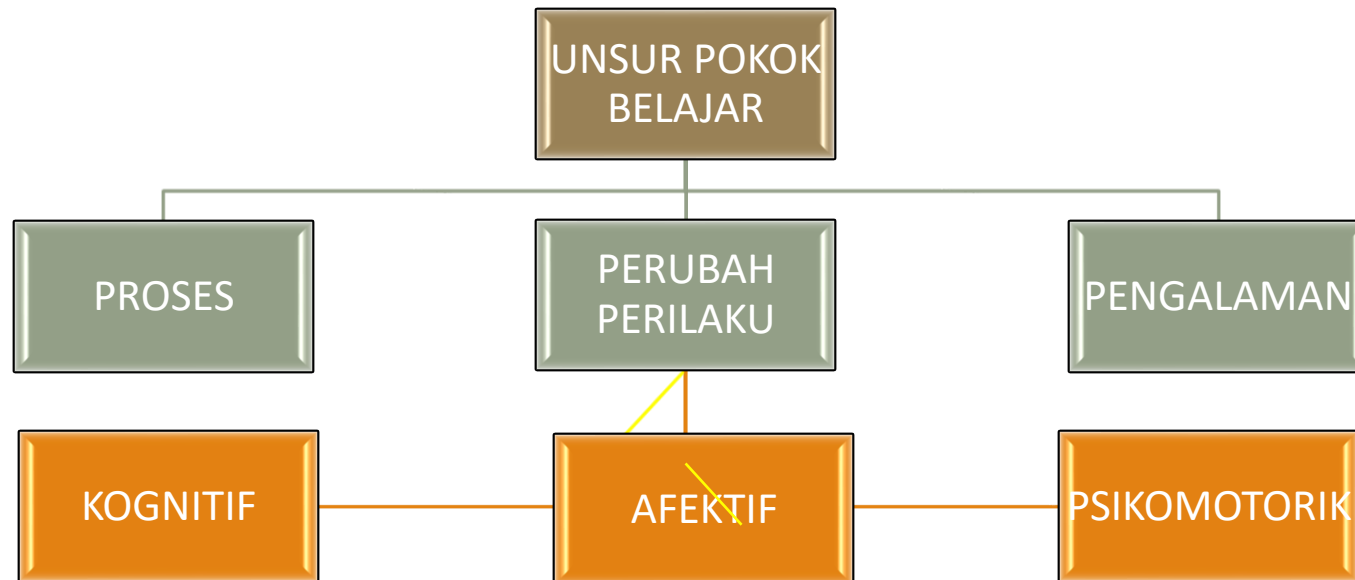
a. Konsep Dasar Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar.

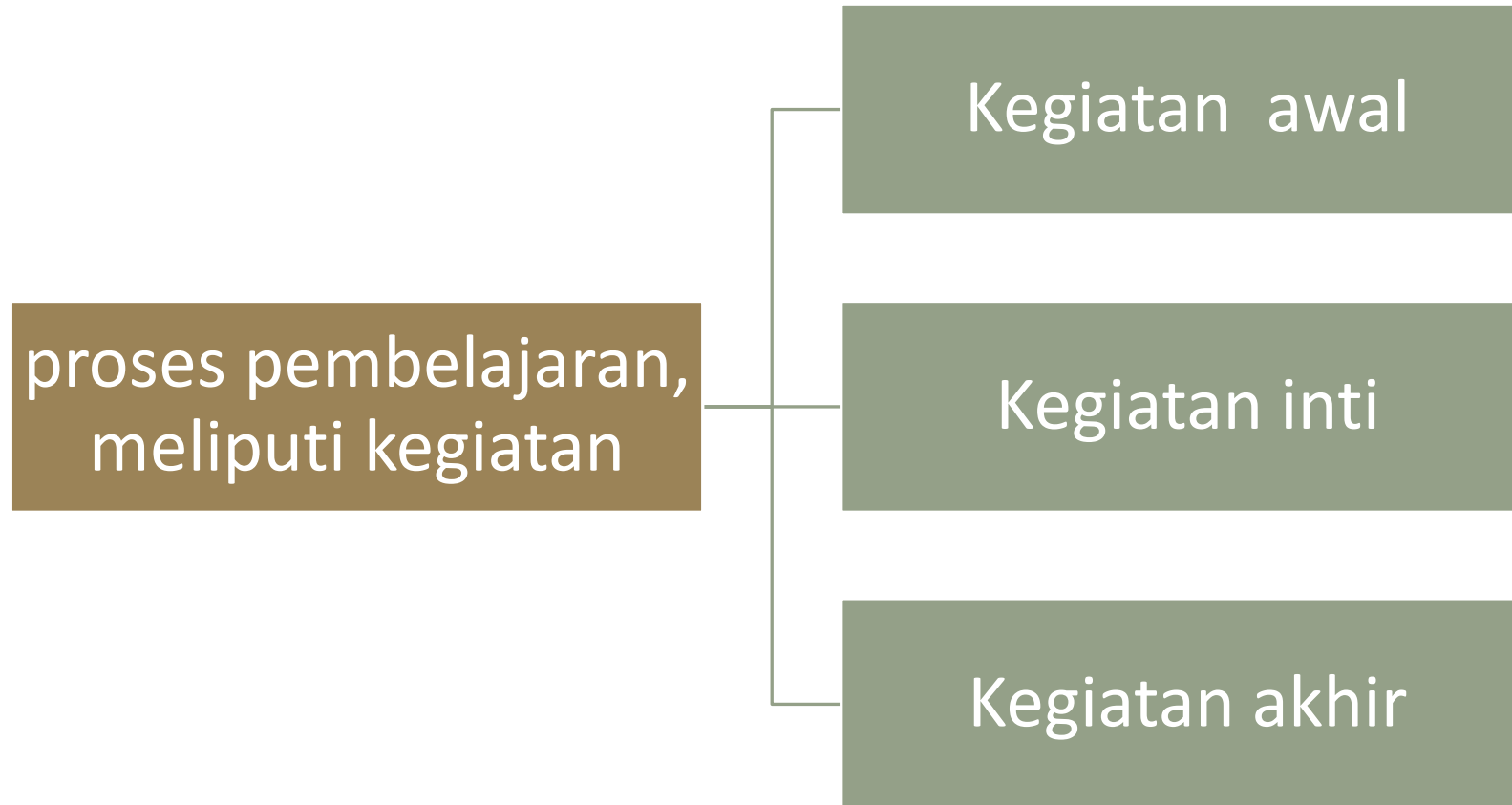
b. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Menurut Sudjana (1989:28), belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.

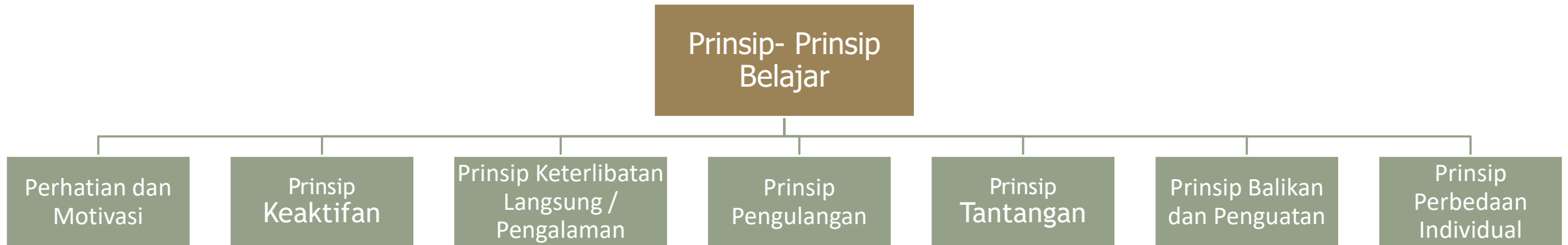
Menurut Gagne (1984), adalah suatu proses perubahan perilakunya sebagai akibat dari pengalaman.



C. Proses Pembelajaran



d. Prinsip – Prinsip Pembelajaran



SEKIAN TERIMA KASIH ^.^



**TEORI-TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK, KOGNITIF,
SOSIAL, KONSTRUKTIVISME, HUMANISME,
SIBERNETIK**



TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK

Teori belajar behaviorisme adalah sebuah teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Dalam Teori ini menggunakan model hubungan stimulus - respons dan menempatkan peserta didik sebagai individu yang pasif

TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK

CONTOH

pembelajaran terprogram, pembelajaran modul, dan program-program pembelajaran lain yang berpijak pada konsep hubungan stimulusrespons serta mementingkan faktor-faktor penguat (*reinforcement*).

teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan
Pembentukan perilaku sebagai hasil belajar

TUJUAN

TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK

CIRI – CIRI IMPLEMENTASI TEORI BEHAVIORISTIK

- **MEMENTINGKAN PENGARUH LINGKUNGAN;**
- **MEMENTINGKAN BAGIAN –BAGIAN;**
- **MEMENTINGKAN PERAN REAKSI;**
- **MENGUTAMAKAN MEKANISME TERBENTUKNYA HASIL BELAJAR MELALUI PROSEDUR STIMULUS RESPONS;**
- **MEMENTINGKAN MEKANISME TERBENTUKNYA HASIL BELAJAR;**
- **Mementingkan mekanisme terbentuknya hasil belajar;**
- **Hasil belajar yang dicapai adalah munculnya perilaku yang diinginkan;**
- **Mementingkan sebab-sebab pada waktu yang lalu;**
- **Memntingkan pembentukan kebiasaan melalui latihan dan pengulangan**
- **Menggunakan teknik coba-coba (*trial and error*) dalam penyelesaian masalah.**

TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK

Implementasi proses belajar mengajar menggunakan teori behaviorisme adalah:

- **MENENTUKAN TUJUAN INSTRUKSIONAL;**
- **MENGANALISIS LINGKUNGAN KELAS, TERMASUK “ENTRY BEHAVIOR” PENGERTA DIDIK;**
- **MENENTUKAN MATERI PELAJARAN;**
- **MEMECAH MATERI PELAJARAN MENJADI BAGIAN-BAGIAN KECIL**
- **MENYAJIKAN MATERI PELAJARAN;**
- **memberikan stimulasi berupa: pertanyaan, tes, latihan, tugas-tugas;**
- **mengamati dan mengkaji respons yang diberikan;**
- **memberikan penguatan (positif ataupun negatif);**
- **memberikan stimulus baru;**
- **mengevaluasi hasil belajar;**
- **memberikan penguatan.**

TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK

Peran guru dalam menerapkan teori behavioristik adalah sebagai berikut.

- **GURU MENYUSUN BAHAN PELAJARAN DALAM BENTUK YANG SUDAH SIAP UNTUK DIGUNAKAN, MISALNYA: MODUL, INSTRUKSI KERJA, DAN SEBAGAINYA**
- **GURU TIDAK BANYAK MEMBERIKAN CERAMAH, TETAPI MEMBERIKAN INSTRUKSI SINGKAT DIKUTI PEMBERIAN CONTOH-CONTOH YANG DILAKUKAN SENDIRI ATAU MELAKUKAN SIMULASI.**
- **BAHAN PELAJARAN DISUSUN SECARA TERSTRUKTUR, DARI SEDERHANA MENUJU KOMPLEKS.**
- **TUJUAN PEMBELAJARAN DIBAGI DALAM BAGIAN-BAGIAN KECIL YANG DITANDAI DENGAN PENCAPAIAN SUATU KETERAMPILAN TERTENTU.**
- **GURU SEGERA MEMPERBAIKI KESALAHAN YANG DILAKUKAN OLEH PESERTA DIDIK.**
- **Guru menggunakan pengulangan dan latihan untuk membuat perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan**
- **Perilaku yang diinginkan mendapat penguatan positif, sedangkan perilaku yang kurang sesuai mendapat penghargaan negatif.**
- **Pembelajaran diorientasikan pada hasil yang dapat diukur dan diamati.**
- **Guru melakukan evaluasi atau penilaian berdasarkan perilaku yang tampak.**

TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK

KELEMAHAN

tidak mampu menjelaskan penyimpangan-penyimpangan yang terjadi dalam hubungan stimulus dan respons.

tidak mampu menjelaskan situasi belajar yang kompleks

hanya memperhatikan hasil belajar yang dapat diukur dan tidak memperhatikan adanya pengaruh pikiran atau perasaan

cenderung mengarahkan peserta didik untuk berpikir linier, konvergen, tidak kreatif, dan tidak produktif

TEORI BELAJAR KOGNITIF



TEORI BELAJAR KOGNITIF

PENDIDIKAN MENURUT TEORI KOGNITIF

- **PENDIDIKAN MENGAHASILKAN INDIVIDU ATAU PESERTA DIDIK YANG MEMILIKI KEMAMPUAN BERPIKIR UNTUK MENYELESAIKAN SETIAP PERSOALAN YANG DIHADAPI.**
- **KURIKULUM DIRANCANG SEDEMUKAN RUPA SEHINGGA TERJADI SITUASI YANG MEMUNGKINKAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN DAPAT DIKONSTRUKSI OLEH PESERTA DIDIK.**
- **LATIHAN MEMECAHKAN MASALAH SERING KALI DILAKUKAN MELALUI BELAJAR KELOMPOK DENGAN MENGANALISI MASALAH DALAM KEHIDUPAN SEHARI-SEHARI.**
- **Peserta didik diharapkan selalu aktif dan dapat menemukan cara belajar yang sesuai bagi dirinya**
- **Guru hanyalah berfungsi sebagai mediator, fasilitator, dan teman yang membuat situasi yang kondusif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan pada diri peserta didik.**

TEORI BELAJAR KOGNITIF

CIRI – CIRI KOGNITIVISME ADALAH :

- **mementingkan apa yang ada pada diri individu;**
- **mementingkan keseluruhan;**
- **mementingkan peran fungsi kognitif;**
- **mementingkan keseimbangan dalam diri individu;**
- **mementingkan kondisi saat ini;**
- **mementingkan pembentkan struktur kognitif;**

TEORI BELAJAR KOGNITIF

4 FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERKEMBANGAN KOGNITIF :

**LINGKUNGAN
FISIK**

KEMATANGAN

**PENGARUH
SOSIAL**

**PROSES
PENGENDALIAN
DIRI**

(PIAGET)

