



Tujuan Pendidikan Nasional :

- a. Beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa,
- b. Berakhlak mulia,
- c. Memiliki pengetahuan dan keterampilan,
- d. Memiliki kesehatan jasmani dan rohani,
- e. Memiliki kepribadian yang mantap dan mandiri, serta
- f. Memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

PESERTA DIDIK

- BERKEMBANG (PERUBAHAN) → INTEGRASI/
FULLFILMENT/UTUH
- PILIHAN (KEBEBASAN) → TANGGUNG JAWAB
- POTENSI → OPTIMAL



ABAD 21 : PERPEKTIF PENDIDIKAN

- MASYARAKAT INFORMATIF
- KULTUR KEHIDUPAN BERORIENTASI WAKTU DAN KEUNGGULAN
- MASYARAKAT BELAJAR SEPANJANG HAYAT
- DIVERSIFIKASI KEBUTUHAN DAN LAYANAN
- KETERPADUAN SEKOLAH, BEKERJA DAN HIDUP



APA DAN MENGAPA LIFE SKILLS

- Kaitan dengan belajar sepanjang hayat
- Terkait dengan kemampuan memilih, mengambil keputusan, dan penyesuaian diri → esensinya belajar sepanjang hayat
- Mencakup ragam aspek perkembangan & perilaku manusia
- Merupakan perilaku yang efektif → mastery & creativity

LIFE SKILLS : SUATU PROSES BELAJAR

- Learning how to learn
- Learning how to do
- Learning how to be
- Learning how to life together
- Learning how to be a good citizen

LIFE SKILLS SEBAGAI PROSES PERKEMBANGAN

- Perubahan kualitatif – berkelanjutan
- Seksuensial
- Interrelasi aspek-aspek perkembangan
- Akselerasi dan eskalasi perkembangan
- Perkembangan perilaku efektif
- Tugas-tugas perkembangan

MASALAH MUTU PROSES DAN HASIL BELAJAR

- Hakikat proses pembelajaran
 - Pengembangan ragam aspek perkembangan dan dimensi belajar (kognitif /pemahaman/logos, afektif/penghayatan/ ethos dan psikomotor/pengalaman/ panthos)
 - Keterlibatan ragam profesi pendidikan
 - Ragam pola relasi transaksi
- Hasil belajar yang bermutu
- Implikasi → lingkungan belajar sebagai lingkungan yang kondusif untuk perkembangan



Pendidikan

Proses pendewasaan dan pengembangan diri melalui aktivitas pengajaran, pelatihan dan bimbingan.

Menurut UUSPN No.20 Tahun 2003 : usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara

Tujuan pendidikan dasar (PP No.28 Tahun 1990 Bab II Pasal 3)

- Memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah.



Pembelajaran efektif

1. Memperhatikan perbedaan individual siswa
2. Mengaktifkan siswa
3. Pembelajaran bermakna
4. Metode belajar bervariasi
5. Optimalisasi penggunaan media-sumber

1. Perbedaan individual peserta didik

- Karakteristik perkembangan peserta didik
- Kebutuhan peserta didik : perkembangan pribadi, sosial, penguasaan ipteks, lanjutan studi.
- Minat peserta didik : minat terhadap materi pelajaran
- Potensi peserta didik : kecerdasan dan bakat
- Kecakapan peserta didik : prestasi belajar
- Motivasi belajar

perkembangan

- Perubahan seluruh aspek kepribadian : fisik-motorik, intelektual, sosial, afektif, menuju tingkat yang lebih tinggi → sempurna
- Perubahan struktur (tumbuh) dan fungsi (berkembang)
- Perkembangan memiliki tempo dan irama
- Perkembangan bersifat dinamis

Tahap perkembangan

Usia			Kategori
	→	0.0	Dalam Kandungan
0.0	→	2.0	Bayi
2.0	→	6.0	Anak kecil (Usia Dini)
6.0	→	12.0	Anak (Anak Sekolah)
12.0	→	15.0	Remaja Awal
15.0	→	18.0	Remaja
18.0	→	21.0	Remaja Akhir
21.0	→	35.0	Dewasa Muda
35.0	→	55.0	Dewasa
55.0	→		Usia Lanjut

Perkembangan Fisik-Motorik

0.0 → 2.0	Keterampilan bergerak & anggota badan
2.0 → 6.0	Pertumbuhan cepat rangka dan otot, koordinasi mata-tangan, ukuran kepala 90%, otak 75% orang dewasa, waktu mereaksi
6.0 → 12.0	Pertumbuhan tinggi-berat, kaki-tangan, penguasaan keterampilan gerak, tangan, permainan.
12.0 → 18.0	Pertumbuhan cepat tinggi-berat badan, kaki-tangan, mulai menstruasi/ polasi, perkembangan ciri-ciri kelami sekunder, mulai kematangan seksual

