

The background is a solid dark blue color with a pattern of lighter blue diagonal lines that create a sense of depth and movement. The lines are spaced evenly and run from the top-left towards the bottom-right.

KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

prinsip-prinsip kegiatan belajar-mengajar

Berpusat pada siswa

Belajar dengan melakukan

Mengembangkan kemampuan sosial

Mengembangkan keingintahuan, imajinasi, dan fitrah bertuhan

mengembangkan keterampilan pemecahan masalah

mengembangkan kreativitas siswa

mengembangkan kemampuan menggunakan ilmu dan teknologi

menumbuhkan kesadaran sebagai warga negara yang baik

belajar sepanjang hayat

perpaduan kompetisi, kerjasama, dan solidaritas.

Panduan prinsip-prinsip pembelajaran efektif

Pembelajaran efektif bersifat eklektik

Pembelajaran efektif berkaitan langsung dengan keberhasilan pencapaian pengalaman belajar

Pembelajaran efektif menguatkan praktek dalam tindakan

Pembelajaran efektif mengintegrasikan komponen-komponen kurikulum inti

Pembelajaran efektif bersifat dinamis dan dapat membangkitkan kegairahan

Pembelajaran efektif merupakan perpaduan antara seni dan ilmu tentang pengajaran

Pembelajaran efektif membutuhkan pemahaman komprehensif tentang siklus pembelajaran

Pembelajaran efektif dapat menemukan ekspresi terbaiknya ketika guru berkolaborasi untuk mengembangkan, mengimplementasikan, dan menemukan bentuk praktek mengajar yang profesional

GURU, PESERTA DIDIK, DAN PEMBELAJARAN

Peran Guru :

- memperhatikan dan bersikap positif;
- mempersiapkan baik isi materi pelajaran maupun praktek pembelajarannya;
- memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap siswanya;
- memiliki sensitivitas dan sadar akan adanya hubungan antara guru, siswa, serta tugas masing-masing;
- konsisten dan memberikan umpan balik positif kepada siswa.

Peran Siswa :

- tertarik pada topik yang sedang dibahas;
- dapat melihat relevansi topik yang sedang dibahas;
- merasa aman dalam lingkungan sekolah;
- terlibat dalam pengambilan keputusan belajarnya;
- memiliki motivasi;
- melihat hubungan antara pendekatan pembelajaran yang digunakan dengan pengalaman belajar yang akan dicapai.

Tugas pembelajaran :