TEORI BELAJAR KOGNITIF

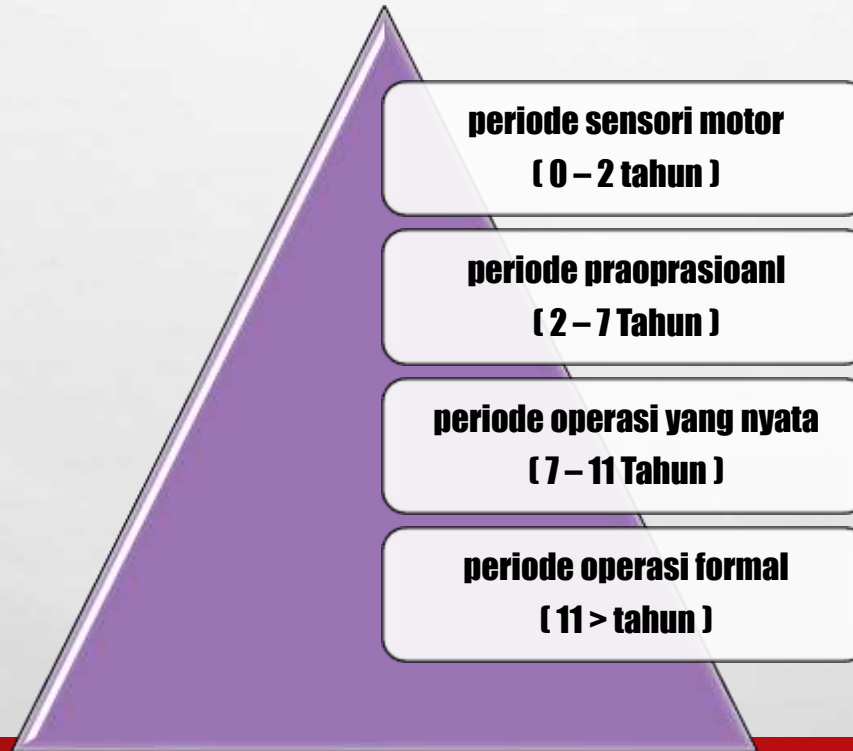
PROSES KOGNITIF ADA 3 TAHAP :



(PIAGET)

TEORI BELAJAR KOGNITIF

Tahapan Perkembangan Kognitif Menurut Piaget :



TEORI BELAJAR KOGNITIF

teori piaget dalam pembelajaran adalah berikut

- 1. GURU MENGAJAR MENGGUNAKAN BAHASA YANG SESUAI DENGAN CARA BERPIKIR PESERTA DIDIK KARENA BAHASA DAN CARA BERPIKIR MEREKA BERBEDA DENGAN ORANG DEWASA**
- 2. GURU HARUS MEMBANTU PESERTA DIDIK AGAR DAPAT BERINTERKASI DENGAN LINGKUNGAN SEBAIK-BAIKNYA KARENA PESERTA DIDIK AKAN BELAJAR LEBIH BAIK JIKA DAPAT MENGHADAPI LINGKUNGAN DENGAN BAIK.**
- 3. BAHAN YANG HARUS DIPELAJARI PESERTA DIDIK SEBAIKNYA DIRASAKAN BARU, TETAPI TIDAK ASING.**
- 4. GURU MEMBERIKAN PELUANG AGAR PESERTA DIDIK BELAJAR SESUAI TAHAP PERKEMBANGAN KOGNITIFNYA.**
- 5. PESERTA DIDIK HENDAKNYA DIBERI PELUANG UNTUK SALING BERBIACAR DAN DISKUSI DENGAN TEMAN-TEMANNYA DIKELAS.**

TEORI BELAJAR KOGNITIF

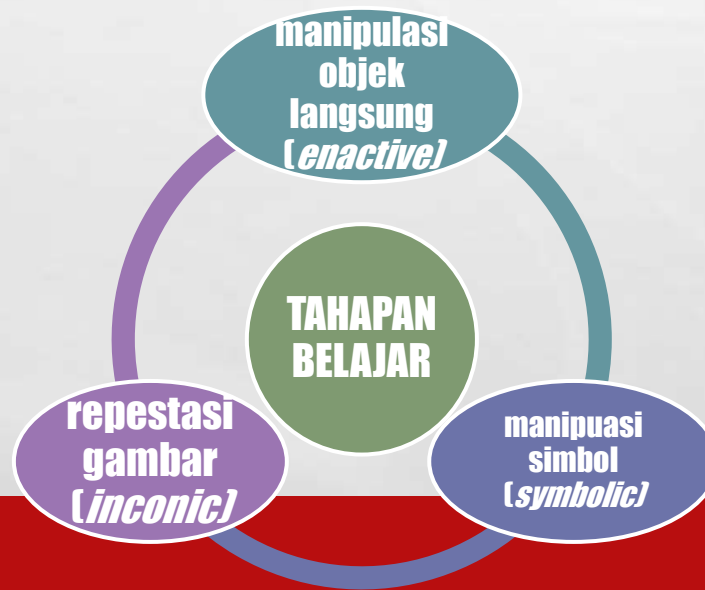
Contoh aplikasi teori piaget dalam pembelajaran adalah:

- 1. MENENTUKAN TUJUAN INSTRUKSIANL;**
- 2. MEMILIH MATERI PELAJARAN ;**
- 3. MENETUKAN TOPIK YANG DAPAT DIPELAJARI SECARA AKTIF OLEH PESERTA DIDIK (BIMBINGAN MINIMUM OLEH GURU);**
- 4. MERANCANG KEGIATAN BELAJAR YANG COCOK UNTUK TOPIK YANG AKAN DIPELAJARI PESERTA DIDIK;**
- 5. MEMPERSIAPKAN BERBAGAI PERNYATAAN YANG MEMACU KREATIVITAS PESERTA DIDIK UNTUK BERDISKUSI ATAU BERTANYA;**
- 6. MENGEVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR**

TEORI BELAJAR KOGNITIF

TEORI BRUNER

BRUNER MNGEMBANGKAN TEORI PERKEMBANGAN MENTAL, YANG MENDESKRIPSIKAN BAHWA TERJADINYA PROSES BELAJAR LEBIH DITENTUAN OLEH CARA MENGATUR MATERI PELAJARAN



TEORI BELAJAR KOGNITIF

TEORI BRUNER

APLIKASI TEORI BRUNER DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR ADALAH:

- 1. MENENTUKAN TUJUAN-TUJUAN INSTRUKSIONAL;**
- 2. MEMILIH MATERI PELAJARAN;**
- 3. MENENTUKAN TOPIK YANG DAPAT DIPELAJARI SECARA INDUKTIF OLEH PESERTA DIIDK;**
- 4. Mencari contoh, tugas, ilustrasi, dan sebagainya;**
- 5. MENAGTUR TOPIK-TOPIK PEMBELAJARAN MULAI DARI YANG KONKRET KE ABSTRAK, DARI YANG SEDERHANA KE KOMPLEK DAN DARI TAHAPAN ENAKTIF, IKONIK KE SIMBILOK;**
- 6. MENGEVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR.**

TEORI BELAJAR KOGNITIF

TEORI AUSUBEL

DAVID AUSUBEL MENGEMBANGKAN TEORI-TEORI BELAJAR BERMAKNA DENGAN MENJELASKAN BAHWA BAHAN PELAJARAN AKAN LEBIH MUDAH DIPAHAMI JIKA BAHAN AJAR DIRASAKAN BERMAKNA BAGI PESERTA DIDIK/ PROSES BELAJAR TERJADI JIKA PESERTA DIDIK MAMPU MENGASIMILIKASIKAN PENGETAHUAN YANG DIMILIKI DENGAN PENGETAHUAN YANG DIMILIKI DENGAN PENGETHAUNA BARU YANG DIPELAJARI.



TEORI BELAJAR KOGNITIF

TEORI AUSUBEL

APLIKASI TEORI AUSUBEL DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR ADALAH:

- 1. MENENTUKAN TUJUAN INTRUKSIONAL;**
- 2. MENGUKUR KESIAPAN PESERTA DIDIK;**
- 3. MEMILIH MATERI PELAJARAN;**
- 4. MENGIDENTIFIKASI PRINSIP-PRINSIP YANG HARUS DIKUASAI PESERTA DIDIK;**
- 5. MENYAJIKAN PANDANGAN MENYELURUH TENTANG APA YANG HARUS DIPELAJARI;**
- 6. MENGGUNAKAN *ADVANCE ORGANIZER* DENGAN CARA MEMBUAT RANGKUMAN;**
- 7. MENFASILITASI PESERTA DIDIK UNTUK MEMAHAMI KONSEP DAN PRINSIP DENGAN FOKUS PADA HUBUNGAN ANTAR KONSEP YANG ADA;**
- 8. MENGEVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR.**

TEORI BELAJAR KOGNITIF

TEORI GAGNE

Robert Gagne memperkenalkan teori pemrosesan informasi yang merupakan teori kognitif tentang belajar yang menjelaskan bagaimana informasi diterima, disimpan, dan diambil kembali dari otak

Penerapan teori ini dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

jangan terlalu cepat dalam menyampaikan informasi yang berbeda, dibutuhkan waktu agar informasi yang pertama tidak terdesal oleh informasi berikut

jangan terlalu banyak ide yang diberikan dalam satu kali penyampaian, kecuali jika telah ada informasi pengait dalam memori jangka panjang.

Dibutuhkan memberikan waktu/ kesempatan berpikir pada peserta didik ketika harus menjawab pertanyaan.

TEORI BELAJAR SOSIAL

TEORI SOSIAL MENYATAKAN BAHWA BELAJAR DI PENGARUHI OLEH FACTOR PERSONAL ,TINGKAH LAKU, DAN LINGKUNGAN YANG SALING BERINTERAKSI. MISSAL GURU MEMBERIKAN UMPANA BALIK (LINGKUNGAN) , YANG MENYEBAKAN PESERTA DIDIK MEMBUATA HARAPAN YANG LEBIH TINGGI (FACTOR PERSONAL) DAN TUJUAN INI MEMOTIVASI UNTUK LEBIH GIAT BELAJAR(PERILAKU).

TEORI BELAJAR SOSIAL

4 unsur utama dalam belajar menurut bandura dalam teori sosial :

- perhatian,
- ingatan,
- pembentukan perilaku tau reproduksi,
- dan penguatan.implikasi

TEORI BELAJAR SOSIAL



TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME

MENURUT KONSTRUKTIVISME, BELAJAR ADALAH

- 1) proses aktif dan konstruktif yang terjadi di lingkungan diluar kelas;
- 2) mengubah informasi menjadi proses mental;
- 3) membangun pengetahuan dan pengertian dari pengalaman pribadi;
- 4) mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman lama (Asimilasi);
- 5) membangun pengetahuan baru dari fenomenal lama (Akomodasi);
- 6) proses kognitif untuk memecahkan masalah dunia nyata, menggunakan alat yang tersedia dalam situasi pemecahana masalah;
- 7) bersifat situasional, interaktif;
- 8) bekerja dengan teman dalam konstruksi sosial yang berarti bagi dirinya;
- 9) proses pribadi terus menerus untuk memonitor kemajuan belajar.

TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME

PRINSIP TEORI KONSTUKTIVISME

- pembelajaran sosial
- Zona pengembangan terdekat
- Pemagangankognitif:
- Scaffolding

TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME

IMPLIKASI TEORI KONSTRUKTIVISME SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN DILAKUKAN DALAM MEMPERHATIKAN HAL-HAL SEBAGAI BERIKUT

dasar pembelajaran adalah bahwa dalam diri siswa sudah ada pengetahuan, pemahaman, kecakapan, pengalaman tertentu

peserta didik belajar dengan mengonstruksi (menambah, merevisi, atau memodifikasi) pengetahuan, pemahaman, kecakapan, pengalaman lama menjadi pengetahuan, pemahaman, kecakapan, pengalaman yang baru.

Guru berperan memfasilitasi terjadinya proses konstruksi pengetahuan.

TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME

CIRI TAHAPAN PEMBELAJAN KONSTRUTIVISME ADALAH SEBAGAI BERIKUT :



TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME

KELEBIHAN PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISME ADALAH SEBAGAI BERIKUT ;

- 1. peserta didik terlihat secara langsung dalam membangun pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan dapat mengaplikasikannya**
- 2. peserta didik aktif berpikir untuk menyelesaikan masalah mencari ide dan membuat keputusan**
- 3. selain itu, murid terlibat secara langsung dan aktif belajar sehingga dapat mengingat konsep secara lebih lama.**

TEORI BELAJAR HUMANISME

HUMANISME ADALAH ALIRAN DALAM PSIKOLOGI ANG MUNCUL TAHUN 1950-AN SEBAGAI REAKSI TERHADAP BEHAVIORISME DAN PSIKOANLAISI.

James Bugental (1964) mengemukakan lima postulat psikologi humanistik, yaitu sebagai berikut.

manusia tidak bisa direduksi menjadi komponen-komponen.

Manusia memiliki konteks yang unik di dalam dirinya

Kesadaran manusia menyertakan kesadaran akan diri dalam konteks orang lain

Manusia mempunyai pilihan-pilhan dan tanggung jawab manusia bersifat internasional

TEORI BELAJAR HUMANISTIK

PRINSIP BELAJAR HUMANISTIK ADALAH SEBAGAI BERIKUT

- 1. manusia mempunyai cara belajar alami.**
- 2. Belajar terjadi secara signifikan jika materi pelajaran dirasakan mempunyai relevansi dengan maksud tertentu.**
- 3. Belajar menyangkut perubahan dalam persepsi mengenai diri peserta didik.**
- 4. Belajar yang bermakna diperoleh jika peserta didik melakukannya**
- 5. Belajar akan berjalan lancar jika peserta didik dilibatkan dalam proses belajar. Belajar yang melibatkan peserta didik dapat memberikan hasil yang mendalam.**
- 6. Kepercayaan pada diri pada peserta didik ditumbuhkan dengan membiasakan untuk mawas diri.**
- 7. Belajar sosial adalah belajar mengenai proses belajar.**

TEORI BELAJAR HUMANISTIK

MENURUT CARL RANDOM ROGERS, PRINSIP PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN, YAITU SEBAGAI BERIKUT.

- 1. Menjadi manusia beiki kekuatan yang wajar untuk belajar .peserta didik tidak harus belajar tentang hal hal yang tidak ada artinya.**
- 2. Peserta didik akan mempelajari hal hal yang bermakna bagi dirinya.**
- 3. Pengorganisasian bahan pengajaran berarti mengorganisasikan bahan dan ide baru sebagai bagian yang bermakna bagi peserta didik.**
- 4. Belajar yang bermakna dalam masyarakat modern berarti belajar tentang proses.**

TEORI BELAJAR HUMANISTIK

Kolb, Honey dan Mumford

- mendeskripsikan pembagian tentang jenis peserta didik:
- aktifis, reflector, teori retis, dan aparagmatis.

Habermas

- belajar baru akana terjadi jika ada interaksi antara individu dengan lingkungannya.

