


KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR

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

*Oleh: dadang Sukirman
e-mail: dadang_sukirman@yahoo.co.id*

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2010

DUA KEMAMPUAN UTAMA GURU



GURU



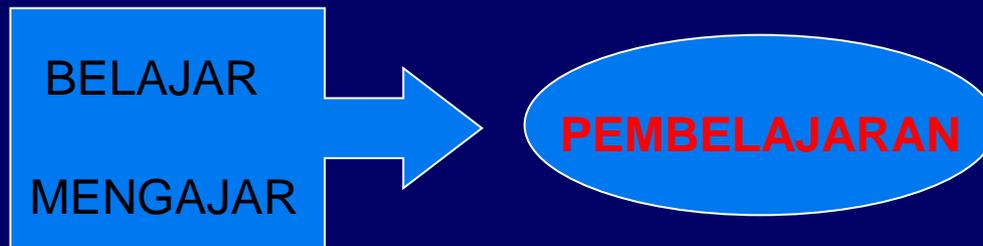
Menguasai Materi



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

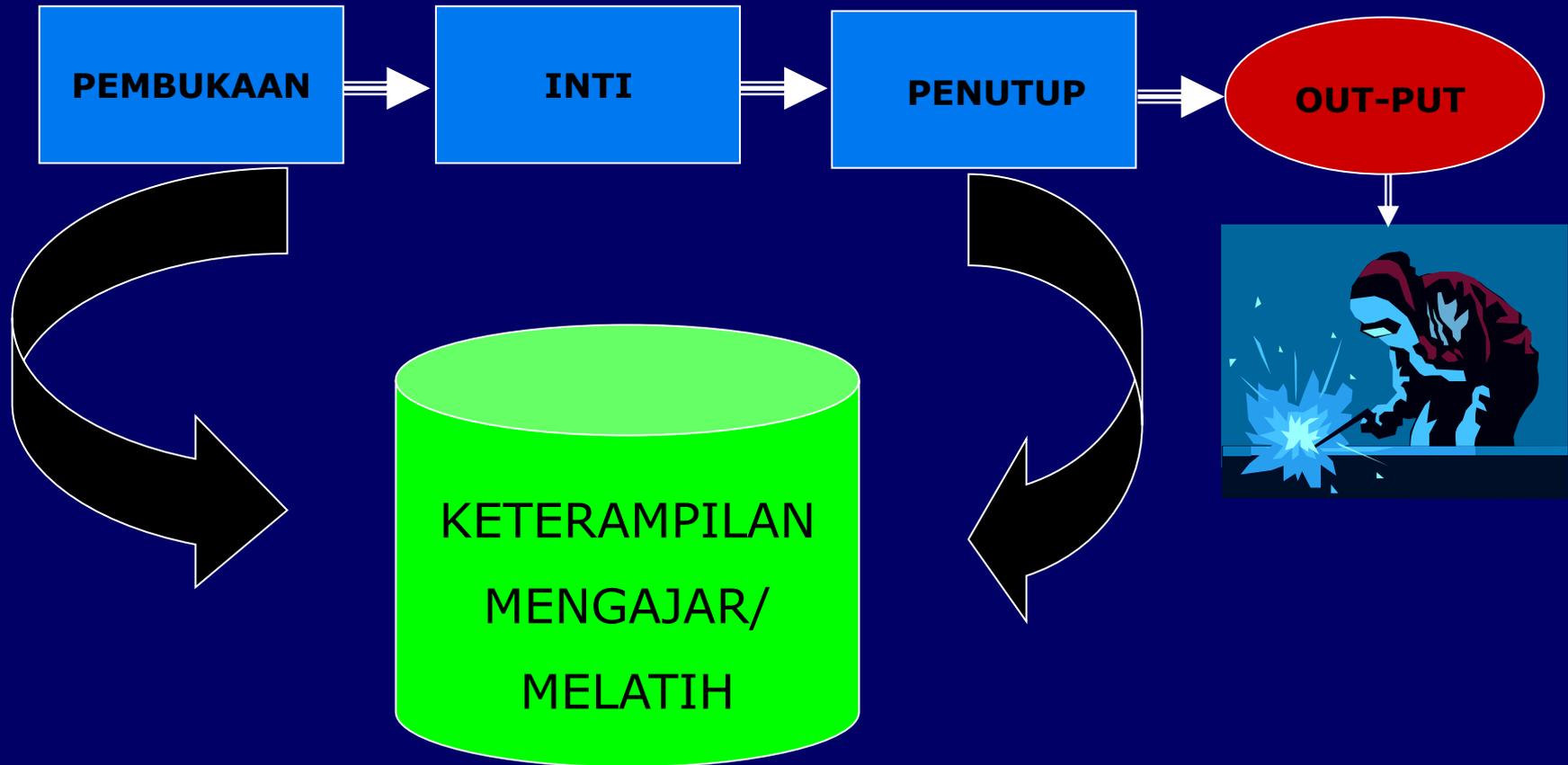


KETERAMPILAN MENGAJAR (Teaching Skills)

- 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

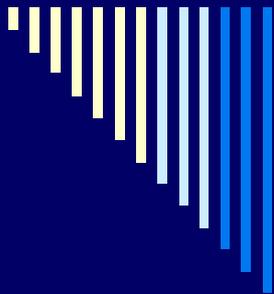
VARIASI STIMULUS

ILUSTRASI DAN CONTOH

BERTANYA

BALIKAN & PENGUATAN

MENGGUNAKAN ISYARAT

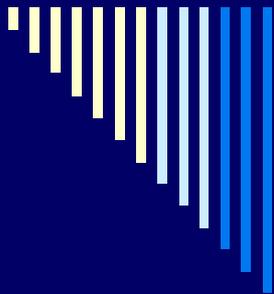


MEMBUKA PEMBELAJARAN (SET OF INDUCTION)

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

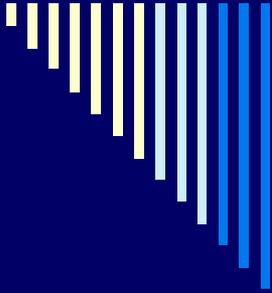


MENUTUP PEMBELAJARAN (CLOSURE)

