

BELAJAR DAN PEMBELAJARAN SD

1. DEFINISI :

BELAJAR, ADALAH PROSES PERUBAHAN TINGKAH LAKU YANG ADA PADA DIRI INDIVIDU BAIK YANG BERKENAAN DENGAN ASPEK LOGIKA, ETIKA , ESTETIKA, KARYA, DAN PRAKTIKA.

PEMBELAJARAN, ADALAH PROSES KEGIATAN YG TERBIMBING UNTUK MENCAPAI TUJUAN DALAM RANGKA PERUBAHAN TINGKAH LAKU.

IMPLIKASI PEDAGOGIK, ADALAH HASIL YG SECARA LANGSUNG ATAUPUN TDK LANGSUNG DR AKTIVITAS PEMBELAJARAN THD PERUBAHAN TINGKAH LAKU YANG MEMBENTUK KEPRIBADIAN INDIVIDU.

TEORI-TEORI PEMBELAJARAN

ADA 4 TEORI BELAJAR:

1. TEORI BELAJAR BEHAVIORISME
2. TEORI BELAJAR KOGNITIVISME
3. TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME
4. TEORI BELAJAR HUMANISME

TEORI BELAJAR BEHAVIORISME:

1. **TEORI BELAJAR RESPONDEN CONDITIONING** (PAVLOV, 1849- 1936). BELAJAR ADALAH PERUBAHAN TINGKAH LAKU YANG BISA DIAMATI DAN DIRAMALKAN. STIMULUS ADALAH SUATU KONDISI YANG DPT MEMPENGARUHI INDIVIDU DAN MEMBA WANYA KE ARAH PERILAKU (RESPON) YG DIHARAPKAN. (LEFRANCOIS, 1985)

2. TEORI BELAJAR OPERANT CONDITIONING

BF. SKINNER; BELAJAR MENGHASILKAN PERUBAHAN TINGKAH LAKU YG DPAT DIAMATI, YANG DIUBAH OLEH KONDISI LINGKUNGAN.

BELAJAR : STIMULI (S) → OPERANT RESPONSE (R) →
CONSEQUENCE (REINFORCMENT (PENGUATAN)
ATAU PUNISHMENT (HUKUMAN) → IMPLIKASI

3. TEORI OBSERVATIONAL LEARNING

TEORI INI DISEBUT JUGA BELAJAR PENGAMATAN ATAU **SOCIO-COGNITIVE LEARNING**, YAITU PROSES BELAJAR TERJADI KARENA PENIRUAN TERHADAP LINGKUNGAN (ALBERT BANDURA, 1969). BELAJAR OBSERVASI SBG SARANA DASAR UNTUK MEMPEROLEH PERILAKU BARU ATAU MENGUBAH POLA PERILAKU YANG SUDAH DIKUASAI.

SOCIAL LEARNING, BELAJAR MELALUI PENGALAMAN BELAJAR ORANG LAIN, DENGAN OBSERVASI ATAU MENIRU PERBUATAN ORANG LAIN. ADA PERILAKU YANG DITERIMA MASYARAKAT DAN ADA YANG TIDAK DPT DITERIMA MASYARAKAT.

BELAJAR SOSIAL SBG AKTIVITAS MENIRU MELALUI PENGAMATAN (OBSERVASI). INDIVIDU YG DITIRU MENJADI MODEL

KONSEP DAN PRINSIP PENIRUAN DLM BELAJAR SOSIAL

MODEL YG DITIRU PESERTA DIDIK BERUPA:

1. REAL-LIFE MODEL ATAU MODEL KEHIDUPAN NYATA, SEPERTI GURU ATAU ORANG LAIN DI LINGKUNGAN SEKITAR,
2. SYMBOLIC-MODEL YG DISAJIKAN SECARA SIMBOLIS MELALUI PEMBELAJARAN LISAN ATAU TERTULIS, ALAT PERAGA DAN KOMBINASI DG GAMBAR,
3. REPRESENTATIVE-MODEL YANG PENAYANGANNYA LEWAT TV DAN VIDEO,
4. EXEMPLARY-MODEL (KETELADANAN) YG MENDEMONSTRASIKAN PERILAKU PROSOSIAL ATAU PERILAKU YANG DIINGINKAN

BELAJAR SOSIAL MELALUI PENIRUAN DPT MEMBERI PENGUASAAN PERILAKU AWAL YANG BERSIFAT KONTINGUITAS, YAITU RENTETAN MOMENT SANGAT DEKAT DG KEJADIAN YG DIAMATI LEWAT PANCA INDERA.