Perkembangan Intelek :

J. Piaget

- 0.0 → 2.0 Berfikir sensori-motor : gerak refleks → reaksi indra → pemahaman melalui pengindraan
- 2.0 → 4.0 Berfikir pra konsep: egosentris, animis, meniru
- 4.0 → 7.0 Berfikir intuitif : mengikuti aku-nya, fantasi.
- 7.0 → 11.0 Berfikir kongkrit : pemahaman melalui contoh nyata memahami persamaan, perbedaan, hubungan
- 11.0 → *Berfikir formal : abstrak hipotesis, deduktif-induktif, konvergen-divergen, evaluatif, pemecahan masalah, kreatif*

•Perkembangan sosial

- 0.0 → 2.0 Ikatan kuat pada ibu, cemas bila pisah, mulai interaksi dengan sebaya, figur orang tua kuat, egoistis-egocentris
- 2.0 → 6.0 Egocentris → hubungan sebaya sejenis, hubungan sosial dengan tetangga sebaya → norma sebaya → nampak sifat jenis kelamin
- 6.0 → 12.0 Perhatian terhadap yang lain makin kuat, kerjasama & minat sosial bercampur dengan konflik dan kompetensi, keterampilan komunikasi sosial berkembang, sifat jenis kelamin makin jelas.
- 12.0 → Mencari identitas diri, ingin mandiri dan bebas, norma sebaya kuat & sangat penting dalam hubungan sosial, mulai tumbuh hubungan antar jenis

Kepribadian : kemandirian (Erikson)

- 0.0 → 1.0 Trust – mistrust : percaya pada orang tua tetapi tidak percaya pada yang lain
- 1.0 → 3.0 Autonomy – shame : mampu berbuat tetapi malu karena belum sempurna
- 3.0 → 6.0 Initiative – Guilt : berusaha berbuat tetapi merasa berdosa karena tidak sempurna
- 6.0 → 12.0 Industry – inferiority : mampu berbuat tetapi merasa rendah diri karena belum sempurna
- 12.0-18.0 Identity – role confusion : mempunyai identitas diri tetapi bingung karena perannya belum jelas

Kepribadian : Erotis (S.Freud)

- 0.0 → 2.0 Oral stage : rangsangan erotis sekitar mulut.
- 2.0 → 4.0 Anal stage : rangsangan erotis sekitar dubur
- 4.0 → 6.0 Phallic stage : rangsangan erotis sekitar kelamin
- 6.0 → 12.0 Latency stage : rangsangan erotis tersembunyi aktivitas gerak
- 12.0 → Genital stage : rangsangan erotis pada organ seksual

Perkembangan moral (Kohlberg)

- ❑ Pra konvensi : Berbuat baik untuk keuntungan pribadi, menghindari hukuman dan mendapatkan ganjaran
- ❑ Konvensi (SD, SLTP) : Ketaatan pada hukum agar mendapatkan pujian
- ❑ Pasca konvensi (SLTA) : Kata hati, kesepakatan masyarakat

Perkembangan Motif (A.Maslow)

- ❖ Kebutuhan Aktualisasi Diri
- ❖ Kebutuhan Harga Diri
- ❖ Kebutuhan Sosial
- ❖ Kebutuhan menjalin Ikatan dan Kasih
- ❖ Kebutuhan Fisiologis



Interaksi Individu -- Lingkungan

- **INDIVIDU** : Potensi dan Kecakapan; Karakter & Kebutuhan; & Tantangan – Masalah
- **INTERAKSI** : Sosial; Pembelajaran & Bimbingan
- **LINGKUNGAN** : Fisik & Alam; Sosial-Budaya; Ekonomi-Politik; serta Hukum-Keamanan

Kebutuhan & Masalah Perkembangan

- Pendidikan – Pengajaran : Motivasi, kebiasaan, disiplin, cara belajar; kemampuan berfikir; serta penguasaan IPTEKS.
- Karir – Masa Depan : Lanjutan studi, Perencanaan karir, persiapan karir serta kompetensi kerja.
- Pribadi-sosial: integritas kepribadian, penyesuaian diri, keterampilan sosial

Anak Cerdas

- IQ di atas 110
- Penguasaan baik pada beberapa/ banyak mata pelajaran
- Cepat menguasai- memahami pelajaran
- Sering nampak kurang disiplin – sopan
- Bila salah perlakuan dapat cenderung nakal



Anak Berbakat

- IQ secara umum normal atau di atas rata-rata
- Penguasaan sangat baik dalam satu atau beberapa mata pelajaran atau bidang vokasional-keterampilan
- Sangat cepat menguasai-memahamai pelajaran, atau bidang yang diminatinya
- Perhatian sangat terfokus pd mata pelajaran yang diminati
- Seringkali mengabaikan mata pelajaran/ bidang lainnya

