

---



# KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR

*Disampaikan pada  
Perkuliaan Pembelajaran Mikro (Micro Teaching)  
Program DuaModes S1 PGSD*

*Oleh: dadang Sukirman  
e-mail: [dadang\\_sukirman@yahoo.co.id](mailto:dadang_sukirman@yahoo.co.id)*

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

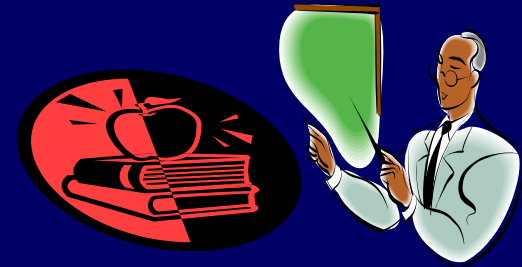
2010

---

# DUA KEMAMPUAN UTAMA GURU



GURU



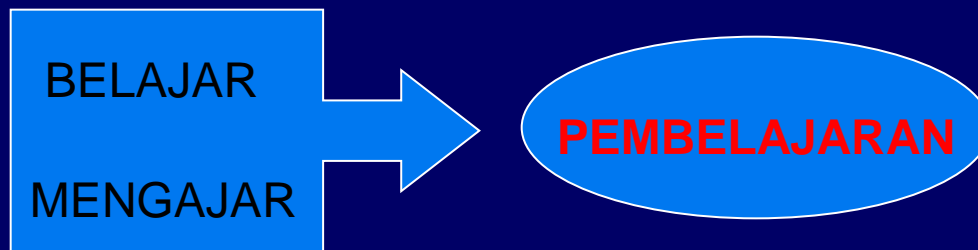
Menguasai Materi



Terampil Membelajarkan

# PEMBELAJARAN (INSTRUCTION)

- Belajar (**Learning**); Refleksi sistem kepribadian siswa yang menunjukkan perilaku yang terkait dengan tugas yang diberikan
- Mengajar (**Teaching**); Refleksi sistem kepribadian sang guru, tutor, instruktur, widyaiswara yang bertindak secara profesional



- **Instruction**; Sistem sosial tempat berlangsungnya mengajar dan belajar

# AGEN PEMBELAJARAN (Learning Agent)



**FASILITATOR**

**MOTIVATOR**

**PEMACU**

**INSPIRATOR**

---

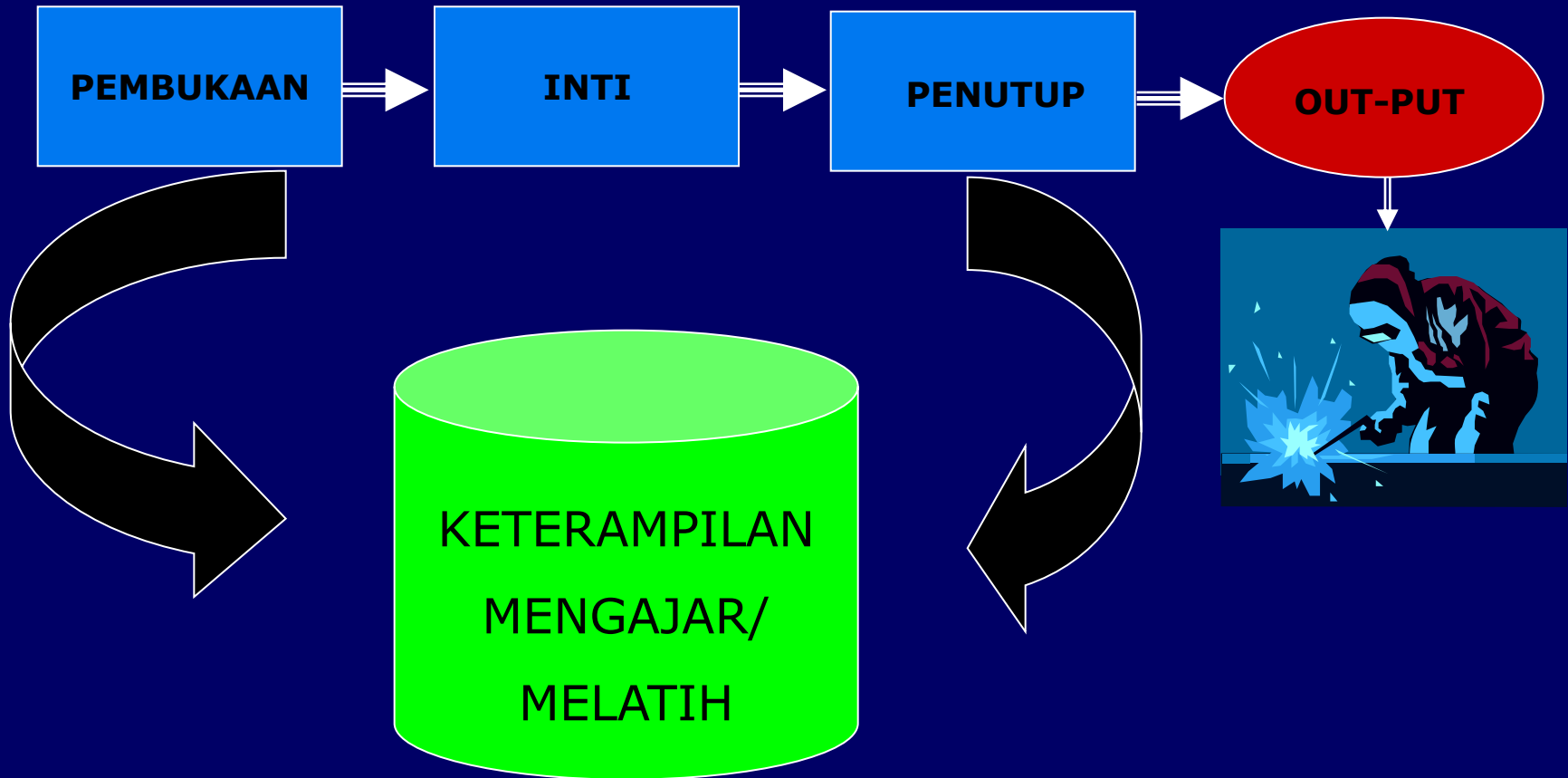


# KETERAMPILAN MENGAJAR (Teaching Skills)

- Kemampuan atau keterampilan yang bersifat khusus (*most specific instructional behaviours*) yang harus dikuasai oleh guru (As. Glicman, 1991).



# PENERAPAN KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR





# JENIS-JENIS KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR

**MEMBUKA DAN MENUTUP**

**VARIASI STIMULUS**

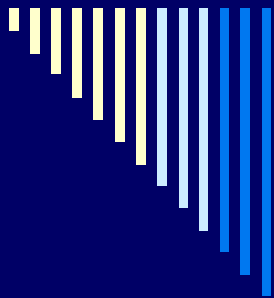
**ILUSTRASI DAN CONTOH**

**BERTANYA**

**BALIKAN & PENGUATAN**

**MENGGUNAKAN ISYARAT**

---



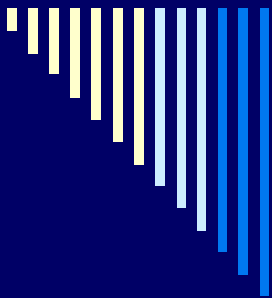
## MEMBUKA PEMBELAJARAN (SET OF INDUCTION)

Adalah usaha yang dilakukan oleh guru, dosen, instruktur, atau widyaiswara untuk mengawali pembelajaran (kegiatan pembuka) untuk menciptakan prakondisi belajar

### Tujuan

- menarik perhatian siswa
- menumbuhkan motivasi belajar siswa
- memberikan acuan





## MENUTUP PEMBELAJARAN (CLOSURE)

Kegiatan yang dilakukan guru, dosen, instruktur, atau widyaiswara untuk mengakhiri pembelajaran

### Tujuan

yaitu untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai pengalaman belajar (hasil belajar) yang telah dikuasainya

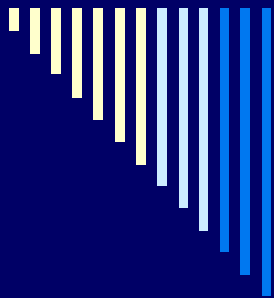


## VARIASI STIMULUS (STMULUS VARIATION)

Memberikan stimulus yang berbeda-beda atau berganti-ganti untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis sehingga peserta didik selalu berpartisipasi aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

### Jenisnya

- 1 variasi dalam pola interaksi pembelajaran;
- 2 variasi penggunaan media/alat bantu pembelajaran;
- 3 variasi penggunaan metode / pendekatan mengajar.

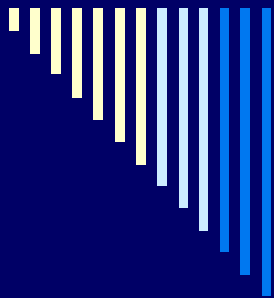


**ILUSTRASI DAN CONTOH**  
**ILLUSTRATION & USE OF EXAMPLE**

Yaitu keterampilan membuat contoh atau perumpamaan maupun ilustrasi yang dapat memberikan gambaran lebih konkrit atau menyerupai dengan pokok masalah yang dibahas

**Tujuan**

Untuk lebih memperjelas masalah yang dibahas sehingga dapat lebih memudahkan siswa untuk memahaminya



## KETERAMPILAN BERTANYA (QUESTION)

Penyampaian atau mengungkapkan pertanyaan untuk memunculkan atau menumbuhkan jawaban (respon) dari siswa terhadap yang ditanyakan

### Tujuan / Manfaat

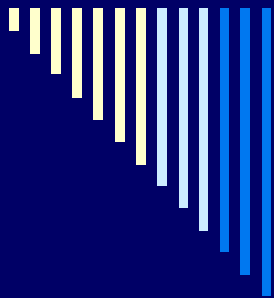
- meningkatkan aktivitas belajar
- meningkatkan partisipasi siswa
- meningkatkan kemampuan berfikir
- membangkitkan rasa ingin tahu
- memusatkan perhatian siswa



---

## Tip / Trik

- antusiasme dan kehangatan,
  - pemberian waktu secukupnya,
  - pola lalulintas pertanyaan,
  - menghindari pertanyaan ganda,
  - pertanyaan secara - berjenjang,
  - menggunakan pertanyaan pelacak.
-

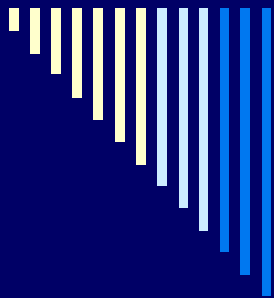


**KETERAMPILAN MENGADAKAN  
BALIKAN & PENGUATAN  
(FEED BACK & REINFORCEMENT)**

Yaitu segala bentuk respon yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru, dosen, instruktur, atau widyaiswara terhadap tingkah laku siswa

**Tujuan**

Untuk memberikan informasi atau umpan balik (*feed back*) sebagai dorongan atau koreksi bagi siswa atas perbuatan atau responsnya



**KETERAMPILAN  
MENGUNAKAN ISYARAT  
(SILENCE & NON VERBAL CLUE)**

Yaitu proses komunikasi pembelajaran selain lisan atau melalui tanda-tanda atau isyarat

**Tujuan**

Terutama untuk memusatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Untuk memelihara kondisi pembelajaran yang kondusif

---



# PRINSIP-PRINSIP PENERAPAN

- Kesesuaian
  - Ketepatan
  - Kebermanfaatan
  - Membangkitkan perhatian & motivasi
  - Inovatif
  - Menyenangkan
  - Membelajarkan
-





*Jetima Kasih*

---