



# PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FIP UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

# Tujuan Pembelajaran

Mahasiswa diharapkan dapat:

- Menjelaskan berbagai Prinsip Pembelajaran
- Memberikan contoh prinsip-prinsip pembelajaran
- Mempraktekkan prinsip-prinsip pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran

# KOMPETENSI GURU

**Kompetensi Paedagogik** adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

**Kompetensi Kepribadian** adalah kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik dan berakhlak mulia.

**Kompetensi Professional** adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkannya membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam standar nasional pendidikan.

**Kompetensi Sosial** adalah kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/ wali peserta didik, dan masyarakat sekitar.

# KONSEP BELAJAR

*Belajar* adalah perubahan berkenaan dengan disposisi atau kapabilitas individu (Gagne, 1965)

*Belajar* adalah perubahan yang terus menerus dalam kinerja atau potensi kinerja manusia (Drisscoll, 2000)

*Belajar* sebagai akibat dari pengalaman siswa dan interaksinya dengan lingkungan

*Belajar* adalah upaya yang dilakukan dengan mengalami sendiri, menjelajahi, menelusuri, dan memperoleh sendiri. (James, LM, 2000)

*Belajar* adalah proses perubahan tingkah laku yang orisinil melalui pengalaman dan latihan-latihan (Garry & Kingsley)

*Belajar* adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai suatu fungsi praktis atau pengalaman (Robert, Davies, 1995)

# Konsep Mengajar

**Mengajar** adalah proses membimbing kegiatan belajar.

**Mengajar** adalah mengorganisir lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan siswa sehingga terjadi kegiatan belajar.

(S. Nasution, 1990)

**Mengajar** adalah pekerjaan yang berorientasi layanan yang berarti bahwa guru memiliki kewajiban utama terhadap siswa

(Jackson, 1988).

# Konsep PEMBELAJARAN

**Pembelajaran** adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu. (Corey, 1986)

**Pembelajaran** adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU SPN No. 20. 2003)

**Pembelajaran** adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Mohammad Surya)

**Pembelajaran** adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Oemar Hamalik)

# Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Perhatian dan Motivasi

Keaktifan

Keterlibatan Langsung

Pengulangan

Tantangan

Balikan dan Penguatan

Perbedaan Individual

# Prinsip-prinsip Mengajar

Apersepsi

Motivasi

Korelasi

Aktivitas

Kooperasi/Kompetisi

Lingkungan

Individual



# **PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN**

# PERHATIAN **DAN** MOTIVASI

- **PERHATIAN** adalah Memusatkan Pikiran dan Perasaan Emosional secara Fisik dan Psikis terhadap Sesuatu yang Menjadi Pusat Perhatiannya
- **MOTIVASI** adalah Dorongan atau Kekuatan yang dapat menggerakkan seseorang untuk Melakukan Sesuatu
- **MOTIVASI** berhubungan erat dengan Minat. Minat yang tinggi cenderung memiliki motivasi yang tinggi untuk melakukan kegiatan belajar.
- **MOTIVASI** dibagi menjadi 2 yaitu: Motivasi Intrinsik (dari dalam diri siswa) dan Motivasi Ekstrinsik (dari luar diri siswa)

# KEAKTIFAN

- Anak adalah Mahluk yang Aktif
- Belajar pada hakekatnya adalah proses yang aktif, dimana seorang siswa melakukan kegiatan secara sadar untuk mengubah suatu perilaku.
- Menurut Teori Kognitif Belajar menunjukkan adanya jiwa yang aktif, yaitu mengolah dan melakukan tranformasi informasi yang diterima.
- PBAS (Pembelajaran Berorientasi Aktivitas Siswa) dapat dipandang sebagai suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan kepada aktivitas siswa secara optimal untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara **ranah kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang.**

## RANAH KOMPETENSI (BLOOM)

No	Kognitif	Afektif	Psikomotor
1	Mengingat	Menerima Nilai	Meniru
2	Memahami	Mereaksi Nilai	Menyusun
3	Menerapkan	Menilai	Melakukan
4	Menganalisis	Memadukan Nilai	Membiasakan Diri
5	Mengevaluasi	Mengemb. Nilai	
6	Memecahkan Masalah		
7	Mengembangkan		

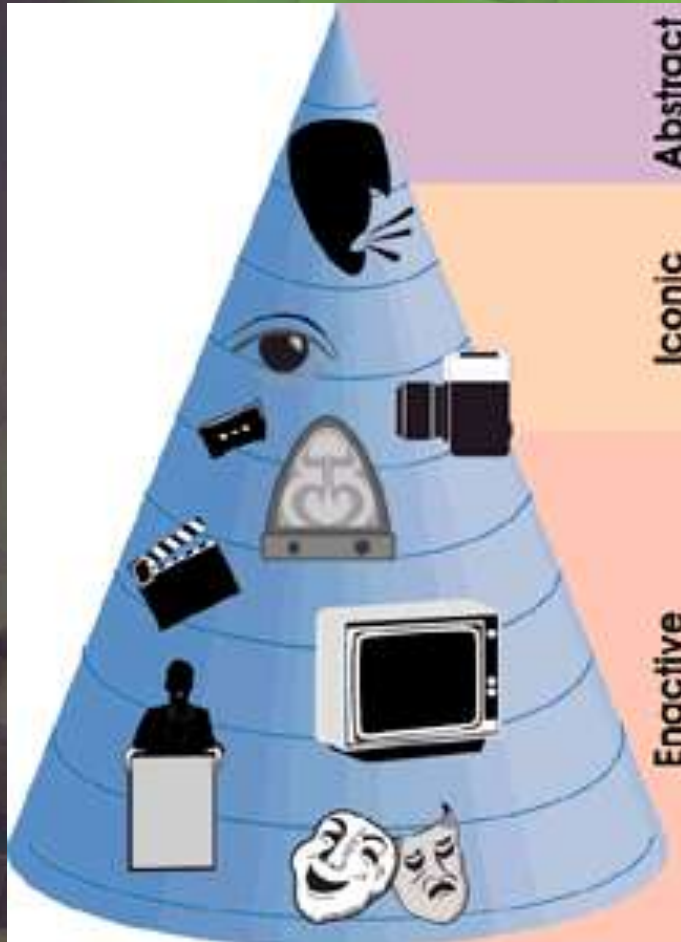
## Kadar PBAS dilihat dari KEAKTIFAN Siswa dalam Proses Pembelajaran

- Adanya **Keterlibatan Siswa** baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran.
- Siswa **belajar secara langsung** (experiential learning)
- Adanya **keinginan siswa** untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif
- Keterlibatan **siswa dalam mencari dan memanfaatkan setiap sumber belajar** yang tersedia yang dianggap relevan dengan tujuan pembelajaran
- Adanya **keterlibatan siswa dalam melakukan prakarsa.**
- Terjadinya **interaksi yang multi arah.**

# KETERLIBATAN LANGSUNG

- Setiap Siswa harus terlibat langsung untuk mengalaminya.
- *I hear and I forget, I see and I remember, I do and I understand.*
- Pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung akan menghasilkan pembelajaran yang efektif dan mencapai tujuan pembelajaran.
- Edgar Dale mengatakan “Belajar yang paling baik adalah melalui pengalaman langsung” sebagaimana digambarkan dalam Kerucut Pengalaman sebagai berikut:

# Kerucut Pengalaman Edgar Dale



- Written text
- Symbols, icons
- Graphs, plots
- Recorded audio
- Pictures
- Video, film
- Live audio
- Live presentation
- Performance

## KERUCUT PENGALAMAN EDGAR DALE

- Pengalaman Melalui Lambang Verbal, pengalaman yang sifatnya lebih abstrak, kemungkinan terjadinya verbalisme.
- Pengalaman melalui Lambang-lambang Visual seperti peta, grafik, gambar, lukisan, foto, diagram, bagan, komik dan sebagainya.
- Pengalaman melalui Radio, Tape Recorder.
- Pengalamen melalui Gambar Hidup (moving object) spt: film, animasi.
- Pengalaman melalui Televisi
- Pengalaman melalui Pameran
- Pengalaman melalui Kegiatan Wisata.
- Pengalaman melalui Kegiatan Demonstrasi
- Pengalaman melalui Kegiatan Dramatiasasi
- Pengalaman Tiruan, pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya.
- Pengalaman Langsung : pengalaman yang diperoleh sebagai hasil pengalaman sendiri.



# PENGULANGAN

- Pentingnya pengulangan dalam belajar dikemukakan oleh Edward L. Thorndike dengan tiga Hukumnya yaitu: “Law of Effect, Law of Exercise, and Law of Readiness”
- Teori Daya “Manusia memiliki sejumlah daya seperti: mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berfikir, dsb”. Oleh karena itu menurut Teori Daya “Belajar adalah melebihi daya-daya dengan pengulangan dimaksudkan agar setiap daya yang dimiliki manusia dapat terarah sehingga menjadi lebih peka dan berkembang.

# TANTANGAN

- Teori Medan (Kutt Lewin) “Siswa dalam setiap situasi belajar berada dalam suatu medan/lapangan psikologis.
- Belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang harus dicapai.
- Untuk mencapai tujuan tsb siswa dihadapkan pada sejumlah tantangan, yaitu mempelajari materi/bahan belajar, maka timbulah motif belajar.
- Metode pembelajaran yang bersifat menantang yaitu: eksperimen, inkuiri, diskoveri, pemecahan masalah, dan diskusi.

# BALIKAN DAN PENGUATAN

- Prinsip Belajar yang berkaitan adalah Conditioning (kondisikan stimulusnya) dan Operant Conditioning (perkuat responya).
- Law of Effect (Thorndike), “Siswa akan belajar lebih semangat bila mendapatkan hasil yang baik”. Hasil yang baik merupakan Balikan yang menyenangkan dan mempengaruhi usaha belajar selanjutnya.

# PERBEDAAN INDIVIDUAL

- Proses belajar yang terjadi pada diri siswa berbeda satu dengan yang lain.
- Untuk itu setiap siswa harus dibantu untuk memahami kekuatan dan kelemahan dirinya dan selanjutnya mendapat perlakuan dan pelayanan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.
- Siswa memiliki berbagai tipe/sifat yaitu: auditif, visual, dan kinestetik, untuk itu gunakan multimedia dan multimetode dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar semua interest siswa tersentuh dengan baik.

# KESIMPULAN

- Seorang guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran sebaiknya memperhatikan semua prinsip-prinsip pembelajaran yang telah diuraikan di atas agar pembelajaran lebih bermakna dan mencapai tujuan yang diharapkan.
- Pembelajaran dapat dilaksanakan secara klasikan namun sentuhannya tetap individual yaitu menggunakan multimedia dan multimetode, sehingga semua interest siswa terwakili.

**Terima Kasih  
Hatur Nuhun**