Anak Berbakat

- IQ secara umum normal atau di atas rata-rata
- Penguasaan sangat baik dalam satu atau beberapa mata pelajaran atau bidang vokasional-keterampilan
- Sangat cepat menguasai-memahamai pelajaran, atau bidang yang diminatinya
- Perhatian sangat terfokus pd mata pelajaran yang diminati
- Seringkali mengabaikan mata pelajaran/ bidang lainnya

2. Pembelajaran mengaktifkan siswa

- Mendalami konsep, prinsip, metode, prosedur, dll.
- Menerapkan konsep. Prinsip, metode, prosedur, dll.
- Melakukan analisis, perbandingan, sintesis.
- Melakukan pengamatan, pengukuran, evaluasi.
- Melakukan percobaan, penelitian sederhana.
- Memecahkan masalah.
- Menyusun rencana, program, membuat karya tulis, peta, gambar, benda, perangkat lunak, dll.
- Mengapresiasi situasi, nilai, karya seni, ilmiah.
- Mengembangkan keterampilan berfikir, sosial, motorik.



3. Pembelajaran Bermakna

Materi pelajaran :

- ❖ Berkenaan dengan kehidupan nyata,
- ❖ Berguna bagi kehidupan siswa,
- ❖ Menunjang pencapaian masa depan,
- ❖ Berguna bagi masyarakat.



Pembelajaran Berpikir Tahap Tinggi

- Pembelajaran mencari – bermakna
- Pembelajaran berbasis pengalaman,
- Pembelajaran kontekstual,
- Pembelajaran kerja kelompok,
- Pembelajaran eksperimen,
- Pembelajaran pengamatan,
- Pembelajaran penelitian,
- Pembelajaran pemecahan masalah,
- Pembelajaran proyek.



Kutub Belajar

Pembelajaran Menerima - Bermakna

- Penyajian bahan : informasi, konsep, prinsip, kaidah, metode, model, prosedur
- Pertanyaan atau tes untuk mengukur pengetahuan-pemahaman peserta didik tentang bahan ajaran
- Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekan pengetahuan
- Latihan transfer / aplikasi pengetahuan
- Kesempatan generalisasi, pemecahan masalah



Pembelajaran Mencari - Bermakna

- Peserta didik melakukan pengalaman terstruktur : pengamatan, percobaan, penelitian, studi literatur,
- Bertanya-jawab tentang pengalamannya,
- Membantu peserta didik tentang prinsip umum & pengalaman emosional penting yang dialami,
- Kesempatan peserta didik secara terstruktur menerapkan dalam kehidupan, pemecahan masalah.



Pembelajaran Berbasis Pengalaman

- ❖ Menekankan proses, pengalaman berkelanjutan → pengembangan pribadi utuh
- ❖ Variasi pengalaman fakta konkrit → konsep abstrak, percobaan → penghayatan reflektif,
- ❖ Berisi proses adaptasi dengan lingkungan alam & sosial,
- ❖ Pengembangan pengetahuan sederhana → kompleks.



Langkah pembelajaran

- Pengalaman konkrit : merancang – melaksanakan kegiatan nyata secara individual / kelompok
- Evaluasi reflektif : analisis – evaluasi : apa, bagaimana, mengapa
- Konseptualisasi abstrak : kesimpulan, generalisasi, abstraksi hasil kajian reflektif,
- Percobaan aktif : percobaan, eksperimen, aplikasi hasil minimal simulasi, bermain peran.



Metode Pemecahan Masalah

Langkah-langkah :

- ❖ Merumuskan & membatasi masalah
- ❖ Merumuskan hipotesis/ pertanyaan
- ❖ Pengumpulan pendapat & data
- ❖ Membuktikan hipotesis – menjawab pertanyaan
- ❖ Merumuskan alternatif pemecahan

4. Metode Bervariasi

- **Ekspositori :**
 - Lisan : Ceramah & Tanya-jawab
 - Peragaan/ demonstrasi (Guru-Siswa, Asli-Tiruan, Gambar, Rekaman)
- **Aktivitas kelompok :**
 - Diskusi, Diskusi Panel
 - Simulasi, Role Playing
 - Kooperatif, Seminar
- **Belajar dengan berbuat (Learning by Doing) :**
 - Kerja kelompok, pengalaman,
 - Pengamatan, Percobaan, Penelitian,
 - Pemecahan Masalah,
 - Praktik Terbatas, Praktik Penuh

5. Optimalisasi media-sumber

- Buku utama dan penunjang
- Surat kabar, majalah, jurnal
- Media sebagai alat bantu
- Media sebagai program pembelajaran
- Laboratorium virtual/ elektronik
- Laboratorium nyata
- Lingkungan sekitar sebagai sumber belajar
- Perpustakaan nyata-virtual/ elektronik
- e-learning