TEORI BELAJAR HUMANISTIK

3 tipe belajar menurut Habermas



TEORI BELAJAR HUMANISTIK

1. TEORI MASWLOW



Gambar Piramida kebutuhan manusia (Teori Maslow)

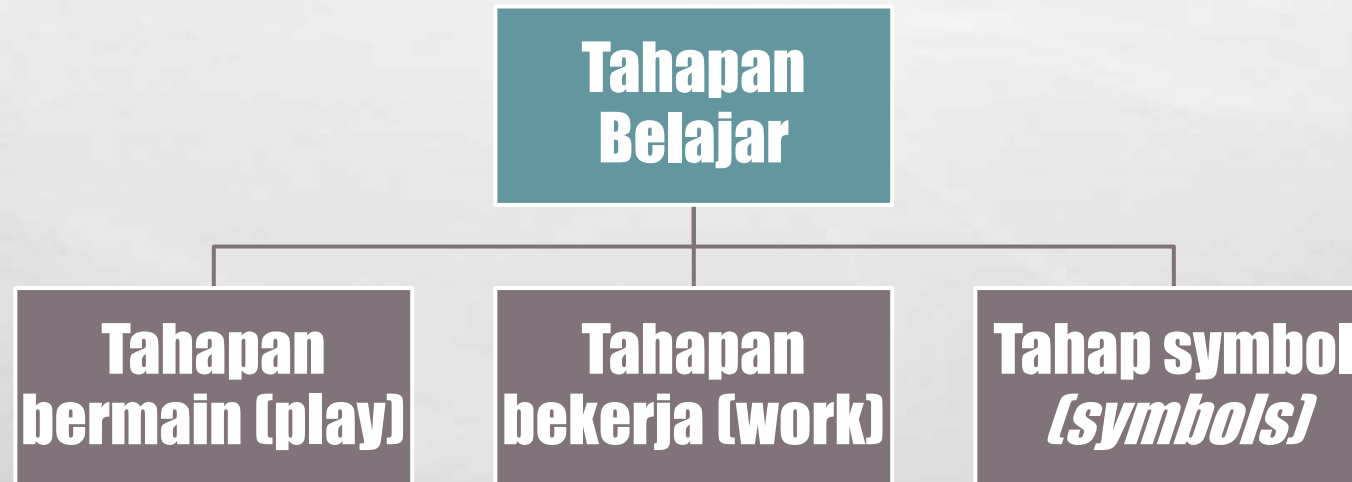
TEORI BELAJAR HUMANISTIK

PERAN GURU SEBAGAI FASILITATOR DALAM PEMBELAJARAN HUMANISITIK ADALAH SEBAGAI BERIKUT.

- **Fasilitator sebaiknya memberikan perhatian kepada penciptaan suasana awal, situasi kelompok, atau pengalaman kelas.**
- **Fasilitator membantu untuk memperoleh dan memperjelas tujuan-tujuan perorangan didalam kelas dan juga tujuan-tujuan kelompok yang bersifat umum.**
- **Fasilitator perlu menyadari keinginan masing masing peserta didik untuk melaksanakan tujuan-tujuan yang bermakna bagi dirinya, sebagai kekuatan pendorong dalam belajar.**
- **Fasilitator mengatur dan menyediakan sumber-sumber untuk belajar yang mudah dimanfaatkan oleh peserta didik untuk membantu mencapai tujuan mereka.**
- **Fasilitator menempatkan diri sebagai sumber yang fleksibel untuk dapat dimanfaatkan oleh kelompok peserta didik.**
- **Fasilitator perlu menanggapi ungkapan-ungkapan peserta didik dan menerima pemikiran yang bersifat intelektual dan sikap/perasaan, serta mencoba menanggapi dengan cara yang sesuai, baik bagi individual maupun kelompok.**
- **Jika suasana belajar sudah terbentuk, fasilitator dapat berperan sebagai pembelajar yang turut berpartisipasi atau sebagai anggota kelompok, dan turut menyatakan pandangannya sebagai seorang individu, seperti peserta didik yang lain.**
- **Fasilitator mengambil prakarsa untuk ikut serta dalam kelompok, mengungkapkan perasaannya dan pikirannya dengan tidak menuntut dan juga tidak memaksakan. Saran fasilitator bolrh saja digunakan atau ditolak oleh peserta didik dalam kelompok.**
- **Fasilitator harus tetap waspada terhadap ungkapan-ungkapan yang menandakan adanya perasaan yang mendalam selama belajar.**
- **Fasilitator harus mencoba untuk mengalisis dan menerima keterbatasan-keterbatasannya dsism membantu peserta didik dalam belajar.**

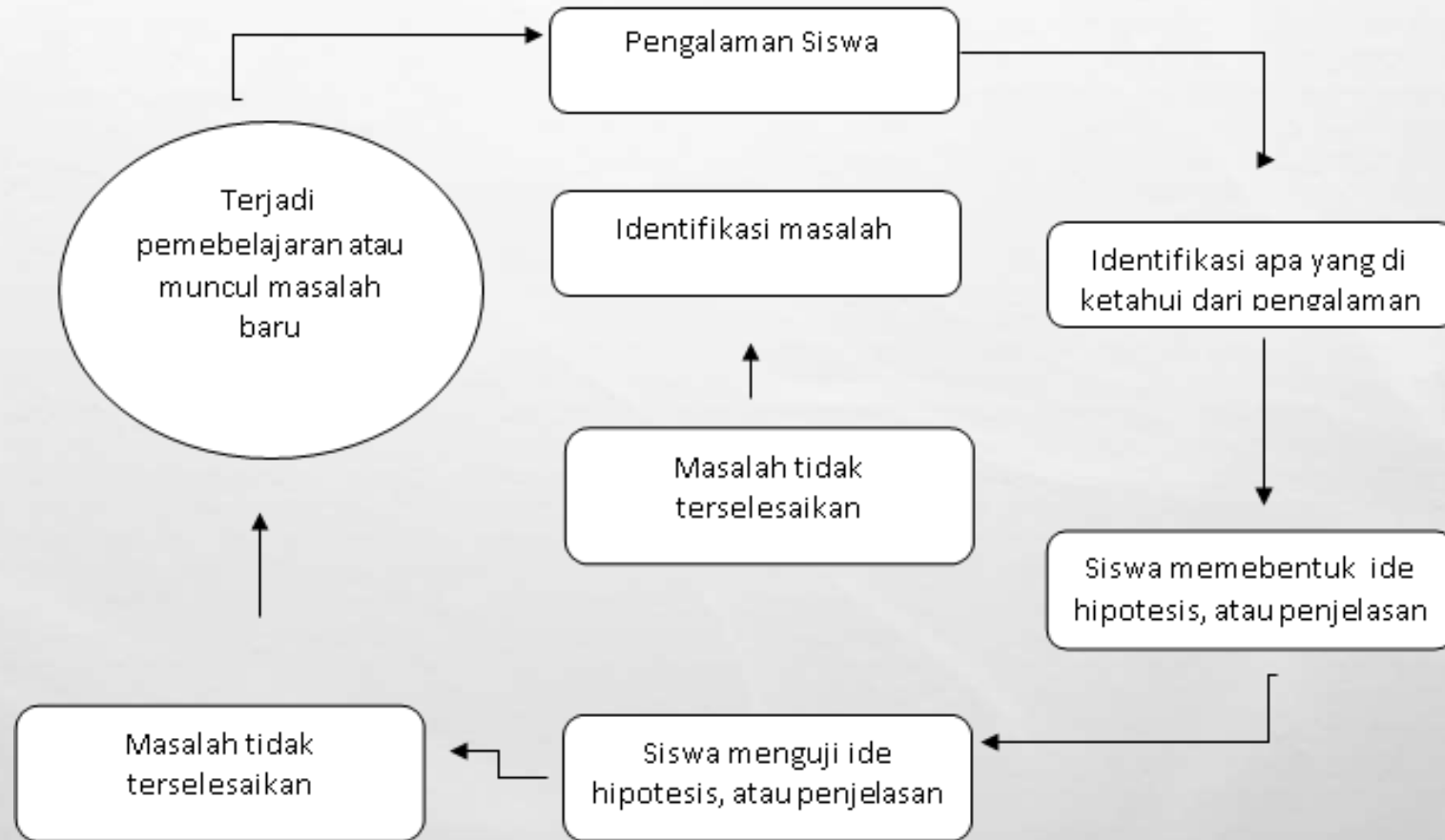
TEORI BELAJAR HUMANISTIK

**2. JOHN DHEWEY = MEMPERKANALKAN KONSEP BELAJAR PROGRESIF
(*LEARNING BY DOING*), YAKNI BAHWA BELAJAR
MENYANGKUT APA YANG DIKERJAKAN UNTUK DIRINYA
SENDIRI.**



TEORI BELAJAR HUMANISTIK

2. JOHN DHEWEY =



Gambar Model belajar berdasarkan teori Dewey (Martin, 1994)

TEORI BELAJAR HUMANISTIK

- **PROSES BELAJAR DAPAT DITINJAU MEALUI DUA PANDANGAN, YAITU PANDANGAN MIKRO (DALAM DIRI) DAN MAKRO (INTERAKSI DENGAN LINGKUNGAN LUAR)**

Pandangan Makro : Pada dasarnya anak memiliki sidat aktif sehingga selalu ingin belajar karena dalam diri merek terdapat suatu dorongan kuat dan alami untuk mengenal, merasakan, danmelakukan berbagai macam hal.

Pandangan Mikro : Belajar merupakan proses sosial, di mana anak berinteraksi dengan bebrbagai aspek lingkungan.

TEORI BELAJAR HUMANISTIK

Apliasi teori humanism dalam pembelajaran adalah:

- 1. MENENTUKAN TUJUAN INSTRUKSIONAL**
- 2. MENENTUKAN MATERI PELAJARAN**
- 3. MENGIDENTIFIKASI “ENTRY BEHAVIOR” PESERTA DIDIK**
- 4. MENGIDENTIFIKASI TOPIC-TOPIK YANG MEMUNGKINKANA PESERTA DIDIK MEMPELAJARI SECARA AKTIF /ALAMI**
- 5. MENDESAIN WAHANA(LINGKUNGAN , MEDIA, FASILITAS, DAN SEBAGAINYA) YANG AKANA DIGUNAKAN PESERTA DIDIK UNTUK BELAJAR**
- 6. Membimbing peserta didik belajar secara aktif**
- 7. Membimbing peserta didik memahami hakikat makna dari pengalaman belajar mereka**
- 8. Memebimbing peserta didik membuat konseptualisasi pengalaman tersebut**
- 9. Membimbing peserta didik smapai mereka mampu mengaplikasikan konsep konsep baru kesituasi yang baru**
- 10. Mengevaluasi proses dan hasil belajar mengajar**

TEORI BELAJAR SIBERNETIK

**TEORI BELAJAR SIBERNETIK MERUPAKAN TEORI BELAJAR YANG RELATIVE BARU DIBANDINGKAN
DENGAN TEORI-TEORI BELAJAR YANG TELAH ADA, SEPERTI TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIC ,
KONSTRUKTIK, HUMANISTIC, DAN TEORI BELAJAR KOGNITIF.**

TEORI BELAJAR SIBERNETIK

CARA BELAJAR SIBERNETIK



**Mengolah
informasi**

memonitoring

**Menyusun
strategi
berkenaan
dengan
informasi
tersebut**

TEORI BELAJAR SIBERNETIK

LANDA

- **Proses berpikir algoritmik adalah proses berpikir yang sistematis, secara bertahap konvergen, dan linier menuju kesatu sasaran / tujuan tertentu.**
- **Proses berpikir heuristic adalah cara berpikir divergen, menuju beberapa sasaran / tujuan sekaligus.**

Pask dan Scott

- **peserta didik tipe holistic cenderung mempelajari sesuatu dari tahap yang paling umum ke tahanan yang lebih khusus**
- **peserta didik tipe seria cenderung berpikir secara algoritmik**

TEORI BELAJAR SIBERNETIK

FUNGSI GURU DALAM PEMBELAJARAN SIBERNETIK ADALAH

merencanakan

memperisapkan

**melengkapi
stimulus yang
terpenting untuk
masukan simbolik**

TEORI BELAJAR SIBERNETIK

9 LANGKAH PENGAJARAN YANG PERLU DIPERHATIKAN OLEH GURU DALAM MENERAPKAN TEORI SIBERNETIK, YAKNI:

1. melakukan tindakan untuk menarik perhatian peserta didik;
2. memberikan informasi kepada peserta didik mengenai tujuan pengajaran dan topik yang akan dibahas;
3. merangsang peserta didik untuk memulai aktivitas pembelajaran;
4. menyampaikan isi pelajaran yang dibahas sesuai dengan topik yang telah ditetapkan;
5. memberikan bimbingan bagi peserta didik dalam melakukan aktivitas dalam pembelajaran;
6. memberikan penguatan pada perilaku pembelajaran peserta didik;
7. memberikan umpan balik terhadap perilaku yang ditunjukkan peserta didik;
8. melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar;
9. memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengingat dan menggunakan hasil pembelajaran.

TEORI BELAJAR SIBERNETIK

PENERPANA TEORI SIBERNETIK DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR, PALING TIDAK MENGIKUTI LANGKAH-LANGKAH ANTARA LAIN;

- 1. menentukan tujuan instruksional**
- 2. menentukan materi pelajaran;**
- 3. mengkaji sistem informasi yang terkandung dalam materi tersebut;**
- 4. menentukan pendekatan belajar yang sesuai dengan sistem informasi itu (apakah algoritmik atau heuristic);**
- 5. menyusun materi dalam urutan yang sesuai dengan sistem informasinya;**
- 6. menyajikan materi dan membimbing peserta didik belajar dengan pola yang sesuai dengan urutan pelajaran.**

RANGKUMAN

- **TEORI BELAJAR BEHAVIORISME ADALAH SEBUAH TEORI TENTANG PERUBAHAN TINGKAH LAKU SEBAGAI HASIL DARI PENGALAMAN.**
- **KOGNITIVISME DAPAT DIBAGI DALAM KONTRUKTIVISME KOGNITIF DAN KONTRUKTIVISME SOSIAL. KONSTRUKTIVISME SOSIAL. KONSTRUKTIVISME JUGA DAPAT DIBAGI DALAM KOGNITIFISME DAN HUMANISME. MENURUT TEORI KOGNITIVISME, PEMBELAJARAN TERJADI DENGAN MENGAKTIFKAN INDRA SISWA AGAR MEMPEROLEH PEMAHAMAN.**
- **HUMANISME ADALAH ALIRAN DALAM PSIKOLOGI YANG MUNCUL TAHUN 1950-AN SEBAGAI REAKSI TERHADAP BEHAVIORISME DAN PSIKOANLAI SI.**
- **TEORI BELAJAR SIBERNETIK MERUPAKAN TEORI BELAJAR YANG RELATIVE BARU DIBANDINGKAN DENGAN TEORI-TEORI BELAJAR YANG TELAH ADA,**

SOAL

TES FORMATIF

- 1. JELASKAN TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK YANG ANDA PAHAM?**
- 2. JELASKAN TEORI BELAJAR KOGNITIF YANG ANDA KETAHUI?**
- 3. JELASKAN TEORI BELAJAR SOSIAL, LENGKAPI DENGAN CONTOH DI DALAM MASYARAKAT?**
- 4. JELASKAN TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME, BAGAIMANA PENERAPANYA DI DALAM PEMBELAJARAN?**
- 5. JELASKAN TEORI BELAJAR HUMANISME?**

SEKIAN TERIMA KASIH ^.^



KONSEP INOVASI

KONSEP DASAR INOVASI

inovasi merupakan suatu ide baru sebagai reaksi terhadap perubahan teknologi, kepercayaan dan pandang-pandangan lain yang dihadapi oleh umat manusia.