◎ FAKTOR YG MEMPENGARUHI PERILAKU MENIRU ADALAH:

A. KONSEKUENSI RESPON MODEL PADA INDIVIDU DLM KERANGKA HADIAH DAN HUKUMAN

B. KARAKTERISTIK INDIVIDU DIJELASKAN DALAM LATAR BELAKANG INDIVIDU YG CENDERUNG MUDAH MENIRU APABILA:

- 1). MERASA KURANG HARGA DIRI/KURANG CAKAP,
- 2). PERNAH DIPUJI KARENA MENGERJAKAN YANG PROSOSIAL
- 3). SERING DIPUJI KARENA BERKOMPROMI DG PERILAKU PROSOSIAL
- 4). MEMANDANG DIRI LEBIH MIRIP DG MODEL
- 5). TERANGSANG SECARA EMOSIONAL SGB AKIBAT STRES YG BERSUMBER DARI LINGKUNGAN ATAU PENGARUH BAHAN PEMABUK.

TEORI BELAJAR KOGNITIVISME

BELAJAR KOGNITIF BERLANGSUNG BERDASAR SKEMATA ATAU STRUKTUR MENTAL INDIVIDU YG MENGORGANISASIKAN HASIL PENGAMATANNYA. ADA 3 BENTUK TEORI:

1. **TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF (JEAN PIAGET)**, INDIVIDU SBG STRUKTUR KOGNITIF, PETA MENTAL, SKEMA ATAU JARINGAN KONSEP GUNA MEMAHAMI DAN MENANGGAPI PENGALAMANNYA BERINTERAKSI DG LINGKUNGAN. ADA 4 TAHAPAN PERKEMBANGAN KOGNITIF:

a. **SENSORIMOTOR INTELEGENCE (0 – 2 TH)** PERILAKU TERIKAT PADA PANCA INDERA DAN GERAK MOTORIK.

b. PREOPERATION THOUGHT (2 – 7 TH), TAMPAK KEMAMPUAN BERBAHASA, BERKEMBANG PESAT PENGUASAAN KONSEP.

c. CONCRETE OPERATION (7 – 11 TH), BERKEMBANG DAYA BERPIKIR LOGIS UTK MEMECAHKAN MASALAH KONKRIT.

d. FORMAL OPERATION (11- 15 TH), KECAKAPAN KOGNITIF MENCAPAI PUNCAK PERKEMBANGAN, ANAK MAMPU MEMPREDIKSI, HIPOTESA, MENGAORESIASI BAHASA DAN BERDIALOG.

2. TEORI KOGNISI SOSIAL

- MENURUT TEORI INI BAHWA BUDAYA BERPERAN PENTING DLM BELAJAR SESEORANG. BUDAYA ADALAH PENENTU PERKEMBANGAN, TIAP INDIVIDU BERKEMBANG DLM KONTEKS BUDAYA, SEHINGGA PROSES BELAJAR INDIVIDU DIPENGARUHI OLEH LINGKUNGAN UTAMA BUDAYA KELUAR-GA. BUDAYA LINGKUNGAN INDIVIDU MEMBELAJARKANNYA APA DAN BAGAIMANA BERPIKIR. PRINSIP-PRINSIP TEORI INI SBB.:

- ① 1. BUDAYA MENYUMBANG PERKEMB. INTELEKTUAL MELALUI 2 (DUA) CARA; a) BUDAYA, DAN b) LINGKUNGAN BUDAYA
- ② 2. PERKEMB KOGNITIF DIHASILKAN DARI PROSES DIALEKTIS (PERCAKAPAN) DG CARA BERBAGI PENGALAMAN BELAJAR DAN PEMECAHAN MASALAH BERSAMA ORANG LAIN (ORANG TUA, GURU, SAUDARA, DAN TEMAN SEBAYA)

- ③ 3. AWALNYA ORANG DEWASA MEMIKUL TANGGUNG JAWAB MEMBIMBING INDIVIDU, LAMBAT LAUN TANGGUNG JAWAB ITU DIAMBIL ALIH OLEH INDIVIDU
- ④ 4. BAHASA ADALAH SARANA UTAMA UTK PERKEMBANGAN PENGETAHUAN YG ADA DALAM BUDAYA
- ⑤ 5. DLM PERKEMBANGAN INDIVIDU, BAHASA SBG SARANA ADAPTASI INTELEKTUAL, DAN ADA BAHASA BATINIAH UTK MENGENDALIKAN PERILAKU
- ⑥ 6. INTERNALISASI PENGETAHUAN DAN BERPIKIR DIPEROLEH MELALUI PEMAHAMAN BAHASA
- ⑦ 7. TERJADI **ZONE OF PROXIMAL DEVELOPMENT** ATAU KESEN- JANGAN ANTARA YG SANGGUP DILAKUKAN SENDIRI DG YANG DILAKUKAN ATAS BANTUAN ORANG DEWASA
- ⑧ 8. PENDIDIKAN TERJADI DALAM KONTEKS BUDAYA
- ⑨ 9. BUDAYA MENGEMBANGKAN KECAKAPAN INTELEKTUAL