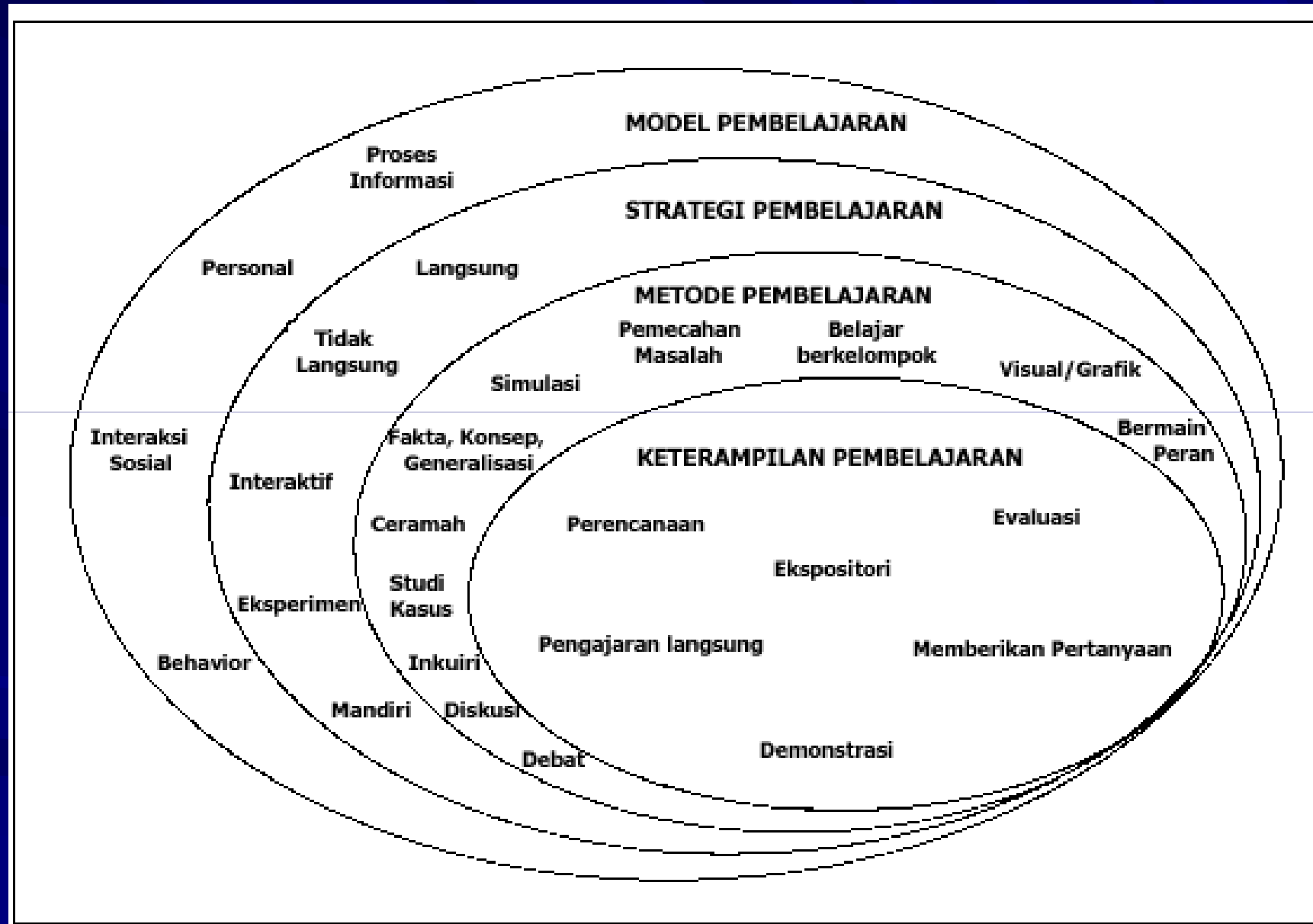
- spesifik dan dapat dikelola dengan baik
- kemampuan yang dapat dicapai dan menarik bagi siswa
- secara aktif melibatkan siswa
- bersifat menantang dan relevan bagi kebutuhan siswa

Variabel-variabel dalam memilih bentuk pembelajaran

Sejumlah variabel sebaiknya dijadikan pertimbangan ketika guru menyeleksi model pembelajaran, strategi, dan metode-metode yang akan digunakan. Variabel-variabel tersebut di antaranya :

- hasil dan pengalaman belajar siswa yang diinginkan;
- urutan pembelajaran (*sequence*) yang selaras : deduktif atau induktif;
- tingkat pilihan dan tanggung jawab siswa (*degree*);
- pola interaksi yang memungkinkan;
- keterbatasan praktek pembelajaran yang ada.

KERANGKA KERJA PENGAJARAN



KERANGKA KERJA PENGAJARAN

Model-model Pembelajaran

1. Model menggambarkan tingkat terluas dari praktek pendidikan dan berisikan orientasi filosofi pembelajaran.
2. Model digunakan untuk menyeleksi dan menyusun strategi pengajaran, metode, keterampilan, dan aktivitas siswa untuk memberikan tekanan pada salah satu bagian pembelajaran (topik konten).
3. Joyce dan Weil (1986) mengidentifikasi empat model yakni (a) model proses informasi, (b) model personal, (c) model interaksi sosial, dan (d) model behavior.

Strategi Pembelajaran

1. Dalam setiap model terdapat beberapa strategi yang dapat digunakan.
2. Menurut arti secara leksikal, strategi adalah rencana atau kebijakan yang
3. dirancang untuk mencapai suatu tujuan.
4. Dengan demikian strategi mengacu kepada pendekatan yang dapat dipakai oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Strategi dikelompokkan menjadi strategi langsung (*direct*), strategi tidak langsung (*indirect*), strategi interaktif (*interactive*), strategi melalui pengalaman (*experiential*), dan strategi mandiri (*independent*).