Inovasi merupakan tuntutan hidup seiring dan searah dengan perubahan kebutuhan manusia.

Di kaitkan Dengan Pendidikan, inovasi pendidikan merupakan kemutlakan, karena proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses persoalan sosial yang lain.

Discovery, Invention, dan innovation

Discovery

- suatu penemuan sesuatu yang sebenarnya benda atau hal yang ditemukan itu sudah ada, tetapi belum diketahui orang.

Invention

- suatu penemuan sesuatu yang benar-benar baru, artinya hasil kreasi manusia. Benda atau hal yang ditemui itu benar-benar sebelumnya belum ada, kemudian diadakan dengan hasil kreasi baru.

innovation

- salah satu ide, barang, kejadian, metode yang dilaksanakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa hasil invensi maupun diskaveri.

Innovation

▶ UU No. 19 Tahun 2002, inovasi adalah kegiatan riset, pengembangan, serta maupun perekayasaan yang dikerjakan dengan maksud melakukan pengembangan penerapan praktis nilai serta konteks ilmu dan pengetahuan yang baru.

- Stephen Robbins, inovasi yaitu satu ide atau inspirasi baru yang diaplikasikan untuk melakukan perbaikan sebuah produk serta jasa.



CIRI-CIRI SEBUAH INOVASI



KARAKTERISTIK INOVASI

Keunggulan Relatif (Relative Advantage)

Kompatibilitas (Compatiballity)

Kerumitan (Complexity)

Kemampuan diujicobakan (Trialability)

Kemampuan untuk Diamati (Observability)

CIRI-CIRI INOVASI

1. Memiliki ciri khas yang artinya sebuah inovasi memiliki ciri yang khas dalam setiap aspeknya, entah itu dalam program, ide atau gagasan, tatanan, sistem dan dalam kemungkinan hasil yang baik sesuai yg diharapkan.
2. Memiliki ciri atau unsur kebaruan, yang artinya yaitu sebuah inovasi harus memiliki suatu karakteristik yang sebagai suatu karya dan buah pemikiran yang memiliki ke originalan & kebaruan.
3. Dalam Program inovasi ini dilakukan lewat program yang terencana, yang artinya bahwa suatu inovasi dilakukan lewat suatu bentuk proses yang tidak tergesa-gesa, tapi dipersiapkan dengan secara matang, jelas dan direncanakan terlebih dahulu.
4. Suatu Inovasi yang diluncurkan memiliki suatu tujuan, suatu program inovasi yang dilakukan harus memiliki arah kemana tujuannya dan target yang ingin dicapai.

SEKIAN TERIMA KASIH



INOVASI PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

INOVASI dan MODERNIASASI DALAM PEMBELAJARAN

Eissenstadt menjelaskan bahwa menurut sejarahnya modernisasi adalah proses perubahan sistem sosial, ekonomi dan politik yang telah berkembang di Eropa barat dan Amerika Utara dari abad ke 17 sampai abad ke 19 dan kemudian berkembang pula di berbagai negara Eropa.

FAKTOR - FAKTOR YANG MEMPENGARUHI INOVASI PEMBELAJARAN



PENGARUH SESEORANG YANG AKAN MENERIMA INOVASI ANTARA LAIN :

1. Adanya kesadaran akan adanya kebutuhan mengenai hal-hal baru. Inovasi yang ada berguna bagi kebutuhannya.
2. Menyukai akan inovasi itu sendiri, maka terdorong untuk menerimanya.
3. Berupaya untuk menghindari informasi-informasi yang dapat mengganggu keputusannya.

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI INOVASI

*Relative
advantage*

Compabiliti

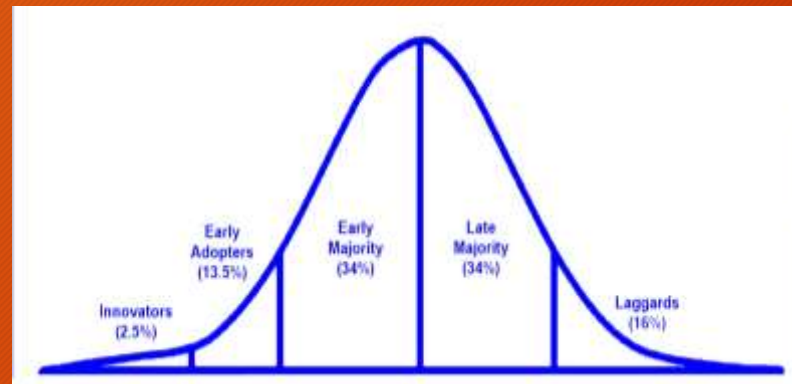
Complexity

Triability

Observability

TINGKAT PENERIMAAN INOVASI PEMBELAJARAN

Tingkat penerimaan inovasi dalam masyarakat berbeda-beda. Pengkategorian adopter berdasarkan tingkat kepekaan inovasi dapat digambarkan dalam kurva



Pengkategorian adopter berdasarkan tingkat kepekaan inovasi

Roggers dan Shoemaker (1995)

- Menurut Roger dan Shoemaker (1971) masing kelompok memiliki karakteristik anatara lain:

Inovator

- biasanya orang yang cosmopolitas, gemar berpetualang, gemar sekali mencoba gagasan baru dan pemberani

Pelopor

- Biasanya mereka meneliti terlebih dahulu tentang suatu inovasi sebelum berkeputusan untuk menggunakannya.

Pengikut dini

- kelompok sosial yang mempertimbangkan dulu berulang kali sebelum menerima inovasi.

Pengikut akhir

- kelompok yang menghadapi ide baru setelah rata-rata anggota *system social* menerimanya.

Si Kolot

- orang yang paling akhir menerima inovasi.

Proses penerimaan inovasi pada prinsipnya ditentukan oleh dua hal, yaitu :



karakteristik
inovasinya

karakteristik
penerima
inovasinya

Rogers (1995) dalam bukunya menyebutkan bahwa penerima inovasi disebut *change agents* atau *opinion leaders* (pemuka pendapat).

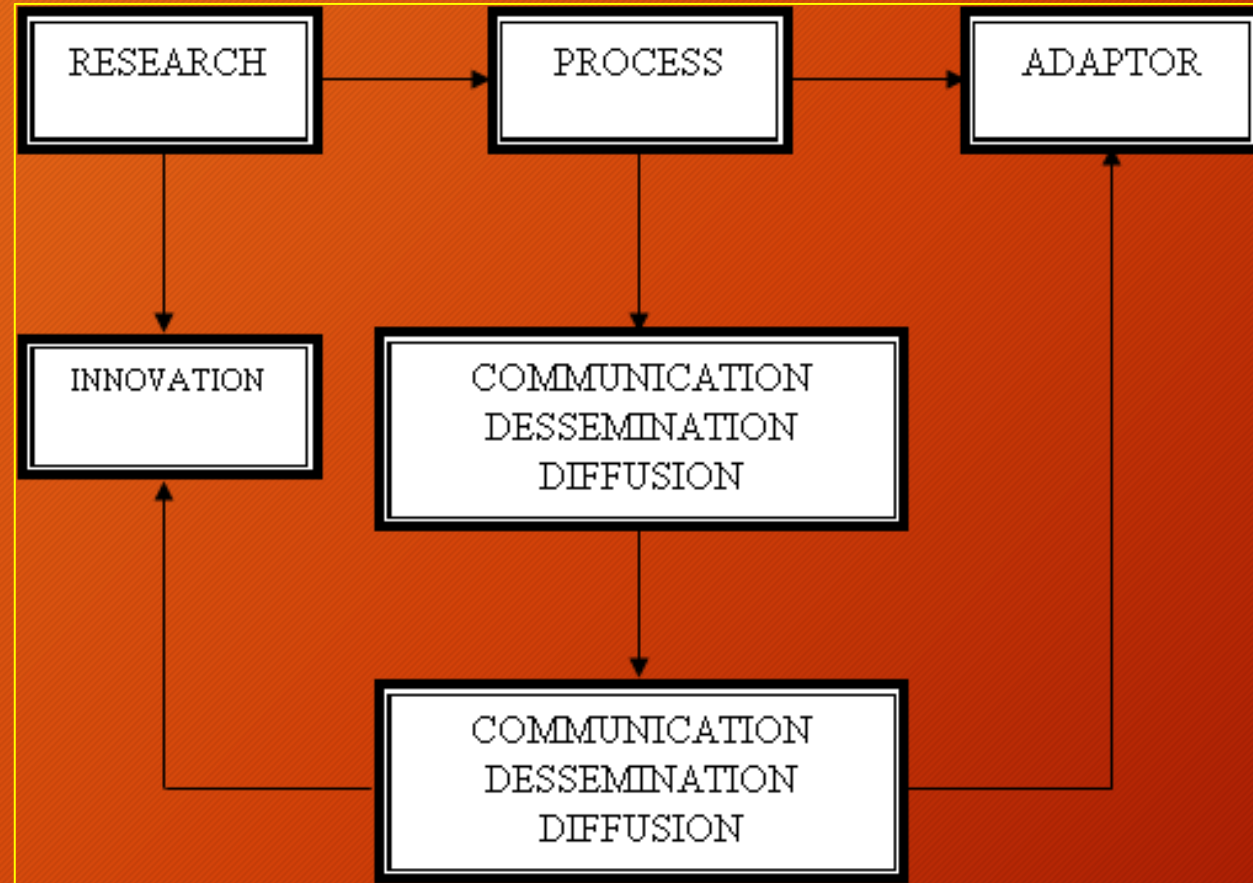
Opinion leader atau *change agents* adalah orang-orang yang berbeda dari masyarakat pada umumnya.

Rogers (1995) mengemukakan tujuh langkah kegiatan *change agent*, yaitu:



1. Membangkitkan kebutuhan untuk berubah
2. Memantapkan hubungan pertukaran informasi
3. Mendiagnosa masalah yang dihadapi
4. Membangkitkan kesungguhan klien
5. Mewujudkan kemauan dalam perbuatan, menjaga kestabilan
6. Mencegah bila tidak berlanjut
7. Mengakhiri hubungan ketergantungan.

proses inovasi dalam bagan dapat dicermati berikut ini:



Proses Inovasi (Sumber: Abdul Aziz Wahab, 2005)

Hal - Hal Yang Perlu di Perhatikan dalam Inovasi



INOVASI PENDIDIKAN

Proses pendidikan dikatakan sebagai proses yang tidak pernah selesai, karena berkaitan dengan *sustainable* kehidupan manusia itu sendiri. Pendidikan sebagai proses kemanusiaan dan pemanusiaan mencakup proses *transfer of knowledge*, *transfer of value*, *transfer of change* dan selanjutnya, yang didalamnya tercakup upaya-upaua untuk mendewasakan, mematangkan dan mengembangkan watak manusia itu sendiri. (J. Drost SJ, 1993)

inovasi pendidikan di Indonesia bersifat *top down*. Artinya dimulai dari pemerintah pusat, keterkaitannya dengan sistem sentralisasi pendidikan yang berlangsung bertahun-tahun dan lebih bersifat proyek dari donor-donor yang diperoleh dari bangsa asing
(HM.Noor (2005)

TUJUAN INOVASI PENDIDIKAN DI INDONESIA

Tujuan inovasi pendidikan adalah meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas dan efektivitas: sarana serta jumlah pendidikan sebesar-besarnya, dengan menggunakan sumber, tenaga, uang, alat dan waktu dalam jumlah yang sekecil-kecilnya.

TAHAPAN – TAHAPAN TUJUAN INOVASI PENDIDIKAN DI INDONESIA

1. Mengejar ketinggalan-ketinggalan yang dihasilkan oleh kemajuan-kemajuan ilmu dan teknologi sehingga makin lama pendidikan di Indonesia makin berjalan sejajar dengan kemajuan tersebut.
2. Mengusahakan terselenggaranya pendidikan sekolah maupun luar sekolah bagi setiap warga Negara. Misalnya meningkatkan daya tampung usia sekolah SD, SLTA, dan Perguruan Tinggi.

Menurut HAR. Tilaar (1999:350) inovasi pendidikan bisa terhambat karena a)biaya, b)feabilitas, c)validitas, d)skala percobaan, e) konformitas dengan kebijakan, f) nilai birokrasi dan budaya, g) kepentingan politik dan ekonomi. Sementara itu untuk mengatasi persoalan tersebut upaya yang di lakukan harus sebagai berikut :

Melakukan persiapan yang matang dalam upaya inovasi pendidikan.

Didukung oleh dana yang memadai.

Kemampuan profesional sumber daya manusia, terutama guru dan staf pendukung kesempatan dan alokasi bagi guru untuk melakukan inovasi

Tata birokrasi yang fleksibel dan kondusif

Kesinambungan kebijakan yang tidak tergantung pada perubahan politik dan ekonomi

Merupakan keputusan politik tingkat tinggi

Memahami *nature of social system*

Mempunyai semangat untuk menyebarluaskan perubahan.

INOVASI PEMBELAJARAN di SD

inovasi pembelajaran merupakan sebuah upaya pembaharuan terhadap berbagai komponen yang diperlukan dalam penyampaian materi pelajaran berupa ilmu pengetahuan dari tenaga pendidik kepada para peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang berlangsung.

CONTOH INOVASI PEMBELAJARAN di SD

Inovasi pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan harus dimiliki atau dilakukan oleh guru.

Berikut contoh inovasi pembelajaran yang sederhana yaitu

membuka dan menutup pelajaran dengan nyanyian,

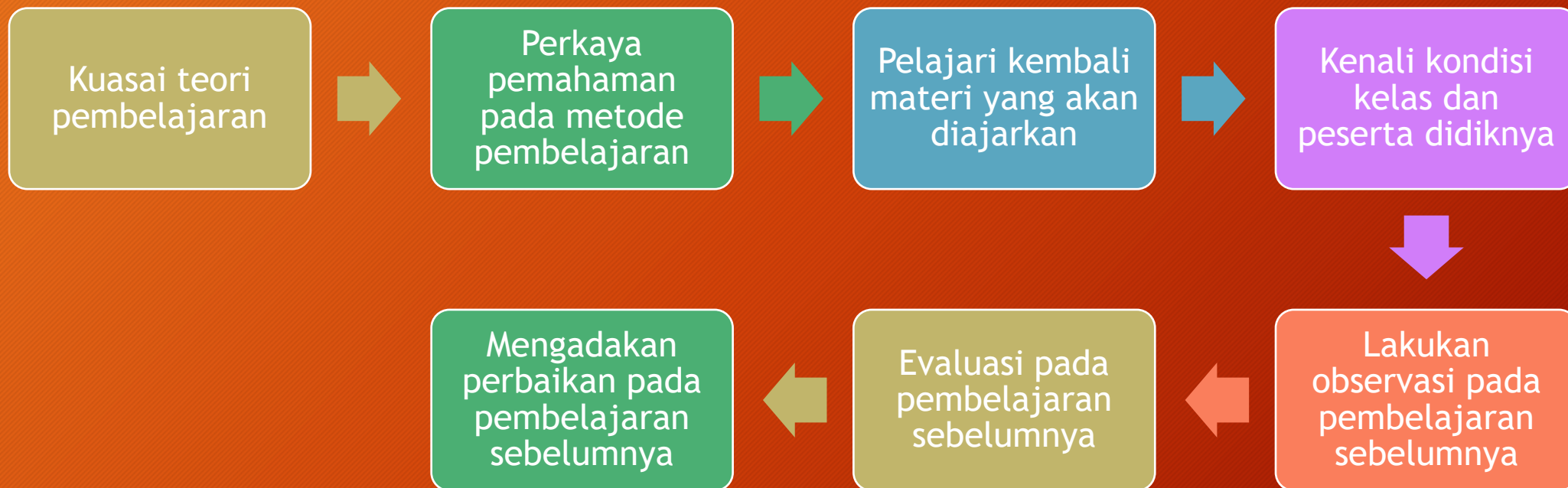
membuat materi pelajaran menjadi syair lagu untuk mempermudah menghafal dan mengingat yang didukung dengan media

memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitardalam melakukan inovasi pembelajaran.

faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam melakukan inovasi pembelajaran



strategi mengimplementasi pembelajaran inovatif



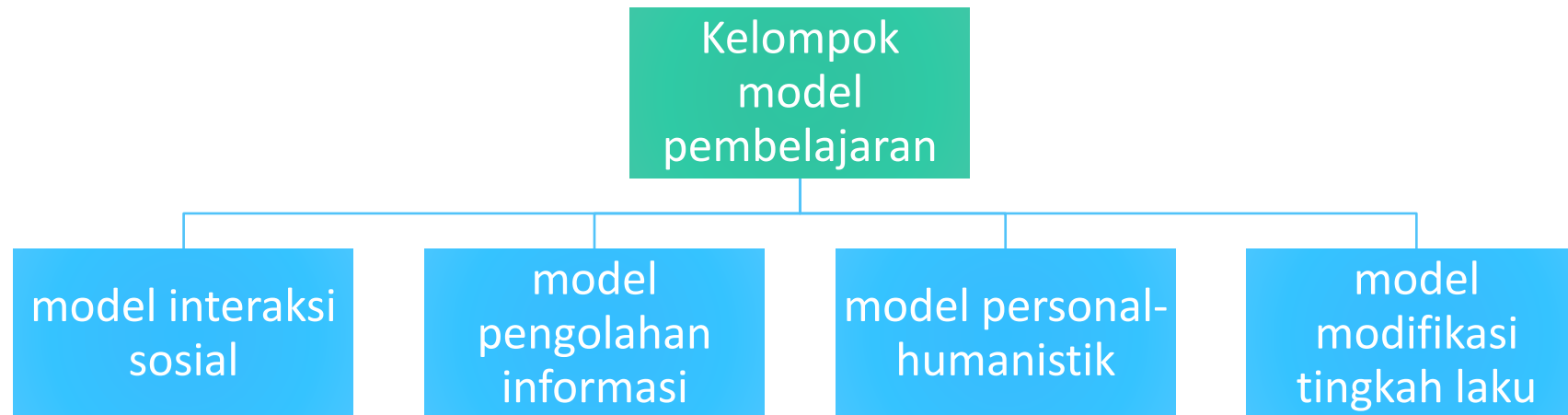
SEKIAN TERIMA KASIH ^.^



MODEL, STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN YANG INOVATIF

Model Pembelajaran yang Inovatif

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.



Bruce Joyce dan Marsha Weil (Dedi Supriawan dan A. Benyamin Surasega, 1990)

Ciri – Ciri Model Pembelajaran

1. Rasional teoritik yang logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar.
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Ciri – Ciri Model Pembelajaran

lima model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengelola pembelajaran, yaitu:

pembelajaran
langsung;

pembelajaran
kooperatif;

pembelajaran
berdasarkan
masalah;

diskusi;

learning
strategi.

Memilih Model Pembelajaran Yang Tepat

1. guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa
2. bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa

Sardiman A. M. (2004 : 165), guru yang kompeten adalah guru yang mampu mengelola program belajar-mengajar.

Colin Marsh (1996 : 10) yang menyatakan bahwa guru harus memiliki kompetensi mengajar, memotivasi peserta didik, membuat model instruksional, mengelola kelas, berkomunikasi, merencanakan pembelajaran, dan mengevaluasi.

Strategi Pembelajaran yang Inovatif

Strategi pembelajaran merupakan suatu serangkaian rencana kegiatan yang termasuk didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran.

Dick dan Carey (2005:7) Strategi pembelajaran adalah komponen-komponen dari suatu set materi termasuk aktivitas sebelum pembelajaran, dan partisipasi peserta didik yang merupakan prosedur pembelajaran yang digunakan kegiatan selanjutnya.

Newman dan Logan (Abin Syamsuddin Makmun, 2003) mengemukakan empat unsur strategi dari setiap usaha, yaitu:

Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil (out put) dan sasaran (target) yang harus dicapai, dengan mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang memerlukannya.

Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (basic way) yang paling efektif untuk mencapai sasaran.

Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah (steps) yang akan dtempuh sejak titik awal sampai dengan sasaran.

Mempertimbangkan dan menetapkan tolok ukur (criteria) dan patokan ukuran (standard) untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan (achievement) usaha.



- Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil (out put) dan sasaran (target) yang harus dicapai, dengan mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang memerlukannya.
- Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (basic way) yang paling efektif untuk mencapai sasaran.
- Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah (steps) yang akan dtempuh sejak titik awal sampai dengan sasaran.
- Mempertimbangkan dan menetapkan tolok ukur (criteria) dan patokan ukuran (standard) untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan (achievement) usaha.

METODE PEMBELAJARAN YANG INOVATIF

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya

(1)
ceramah;

(2)
demonstrasi;

(3)
diskusi;

(4)
simulasi;

(5)
laboratorium;

(6)
pengalaman
lapangan;

(7)
brainstorming;

(8)
debat,

(9)
Simposium

(10) Dan Lain
Sebagainya

METODE PEMBELAJARAN YANG INOVATIF

Pada umumnya ada tiga klasifikasi pembelajaran yang dilakukan di kelas, yakni

Klasifikasi kelas	Peran guru	Peran peserta didik	Contoh metode
Instruksi kelas	Mengontrol proses pembelajaran, sumber belajar	Pada umumnya bersikap pasif menerima informasi yang disampaikan	Ceramah/kuliah video
Belajar individual	Menghasilkan sumber belajar, tutor dan pembimbing, memberikan dukungan jika di butuhkan	Bertanggung jawab penuh terhadap pembelajarannya dan mengontrol diri untuk belajar	Pembelajaran modul belajar jarak jauh pembelajaran terprogram el-learning belajar mandiri mentoring
Belajar berkelompok	Mengelola dan memfasilitasi peserta didik untuk belajar	Bertanggung jawab terhadap kegiatan belajar dan bergantung pada orang lain berinteraksi	Seminar Simulasi Games Bermain peran Diskusi

METODE PEMBELAJARAN YANG INOVATIF

Contoh aktivitas atau metode atau pembelajaran untuk masing-masing kategori belajar individual dan berkelompok adalah sebagai berikut.

Belajar individual

- Leraning log (Catatan belajar)
- jurnal
- DLL

Belajar Berpsangan

- Pasangan belajar (study buddies atau leraning partner)
- Discussion breaks
- DLL

Diskusi kelompok kecil

- Buzz group
- Learning centres atau stations
- DLL

PEMBELAJARAN INDIVIDUAL DENGAN MODUL (MODULAR INSTRUCTION)

Pembelajaran modul adalah salah satu proses pembelajaran mandiri mengenai suatu satuan bahasan tertentu dengan menggunakan bahanajar yang di susun secara sistematis, operasional, dan terarah untuk di gunakan oleh peserta didik, di sertai dengan pedoman penggunaannya utuk para guru.

Tujuan pengajaran modul :

1. Membuka kesempatan bagi peserta didik untuk belajar menurut kecepatannya masing-masing;
2. Memberi kesempatan bagi peserta didik untuk belajar menurut cara masing_masing karena mereka mungkin menggunakan teknik yang berbeda-beda dalam memecahkan masalah tertentu berdasarkan latar belakang pengetahuan dan kebiasaan masing-masing;
3. Memebri pilihan dari sejumlah besar topic dalam suatau mata pelajaran , mata kuliah , atau bidang studi jika di anggap bahwa peserta didik mempunyai pola minat yang sama atau motivasi yang sama untuk mencapai tujuan yang sama.
4. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengenal kelebihan dan kekurangannya memperbaiki kelemahannya.

Karakteristik Pengajaran modul :

Setiap modul harus memberikan informasi dan petunjuk pelaksanaan yang jelas tentang apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, bagaimana melakukan, dan sumber belajar apa yang harus digunakan.

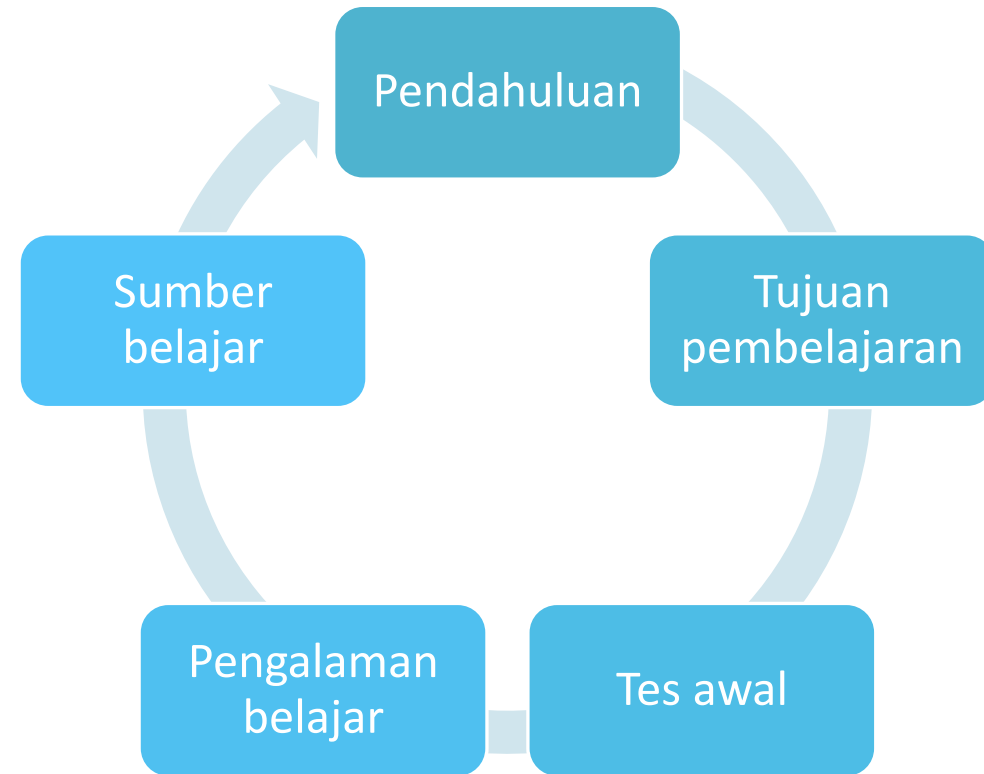
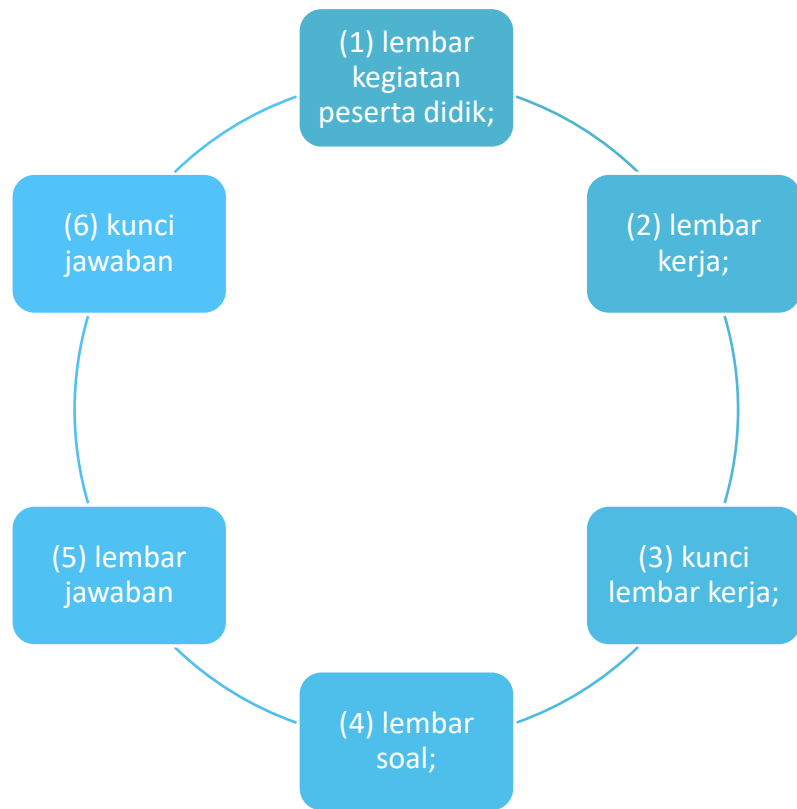
Modul merupakan pembelajaran individual sehingga mengupayakan untuk mempertimbangkan sebanyak mungkin karakteristik peserta didik

Pengalaman belajar dalam modul dirancang untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Materi pembelajaran disajikan secara logis dan sistematis, sehingga peserta didik dapat mengetahui kapan dia memulai dan mengakhiri suatu modul, serta tidak menimbulkan pertanyaan mengenai apa yang harus dilakukan atau dipelajari.

Setiap modul memiliki mekanisme untuk mengukur pencapaian tujuan belajar peserta didik, terutama untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik, terutama untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik dalam mencapai ketuntasan belajar.

Komponen pembelajaran model



Tugas utama guru dalam pembelajaran sistem modul adalah mengatur proses belajar, antara lain;

1. menyiapkan kondisi pembelajaran yang kondusif;
2. membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami isi modul atau pelaksanaan tugas;
3. memantau kemajuan belajar peserta didik.

Keuntungan Pengajaran Modul

PESERTA DIDIK

1. Adanya umpan balik (feedback).
2. Penguasaan tuntas (mastery).
3. Tujuan belajar jelas.
4. Menimbulkan motivasi belajar.
5. Fleksibilitas belajar.
6. Memungkinkan kerja sama.
7. Pengajaran remedial.

GURU

1. Kepuasan.
2. Bantuan Individu.
3. Pengayaan lebih terbuka
4. Kebebasan dari pertemuan rutin.
5. Asa kebermanfaatan.
6. Meningkatkan profesionalitas guru.
7. Tersedia evaluasi formatif yang terencana.

Pembelajaran Sebagai Model

Metode pembelajaran secara berpasangan pada dasarnya merupakan pembelajaran kooperatif, pembelajaran dengan kelompok besar dan pembelajaran dengan dua anggota saja dalam satu kelompok. Macam-macam model belajar seperti :

Bertukar Pasangan

Think Pair Share

Artikulasi

Mencari Pasangan

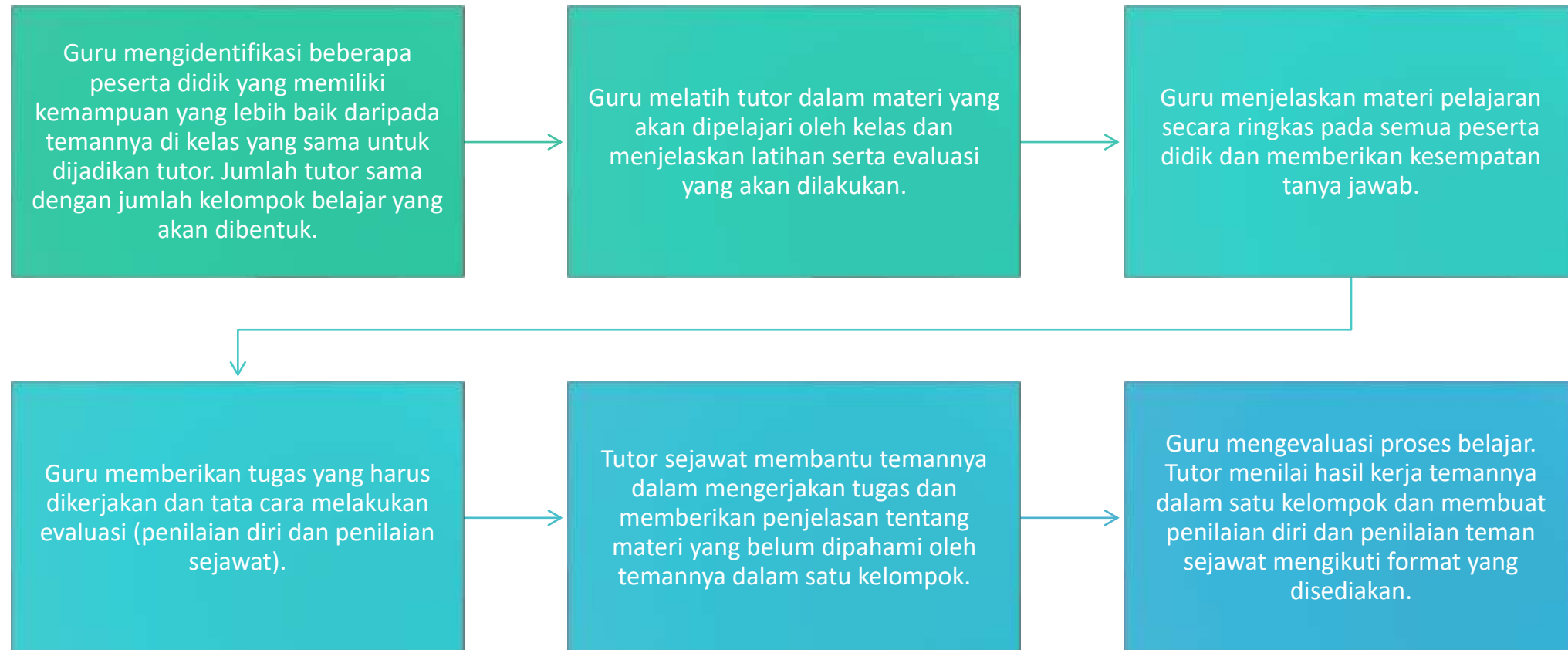
Pemeriksaan
Makalah Pasangan
(*Peer Review
Writing Task*)

Dialog Berpasangan

PEMBELAJARAN TEMAN SEJAWAT (PEER TUTORING)

Pembelajaran teman sejawat (peer tutor) merupakan kegiatan belajar yang berpusat pada peserta didik sebab anggota komunitas belajar merencanakan dan memfasilitasi kesempatan belajar untuk dirinya sendiri dan orang lain.

Tahapan Pembelajaran Teman Sejawat (*Peer Tutoring*)



Beberapa modifikasi dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran teman sejawat menjadi menyenangkan, misalnya sebagai berikut.

Mengelilingi
Narasumber (Circle
the Sage)

Metode Fishbowl

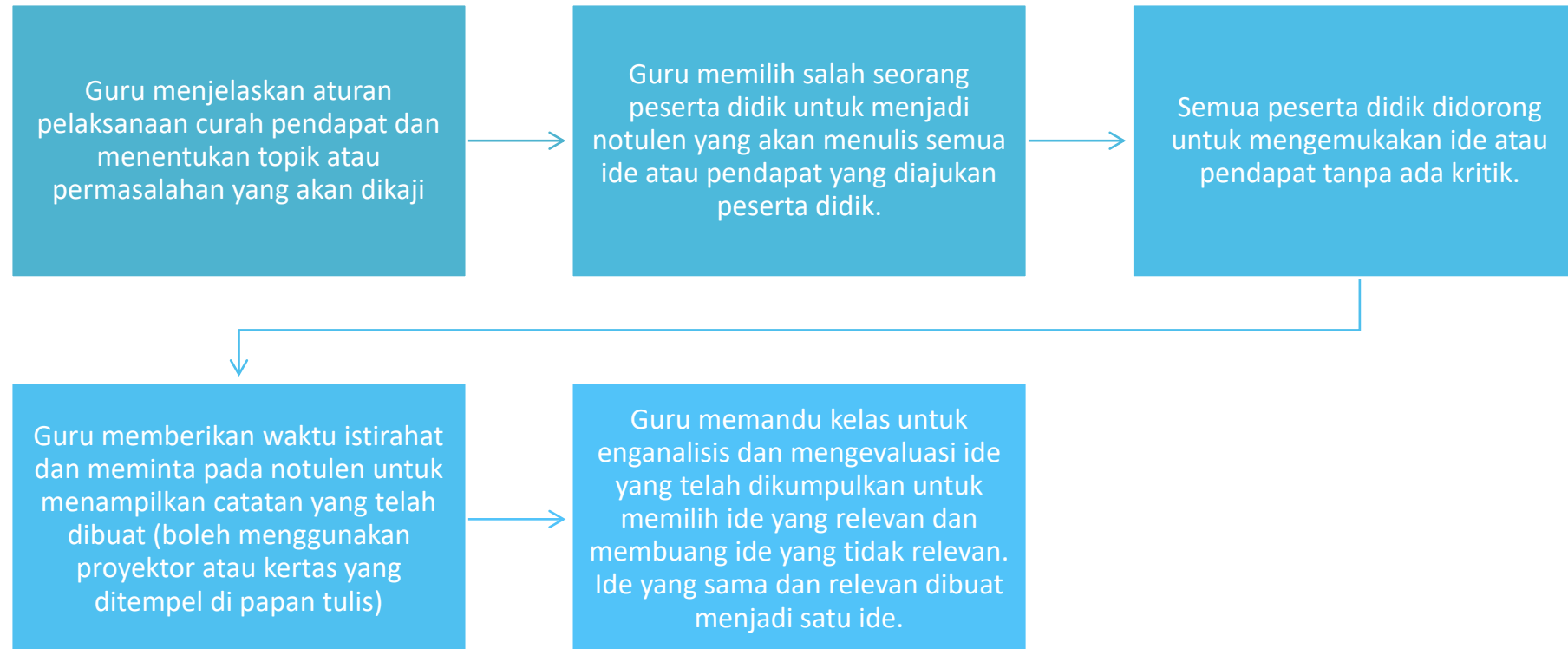
Belajar dengan
Mengajar
(Learning by
Teaching)

METODE BRAINSTORMING

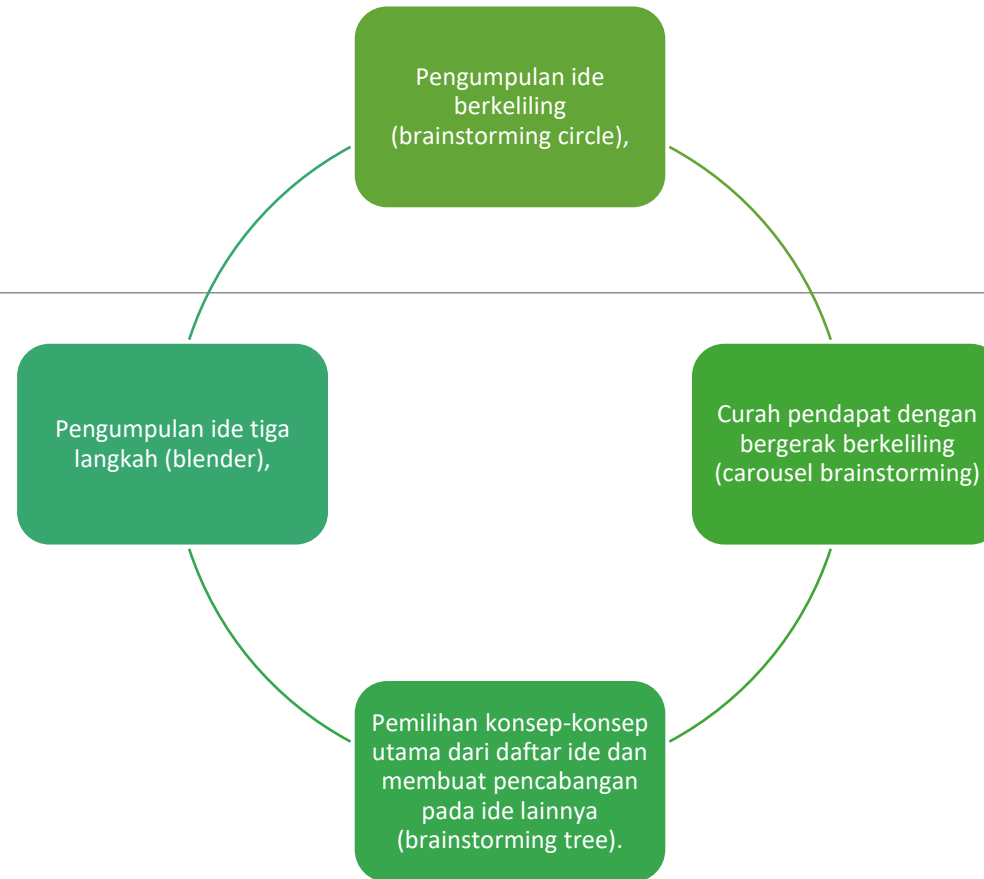
Metode curah pendapat (brainstorming) adalah metode pengumpulan sejumlah besar gagasan dari sekelompok orang dalam waktu singkat.



Tahapan yang umum dilakukan dalam mengumpulkan dan mengevaluasi ide melalui braintrorming adalah sebagai berikut.



Tahapan Penerapan Brainstorming



Beberapa variasi dapat dilakukan dalam pelaksanaan brainstorming, misalnya sebagai berikut.

METODE SEMINAR SOCRATES

Seminar Socrates merupakan dialog intelektual dengan mengajukan sebuah pertanyaan terbuka (divergen) tentang sebuah teks.

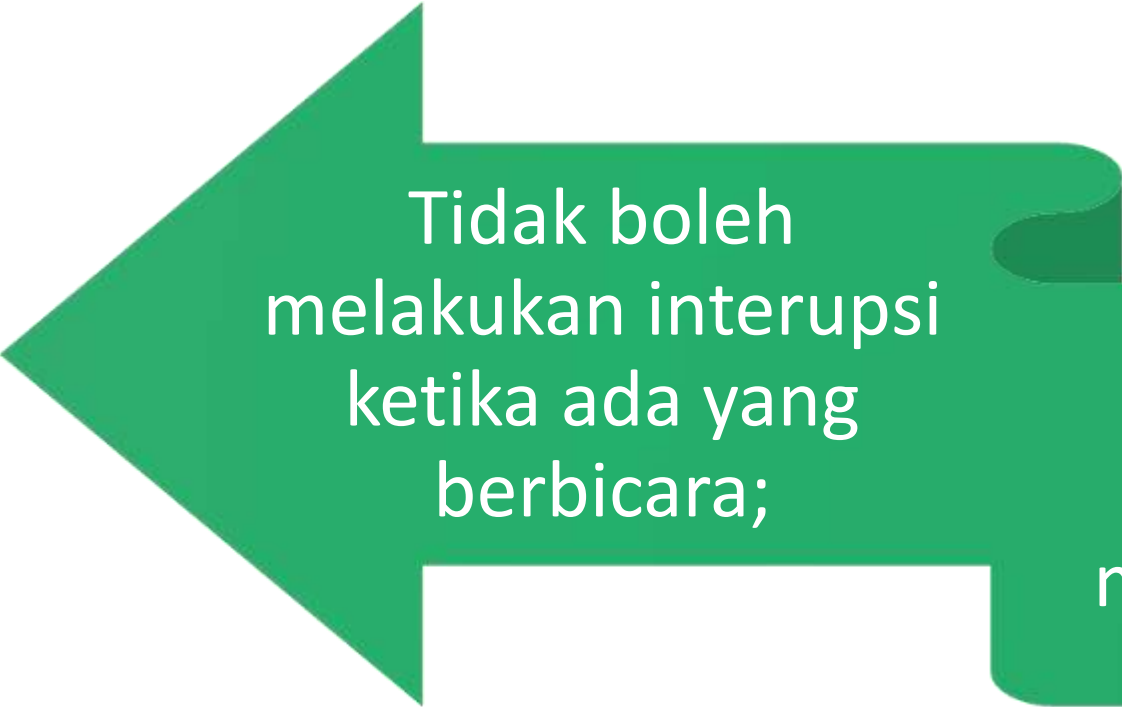
Tujuan pembelajaran menggunakan metode seminar Socrates adalah agar peserta didik mampu mengomunikasikan idenya secara jelas, menyelesaikan permasalahan abstrak, membaca teks secara teliti, dan berpikir kritis.

METODE SEMINAR SOCRATES

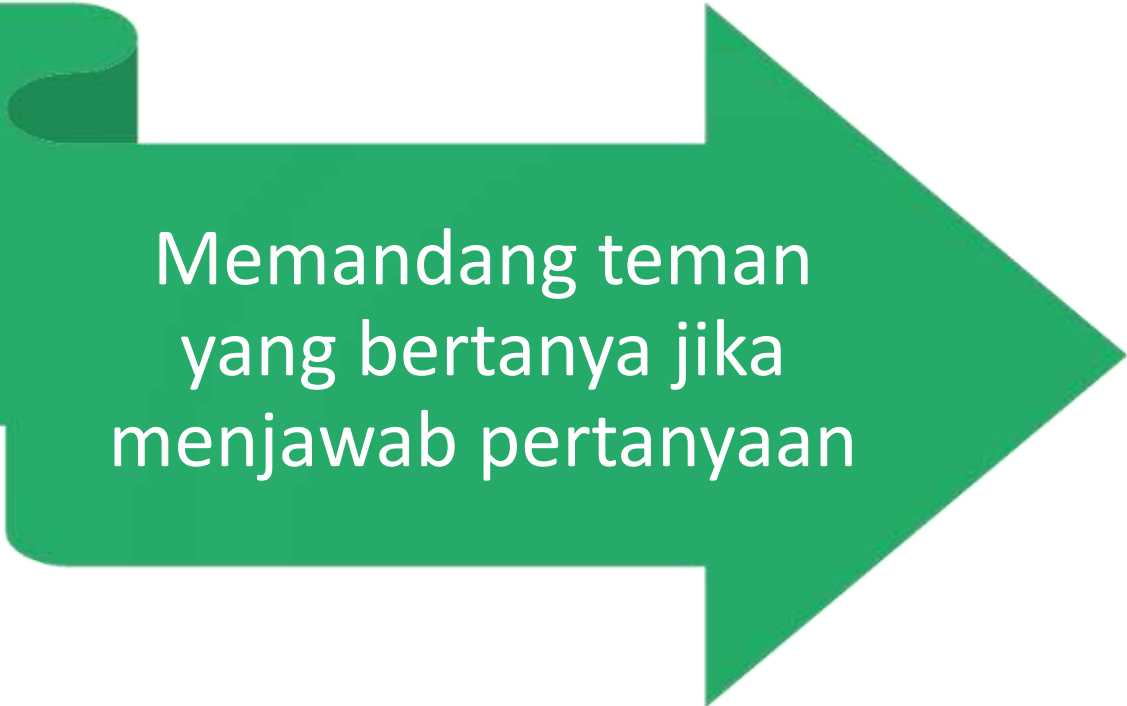
Perbedaan dengan metode yang lain dideskripsikan oleh Adler (1982) berikut ini :

1. Pengetahuan terorganisasi dan pengetahuan baru dapat diperoleh melalui pembelajaran didaktik, kuliah dan responsi.
2. Pengembangan keterampilan intelektual dan keterampilan belajar dapat diperoleh melalui pelatihan oleh guru, di mana peserta didik mengikuti latihan, praktik yang diawasi, belajar tematik, atau melakukan eksperimen.
3. Pengembangan pemahaman tentang ide dan nilai-nilai harus dilakukan melalui “maieuttic” atau pertanyaan Socratik dan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar.

Aturan seminar Socrates



Tidak boleh
melakukan interupsi
ketika ada yang
berbicara;



Memandang teman
yang bertanya jika
menjawab pertanyaan

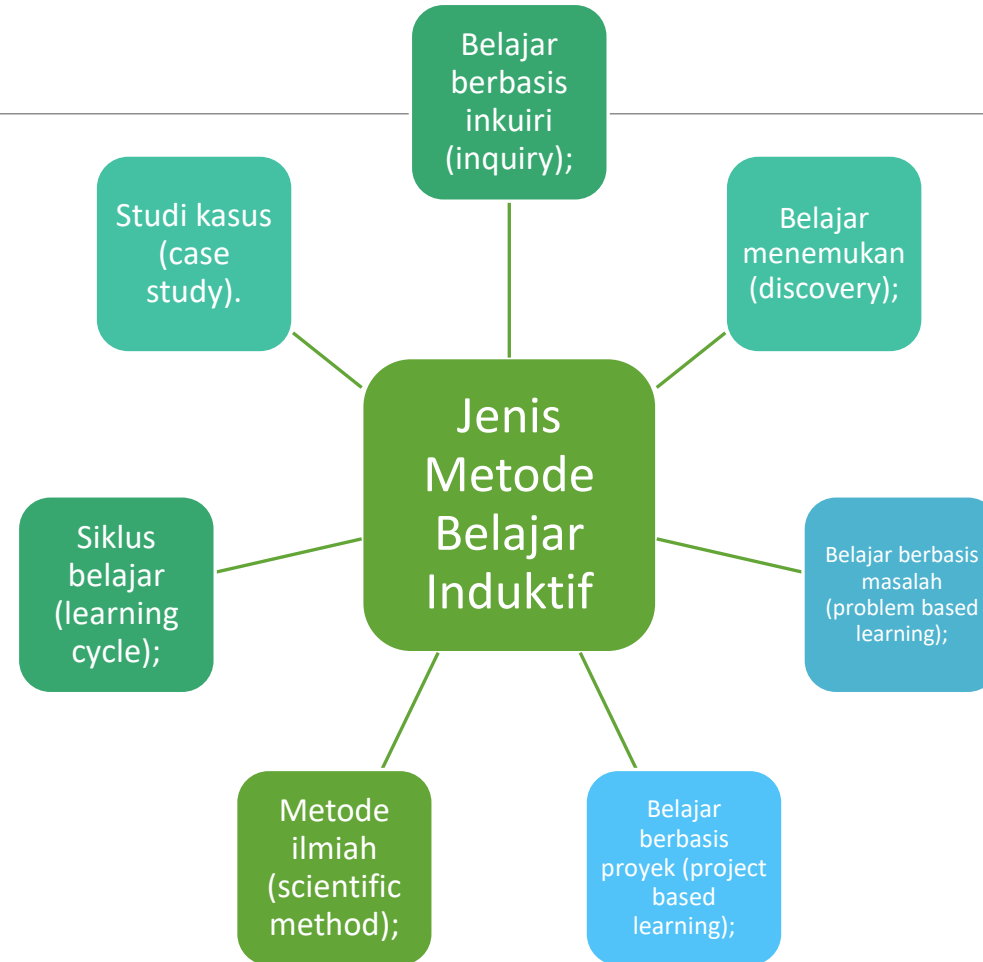
perlu diperhatikan bahwa metode dialog Socrate ini berbeda dengan diskusi atau debat, seperti dideskripsikan sebagai berikut.

Dialog Socrate	Diskusi	Debate
<ol style="list-style-type: none">1. Duduk melingkar2. Peserta didik dominan berbicara (90%)3. Tidak membutuhkan persetujuan guru4. Didukung referensi5. Jawaban bisa bervariasi	<ol style="list-style-type: none">1. Duduk berjajar2. Guru dominan berbicara3. Membutuhkan persetujuan guru4. Mencari jawaban yang tepat	<ol style="list-style-type: none">1. Tujuan debat adalah membuktikan kekeliruan lawan diskusi2. Mendengarkan untuk mencari kelemahan3. Berbincang dengan pikiran tertutup4. Mencari kelemahan lawan bicara

PEMBELAJARAN INDUKTIF

Metode pembelajaran induktif disebut juga metode ilmiah (scientific method) di mana peserta didik belajar secara aktif (activity based learning) atau belajar berpusat pada peserta didik (student centered learning).

PEMBELAJARAN INDUKTIF



METODE PERMAINAN

Beberapa metode permainan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.

Talking Stick
atau Talking
Doll

Beach Ball

Lempar Bola
Salju (Snowball
Throwing)

Bola Saju
(Snowball)

Lingkaran Kecil
dan Lingkaran
Besar

Tari Bambu

Keliling
Kelompok

Metode Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Kertas Dan Pensil

Beberapa metode pembelajaran menggunakan media kertas dan pensil sebagai berikut :

Course Review
Horay

Take and Give

Membuat Kalimat
Lengkap

Contoh dan Bukan
Contoh (Examples
non-Examples)

METODE PETA PIKIRAN (Mind Mapping)

Mind mapping merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang digunakan melatih kemampuan menyajikan isi (content) materi dengan pemetaan pikiran (mind mapping).

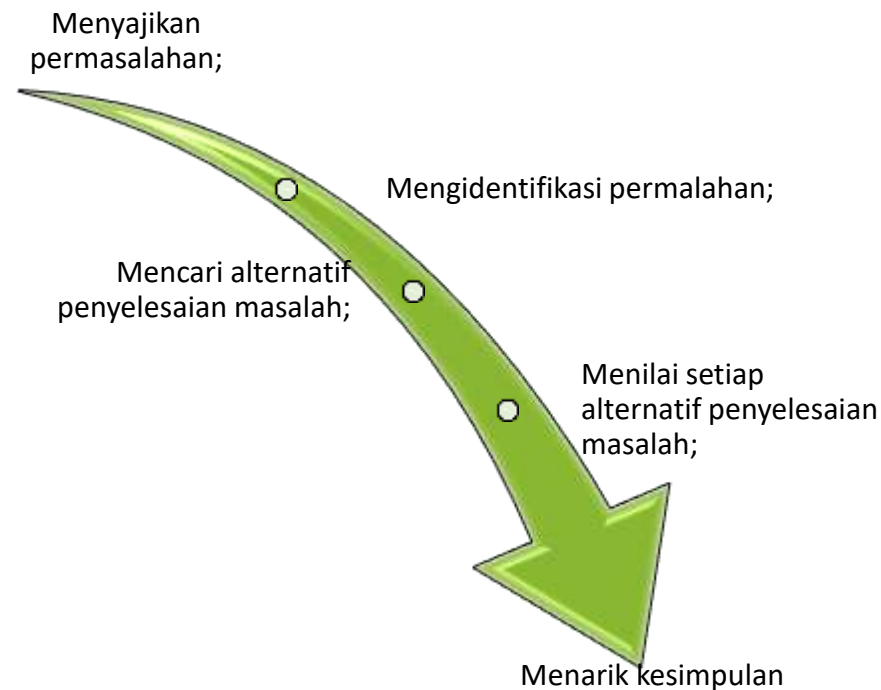
Mind map adalah suatu diagram yang digunakan untuk merepresentasikan kata-kata, ide-ide, tugas-tugas, ataupun suatu yang lainnya yang dikaitkan dan disusun mengelilingi kata kunci ide utama.

METODE PENYELESAIAN MASALAH (*PROBLEM SOLVING*)

Metode problem solving sangat potensial untuk melatih peserta didik berpikir kreatif dalam menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama.

METODE PENYELESAIAN MASALAH (*PROBLEM SOLVING*)

Prosedur pembelajaran problem solving untuk peserta didik yang mampu berpikir kritis, produktif, dan kreatif adalah:



TEKNIK INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN

Beberapa Teknik Inovatif Dalam Pembelajaran :

TEKNIK MATRIKS
PERTANDINGAN

TEKNIK TABEL
KLASIFIKASI

TEKNIK TABEL
PERBANDINGAN

SCRAMBEL

WORD SQUARE

TIME TOKEN

TEKNIK TEBAK
KATA

TEKNIK KARTU
FLASH

Teknik Concept
Sentence

Teknik Keliling
Ruangan
(Gallery Walk)

TEKNIK
MERANGKUM

*ONE MINUTE
PAPER*

SELANJUTNYA

TEKNIK INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN

Muddiest Point

Belajar Berpasangan

Student Question

Teknik Merujuk Gambar

Ask the Winner

Berpunggungangan
(Back to Back)

Jeopardy

Cluster

Hot Seat

Opini Teman

Teknik Brain Borrow

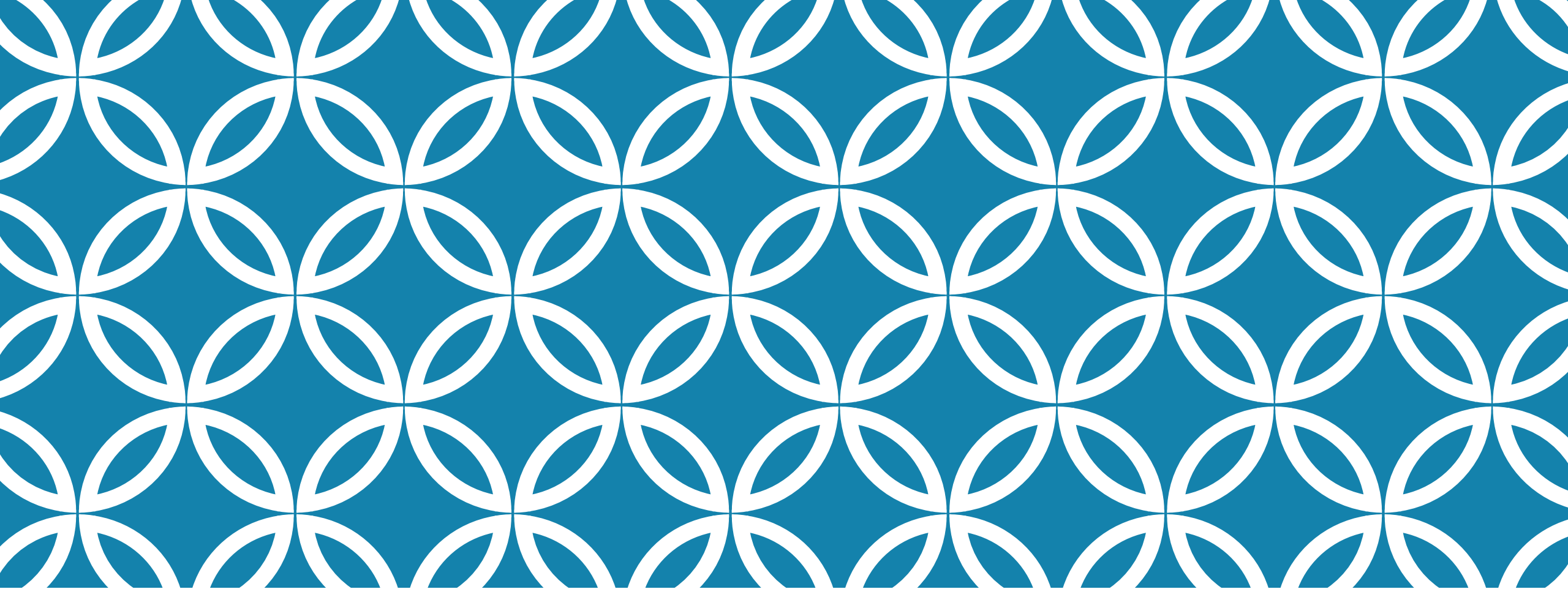
Teknik Copy Cat

Teknik Tenggat Waktu
(Deadline)

Teknik Catatan Ide

SEKIAN TERIMA KASIH





MEDIA PEMBELAJARAN YANG INOVATIF

MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar

(MIARSO : 2004)

Sedangkan media menurut Karti Hari Sukarsih (2002 :17), segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran.

JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

Herry (2007:6.31) menyatakan Ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru di sekolah, yaitu:



VISUAL



AUDIO



AUDIO
VISUAL

JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

Heinich and Molenda (2009) terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran, yaitu:

- Teks*
- Media audio.*
- Media visual.*
- Media proyeksi gerak.*
- Benda-benda tiruan/miniatuur*
- Manusia.*

JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

Rudi Bretz (2003) mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok yaitu

SUARA

VISUAL

GERAK

mengklasifikasikannya ke dalam tujuh kelompok, yaitu:



FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
2. Penggunaan media merupakan bagian internal dalam system pembelajaran.
3. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh Guru dalam kelas.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Hamalik (2008),

FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

Menurut Kempt & Dayton (1998), Fungsi utama media pembelajaran yaitu:
Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan

PERKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

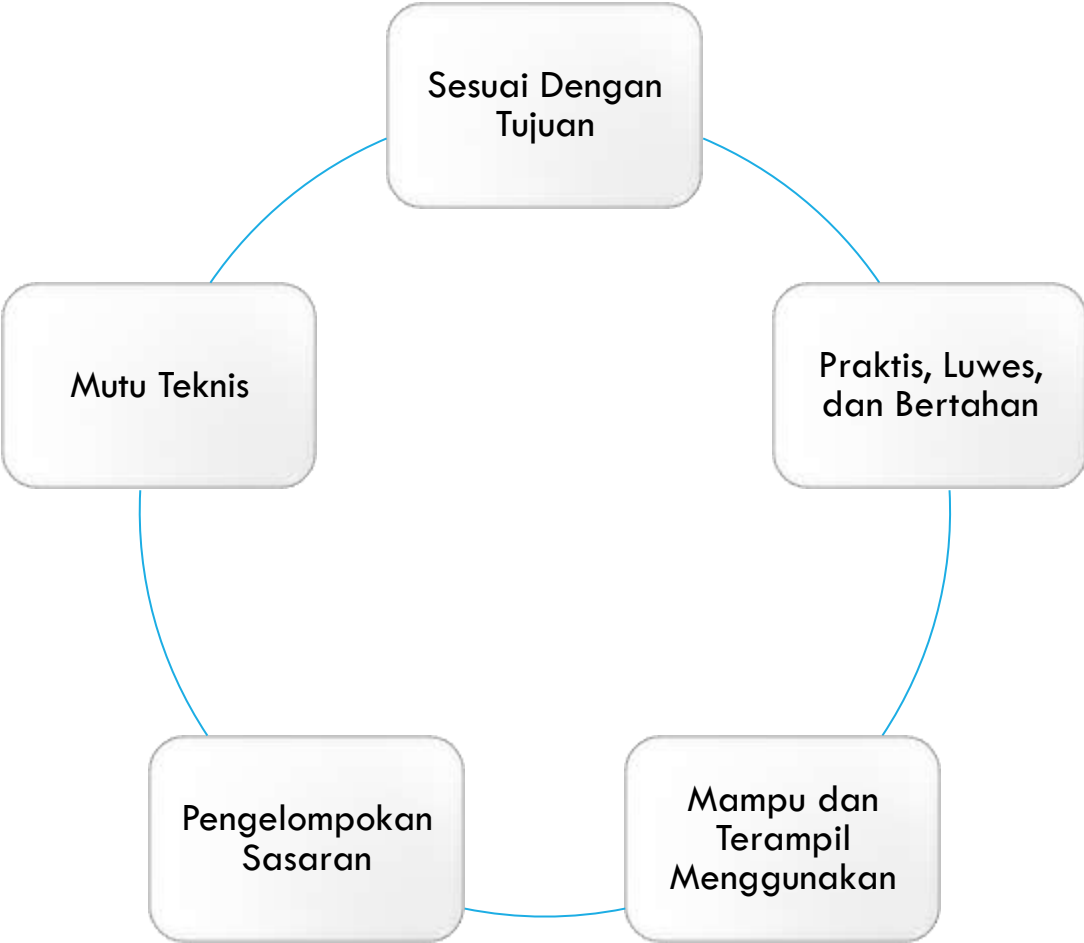
pengembangan media sederhana yang dapat dikerjakan sendiri oleh guru. Media tersebut meliputi media berbasis visual (yang meliputi gambar, *chart*, grafik, transparansi dan *slide*), media berbasis audio-visual (video dan audio-tape), dan media berbasis komputer (komputer dan video interaktif).

MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF

Peranan media pembelajaran terutama adalah untuk membantu penyampaian materi kepada siswa.

Arsyad (2013: 74) menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan.

kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:



PROSEDUR MEDIA PEMBELAJARAN YANG INOVATIF

1. Menentukan apakah pesan yang akan disampaikan itu merupakan tujuan pembelajaran atau hanya sekedar merupakan informasi atau hiburan.
2. Menetapkan apakah media itu dirancang untuk keperluan pembelajaran atau instruksional atau alat bantu mengajar (peraga).
3. Menetapkan apakah dalam usaha mendorong kegiatan belajar tersebut akan digunakan strategi afektif, kognitif atau psikomotorik.
4. Menentukan media yang sesuai dari kelompok media yang cocok untuk strategi yang di pilih dengan mempertimbangkan ketentuan atau criteria, kebijakan, fasilitas, kemampuan produksi dan biaya.
5. Mereview kembali kelemahan dan kelebihan media yang dipilih, bila perlu mengkaji kembali alternatif-alternatif yang ada.
6. Perencanaan pengembangan dan produksi media tersebut.

PROSEDUR MEDIA PEMBELAJARAN YANG INOVATIF

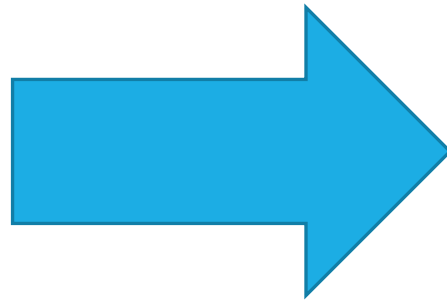
Arif S Sadiman ada tiga model yang dapat dijadikan prosedur dalam pemilihan media, yaitu :



PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan dan informasi kepada penerima yaitu siswa.

prinsip-prinsip penggunaan dan pengembangan dan media pembelajaran. (taksonomi leshin, dkk : 1992)



A. MEDIA BERBASIS MANUSIA

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi.

Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa.

B. MEDIA BERBASIS CETAK

enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang Media Berbasis Cetak, yaitu :

konsistensi

format

organisasi

daya tarik

ukuran huruf

penggunaan
spasi kosong

C. MEDIA BERBASIS VISUAL

Bentuk media berbasis visual bisa berupa:

- (a) *gambar representasi* seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda;
- (b) *diagram* yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materia;
- (c) *peta* yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi;
- (d) *grafik* seperti tabel, grafik dan chart (bagan)

C. MEDIA BERBASIS VISUAL

prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut.

Usahakan visual itu disederhanakan	Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran	(yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.	Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar	keseluruhan materi	Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat.
Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep	Hindari visual yang tak-berimbang.	Tekankan kejelasan dan ketetapan dalam semua visual.	Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.	Visual, khususnya diagram, amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks.	Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus atau efektif
	Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah	Caption (keterangan gambar)	Warna harus digunakan secara realistis.	Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.	

D. MEDIA BERBASIS AUDIO - VISUAL

Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

E. MEDIA BERBASIS KOMPUTER

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses intruksional sebagai berikut :

1. Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pembelajaran;
2. Mengevaluasi siswa;
3. Mengumpulkan data mengenai siswa;
4. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran;
5. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan).

E. MEDIA BERBASIS KOMPUTER

Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri atas:

*tutorial
terprogram*

*tutorial
intelijen*

*drill and
practice*

simulasi.

F.PEMANFAATAN PERPUSTAKAAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR

Pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar secara efektif memerlukan keterampilan sebagai berikut (Achsini, 1986):

1. Keterampilan mengumpulkan informasi,
2. Keterampilan mengambil intisari dan mengorganisasikan informasi,
3. Keterampilan menganalisis, menginterpretasikan dan mengevaluasi informasi,
4. Keterampilan menggunakan informasi,

SEKIAN TERIMA KASIH



EVALUASI PEMBELAJARAN YANG INOVATIF

EVALUASI BELAJAR

Istilah penilaian dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Evaluation*

Penilaian merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk memperoleh informasi secara objektif, berkelanjutan dan menyeluruh tentang proses dan hasil belajar yang dicapai siswa, yang hasilnya digunakan sebagai dasar untuk menentukan perlakuan selanjutnya (Depdiknas, 2001).

Grondlund (1984) menyatakan penilaian sebagai proses sistematis pengumpulan, penganalisaan dan penafsiran informasi untuk menentukan sejauh mana siswa mencapai tujuan

Dengan demikian, inti dari penilaian adalah proses memberikan atau menentukan terhadap hasil belajar tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu.

FUNGSI PENILAIAN

Penilaian merupakan kegiatan yang sangat penting dalam pengajaran. Kegiatan ini merupakan salah satu dari empat pokok tugas seorang guru.

Keempat tugas pokok guru tersebut adalah

merencanakan

melaksanakan

menilai
keberhasilan
pengajaran

memberikan
bimbingan

FUNGSI PENILAIAN

Sejalan dengan pandangan 4 tugas pokok guru , maka penilaian berfungsi sebagai:

alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional

umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar.

dasar dalam menyusun laporan kemajuan siswa kepada orangtuanya.

(Nana Sudjana, 1998).

Dengan demikian, penilaian berfungsi sebagai pemantau kinerja komponen-komponen kegiatan proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses belajar mengajar informasi yang diberikan oleh hasil analisis terhadap hasil penilaian sangat diperlukan bagi pembuatan kebijakan-kebijakan yang harus dilakukan oleh seseorang guru untuk peningkatan mutu proses belajar mengajar.

FUNGSI EVALUASI



I. FUNGSI EVALUASI HASIL BELAJAR

Fungsi
Formatif

Fungsi
Sumatif

Fungsi
Dignostik

Fungsi
Selektif

Fungsi
Motivasi

2. FUNGSI EVALUASI PROGRAM PEMBELAJARAN

Laporan Untuk Orangtua dan Siswa.

- Agar informasi yang diberikan kepada orangtua mudah dipahami hendaknya laporan harus; Menggunakan bahasa yang sudah di pahami, Menitikberatkan kekuatan dan apa yang telah dicapai anak, Memeberikan perhatian pada pengembangan dan pembelajaran anak, Berkaitan erat dengan hasil belajar yang harus dicapai dalam kurikulum, Berisi informasi tentang tingkat pencapaian hasil belajar.

Laporan untuk Sekolah

- Dalam oprasionalnya pelaporan untuk sekolah lebih berorientasi dalam membangun penguatan pseserta didik dalam: remdial, pengayaan, perbaikan pembelajaran, penilaian kinerja guru,

Laporan untuk Masyarakat

- Pelaporan pembelajaran untuk masyarakat : Merinci hasil belajar peserta didik, Memberikan informasi yang jelas komprehensif dan akurat, Menajamin orangtua mendapatkan informasi

TUJUAN PENILAIAN

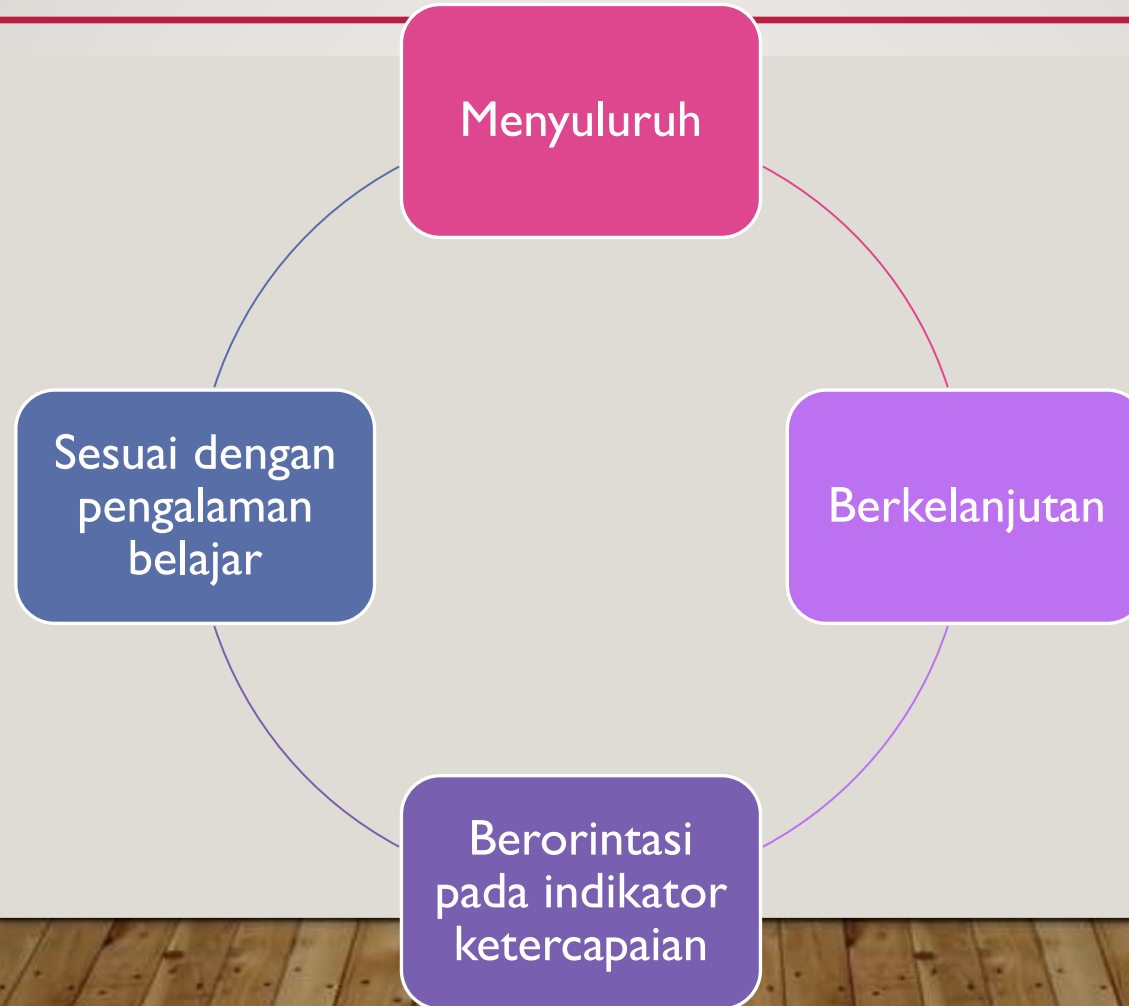
Dalam pedoman penelitian Depdikbud (1994), dinyatakan bahwa tujuan penilaian adalah untuk mengetahui kemajuan belajar siswa, untuk perbaikan dan peningkatan kegiatan belajar siswa serta sekaligus memberi umpan balik bagi perbaikan pelaksanaan kegiatan belajar.

TUJUAN PENILAIAN

Secara sistematis dan berkelanjutan penilaian bertujuan untuk

- menilai hasil belajar siswa disekolah
- mempertanggungjawabkan penyelenggraan pendidikan kepada masyarakat;
- mengetahui mutu pendidikan di sekolah

PRINSIP PENILAIAN



ASPEK YANG DINILAI

1. Proses belajar

seluruh pengalaman belajar yang dilakukan siswa.

2. Hasil belajar

ketercapaian setiap kemampuan dasar, baik kognitif, afektif dan psikomotor, yang diperoleh siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu.

SEKIAN TERIMA KASIH