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

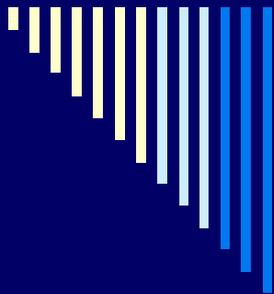


VARIASI STIMULUS (STMULUS VARIATION)

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.

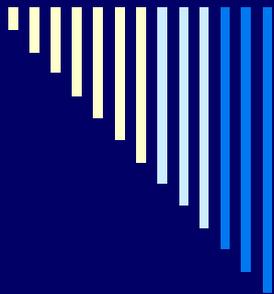


ILUSTRASI DAN CONTOH ILLUSTRATION & USE OF EXAMPLE

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

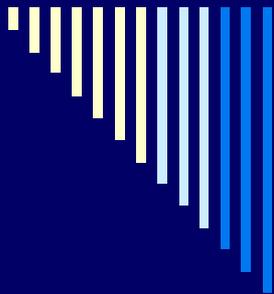
Tujuan / Manfaat

- 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.
-

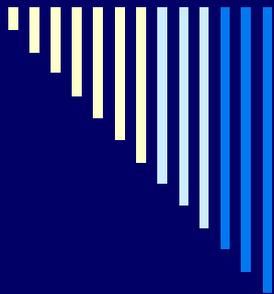


**KETERAMPILAN MENGADAKAN
BALIKAN & PENGUATAN
(FEED BACK & REINFORCEMENT)**

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

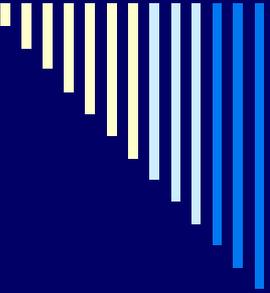


**KETERAMPILAN
MENGUNAKAN ISYARAT
(SILENCE & NON VERBAL CLUE)**

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

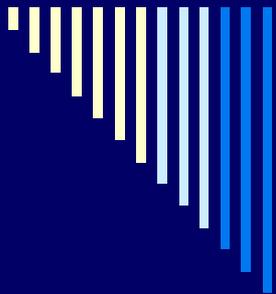
Tujuan

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