KERANGKA KERJA PENGAJARAN

Metode-metode Pembelajaran

1. Metode digunakan oleh guru untuk mengkreasi lingkungan belajar dan menkhususkan aktivitas di mana guru dan siswa terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Biasanya metode digunakan melalui salah satu strategi, tetapi juga tidak tertutup kemungkinan beberapa metode berada dalam strategi yang bervariasi, artinya penetapan metode dapat divariasikan melalui strategi yang berbeda tergantung pada tujuan yang akan dicapai dan konten proses yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterampilan-keterampilan pembelajaran

1. Keterampilan merupakan perilaku pembelajaran yang sangat spesifik.
2. Di dalamnya terdapat teknik-teknik pembelajaran seperti teknik bertanya, diskusi, pembelajaran langsung, teknik menjelaskan dan mendemonstrasikan.
3. Dalam keterampilan-keterampilan pembelajaran ini juga mencakup kegiatan perencanaan yang dikembangkan guru, struktur dan fokus pembelajaran, serta pengelolaan pembelajaran.

STRATEGI PENGAJARAN



STRATEGI PENGAJARAN

1. Strategi Pembelajaran Langsung (*direct instruction*)

- Strategi pembelajaran langsung merupakan strategi yang kadar berpusat pada gurunya paling tinggi, dan paling sering digunakan. Pada strategi ini termasuk di dalamnya metode-metode ceramah, pertanyaan didaktik, pengajaran eksplisit, praktek dan latihan, serta demonstrasi.
- Strategi pembelajaran langsung efektif digunakan untuk memperluas informasi atau mengembangkan keterampilan langkah demi langkah

2. Strategi Pembelajaran Tidak Langsung (*indirect instruction*)

- Pembelajaran tidak langsung memperlihatkan bentuk keterlibatan tinggi siswa dalam melakukan observasi, penyelidikan, penggambaran inferensi berdasarkan data, atau pembentukan hipotesis.
- Dalam pembelajaran tidak langsung, peran guru beralih dari penceramah menjadi fasilitator, pendukung, dan sumber personal (resource person).
- Guru merancang lingkungan belajar, memberikan kesempatan siswa untuk terlibat, dan jika memungkinkan memberikan umpan balik kepada siswa ketika mereka melakukan inkuiri.
- Strategi pembelajaran tidak langsung mensyaratkan digunakannya bahan-bahan cetak, non-cetak, dan sumber-sumber manusia.

STRATEGI PENGAJARAN

3. Strategi Pembelajaran Interaktif (*interactive instruction*)

- Strategi pembelajaran interaktif merujuk kepada bentuk diskusi dan saling berbagi di antara peserta didik.
- Seaman dan Fellenz (1989) mengemukakan bahwa diskusi dan saling berbagi akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan guru atau kelompok, serta mencoba mencari alternatif dalam berpikir.
- Strategi pembelajaran interaktif dikembangkan dalam rentang pengelompokan dan metode-metode interaktif.
- Di dalamnya terdapat bentuk-bentuk diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau pengerjaan tugas berkelompok, dan kerjasama siswa secara berpasangan.

4. Strategi Belajar Melalui Pengalaman (*experiential learning*)

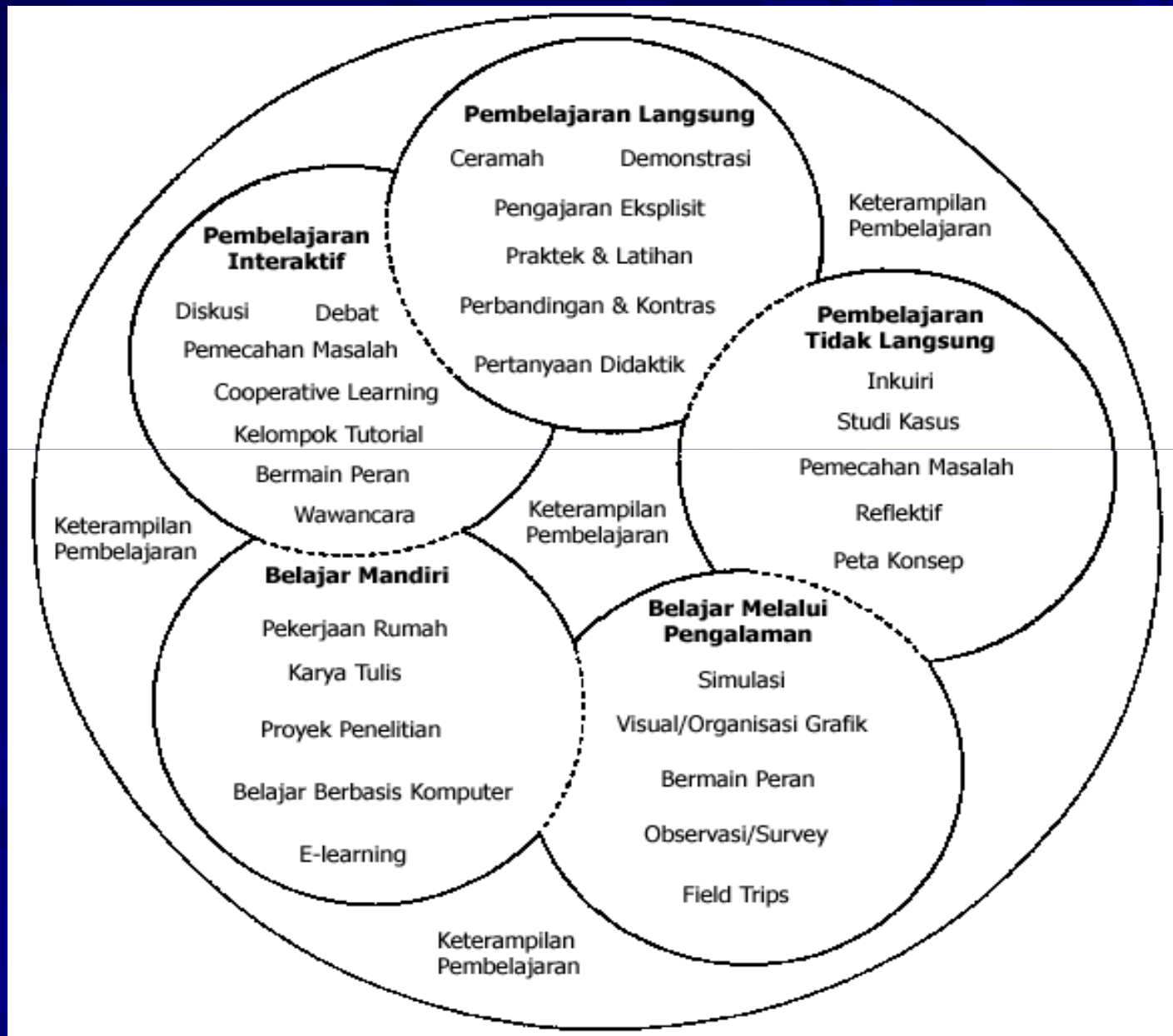
- Strategi belajar melalui pengalaman menggunakan bentuk sekuens induktif, berpusat pada siswa, dan berorientasi pada aktivitas.
- Penekanan dalam strategi belajar melalui pengalaman adalah pada proses belajar, dan bukan hasil belajar.
- Guru dapat menggunakan strategi ini baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sebagai contoh, di dalam kelas dapat digunakan metode simulasi, sedangkan di luar kelas dapat dikembangkan metode observasi untuk memperoleh gambaran pendapat umum.

STRATEGI PENGAJARAN

5. Strategi Belajar Mandiri (*independent study*)

- Strategi belajar mandiri merujuk kepada penggunaan metode-metode pembelajaran yang tujuannya adalah mempercepat pengembangan inisiatif individu siswa, percaya diri, dan perbaikan diri. Fokus strategi belajar mandiri ini adalah merencanakan belajar mandiri siswa di bawah bimbingan atau supervisi guru.
- Belajar mandiri menuntut siswa untuk bertanggungjawab dalam merencanakan dan menentukan kecepatan belajarnya.

METODE PENGAJARAN



PENGEMBANGAN MEDIA

PENGERTIAN MEDIA

AECT : media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi

Gagne : media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar

Briggs : media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar

NEA : media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya

MEDIA adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi

KEGUNAAN MEDIA

- Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- Mengatasi sikap pasif siswa menjadi lebih bergairah
- Mengkondisikan munculnya persamaan persepsi dan pengalaman

PEMILIHAN MEDIA

CIRI UTAMA MEDIA YAKNI SUARA, VISUAL, GERAK

KLASIFIKASI MEDIA

Audio visual gerak / diam

Visual gerak / diam

Audio

Cetak

PERTIMBANGAN PEMILIHAN MEDIA

- Tujuan yang ingin dicapai
- Karakteristik siswa/sasaran
- Jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak)
- Keadaan lingkungan setempat
- Luasnya jangkauan yang ingin dilayani