- ⑥ 6. INTERNALISASI PENGETAHUAN DAN BERPIKIR DIPEROLEH MELALUI PEMAHAMAN BAHASA
- ⑦ 7. TERJADI ZONE OF PROXIMAL DEVELOPMENT ATAU KESENJANGAN ANTARA YG SANGGUP DILAKUKAN SENDIRI DG YANG DILAKUKAN ATAS BANTUAN ORANG DEWASA
- ⑧ 8. PENDIDIKAN TERJADI DALAM KONTEKS BUDAYA
- ⑨ 9. BUDAYA MENGEMBANGKAN KECAKAPAN INTELEKTUAL

3. TEORI PEMROSESAN INFORMASI

- BELAJAR ADALAH SUATU PROSES PENGOLAHAN INFORMASI MELALUI PEMAHAMAN THD SIMBOL-SIMBOL. ADA 3 TARAF STRUKTURAL SISTEM INFORMASI:
 1. SENSORY ATAU INTAKE REGISTER; INFORMASI MASUK KE SISTEM MELALUI SENSORY REGISTER,
 2. KEMUDIAN MASUK KE **WORKING MEMORY** (PENGOLAHAN DLM SISTEM), DI SINI TERJADI PROSES BERPIKIR YANG SADAR, TETAPI KAPASITASNYA TERBATAS KARENA BANYAK INFORMASI YANG MASUK SECARA SEREMPAK, DAN SELANJUTNYA
 3. DIGABUNG DALAM INFORMASI DI **LONG TERM MEMORY**, YANG MEMILIKI KAPASITAS TDK TERBATAS UTK MENAMPUNG SELURUH INFORMASIK

TEORI BELAJAR KONTRUKTIVISME

KONSEP DASAR: PENGETAHUAN BARU DIKONSTRUKSI SENDIRI OLEH INDIVIDU SECARA AKTIF BERDASARKAN PENGETAHUAN YANG TELAH DIPEROLEH SEBELUMNYA.

PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISME MERUPAKAN SALAH SATU TEKNIK PEMBELAJARAN YG MELIBATKAN PESERTA DIDIK UNTUK MEMBANGUN SENDIRI SECARA AKTIF PENGETAHUAN DG MENGGUNAKAN PENGETAHUAN YG TELAH ADA DLM DIRI MEREKA MASING-MASING.

TEORI BELAJAR HUMANISME



TEORI KEBUTUHAN ABRAHAM H. MASLOW

PRINSIP PERENCANAAN PEMBELAJARAN

○ A. LANDASAN YURIDIS:

1. VISI DAN MISI PENDIDIKAN NASIONAL (PP NO. 19/2005 TTG STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN)
2. BAB II PASAL 2 DAN 3 UU NO. 20/2003 TTG DASAR, FUNGSI DAN TUJUAN PENDIDIKAN NASIONAL
3. BAB X TENTANG KURIKULUM (PASAL 36, DAN 37)

B. PRINSIP-PRINSIP PERENCANAAN PEMBELAJARAN

1. BERPUSAT PADA PESERTA DIDIK DAN LINGKUNGAN
2. BERAGAM DAN TERPADU
3. TANGGAP THD PERKEMBANGAN IPTEKS
4. RELEVAN DG KEBUTUHAN KEHIDUPAN
5. SEIMBANG ANTARA KEPENTINGAN NASIONAL DAN DAERAH
6. BELAJAR SEPANJANG HAYAT
7. MENYELURUH DAN BERKESINAMBUNGAN

- ◎ PENGEMBANGAN KURIKULUM MENGA-
CU PADA ASPEK-ASPEK SBB.:
- ◎ PENINGKATAN IMAN DAN TAKWA
- ◎ PENINGKATAN POTENSI, KECERDASAN,
DAN MINAT PESERTA DIDIK
- ◎ KERAGAMAN POTENSI DAN KARAKTE-
RISTIK DAERAH DAN LINGKUNGAN
- ◎ TUNTUTAN PENGEMBANGANDAERAH
DAN NASIONAL
- ◎ TUNTUTAN DUNIA KERJA

- ◎ PERKEMBANGAN IL. PENGETAHUAN, TEKNOLOGI DAN SENI
- ◎ AGAMA
- ◎ DINAMIKA PERKEMBANGAN SOSIAL
- ◎ PERSATUAN NASIONAL
- ◎ KONDISI SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT
- ◎ KESETARAAN JENDER
- ◎ KARAKTERISTIK SATUAN PENDIDIKAN

PEMBELAJARAN YANG MENDIDIK

KAJIAN STANDAR KOMPETENSI DAN
KOMPETENSI DASAR

RANCANGAN PENGALAMAN BELAJAR

IDENTIFIKASI MATERI POKOK PEMBELAJARAN

RANCANGAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

PENENTUAN JENIS PENILAIAN PEMBELAJARAN

ALOKASI WAKTU KEGIATAN PEMBELAJARAN

MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN