

# KONSEP BELAJAR

# **PENGERTIAN BELAJAR**

- 1. BELAJAR ADALAH SUATU PROSES ADAPTASI ATAU PENYESUAIAN TINGKAH LAKU YANG BERLANGSUNG SECARA PROGRESIF (SKINNER)**
- 2. BELAJAR ADALAH PEROLEHAN PERUBAHAN TINGKAH LAKU YANG RELATIF MENETAP SEBAGAI AKIBAT LATIHAN DAN PENGALAMAN (CHAPLIN)**

# **PENGERTIAN BELAJAR**

- 3. BELAJAR ADALAH PROSES MEMPEROLEH RESPON-RESPON SEBAGAI AKIBAT ADANYA LATIHAN KHUSUS (CHAPLIN)**
- 4. BELAJAR ADALAH SUATU PERUBAHAN YANG TERJADI DALAM DIRI ORGANISME (MANUSIA ATAU HEWAN) DISEBABKAN OLEH PENGALAMAN YANG DAPAT MEMPENGARUHI TINGKAH LAKU ORGANISME TERSEBUT (HINTZMAN)**

# **PENGERTIAN BELAJAR**

- 5. BELAJAR ADALAH PERUBAHAN YANG RELATIF MENETAP YANG TERJADI DALAM SEGALA MACAM TINGKAH LAKU SUATU ORGANISME SEBAGAI HASIL PENGALAMAN (WITTIG)**
- 6. BELAJAR ADALAH PROSES MEMPEROLEH PENGETAHUAN (REBER). BELAJAR ADALAH SUATU PERUBAHAN KEMAMPUAN BEREAKSI YANG RELATIF LANGGENG SEBAGAI HASIL LATIHAN YANG DIPERKUAT (REBER)**
- 7. PENGALAMAN TERENCANA YANG MEMBAWA PERUBAHAN TINGKAH LAKU (GINTINGS)**

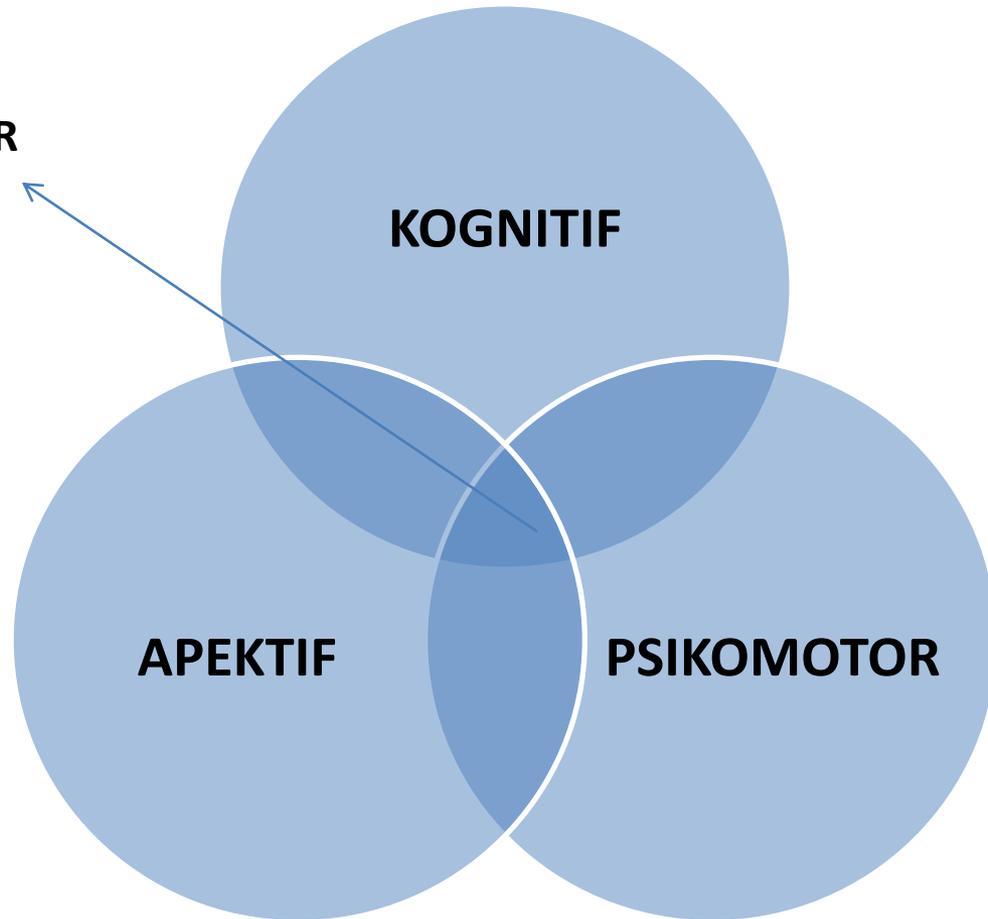
# **PENGERTIAN BELAJAR**

- 5. BELAJAR ADALAH KEGIATAN PENGISIAN ATAU PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF DENGAN FAKTA SEBANYAK-BANYAKNYA (RUMUSAN KUANTITATIF)**
- 6. BELAJAR ADALAH PROSES VALIDASI ATAU PENGABSAHAN TERHADAP PENGUASAAN SISWA ATAS MATERI-MATERI YANG TELAH IA PELAJARI (RUMUSAN INSTITUSIONAL)**
- 7. BELAJAR ADALAH PROSES MEMPEROLEH ARTI-ARTI DAN PEMAHAMAN-PEMAHAMAN SERTA CARA-CARA MENAFSIRKAN DUNIA DI SEKELILING SISWA (RUMUSAN KUALITATIF)**

- a. Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, di mana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang baik, tetapi juga ada kemungkinan kepada tingkah laku yang lebih buruk.
- b. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan dan pengalaman dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap sebagai hasil belajar seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi.
- c. Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu harus relatif mantap, harus merupakan akhir daripada suatu periode waktu yang cukup panjang.
- d. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut aspek kepribadian baik fisik maupun psikis seperti perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/ berfikir, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan ataupun sikap.

# RANAH/DOMAIN TINGKAH LAKU (BLOOM)

TOTALITAS  
HASIL BELAJAR



# KEGIATAN BELAJAR PEMBELAJARAN DAN PERUBAHAN TINGKAH LAKU



TINGKAH  
LAKU AWAL

- PENGETAHUAN
- KETERAMPILAN
- SIKAP



TINGKAH  
LAKU AKHIR

- PENGETAHUAN +
- KETERAMPILAN +
- SIKAP +

# PETA TINGKATAN TINGKAH LAKU (BLOOM)

<b>COGNITIVE (THINKING)</b>	<b>PSYCHOMOTOR (DOING)</b>	<b>AFFECTIVE (FEELING)</b>
1. KNOWLEDGE	1. PERCEPTION	1. RECEIVING
2. COMPREHENSION	2. SET	2. RESPONDING
3. APPLICATION RESPONSE	3. GUIDED MECHANISM	3. VALUEING
4. ANALYSIS	4. COMPLEX OVER RESPONSE BY VALUE OR VALUE COMPLEX	4. ORGANISATION OF VALUE
5. SYNTHESIS	5. ORIGINATING	5. CHARACTERISATION
6. EVALUATION		

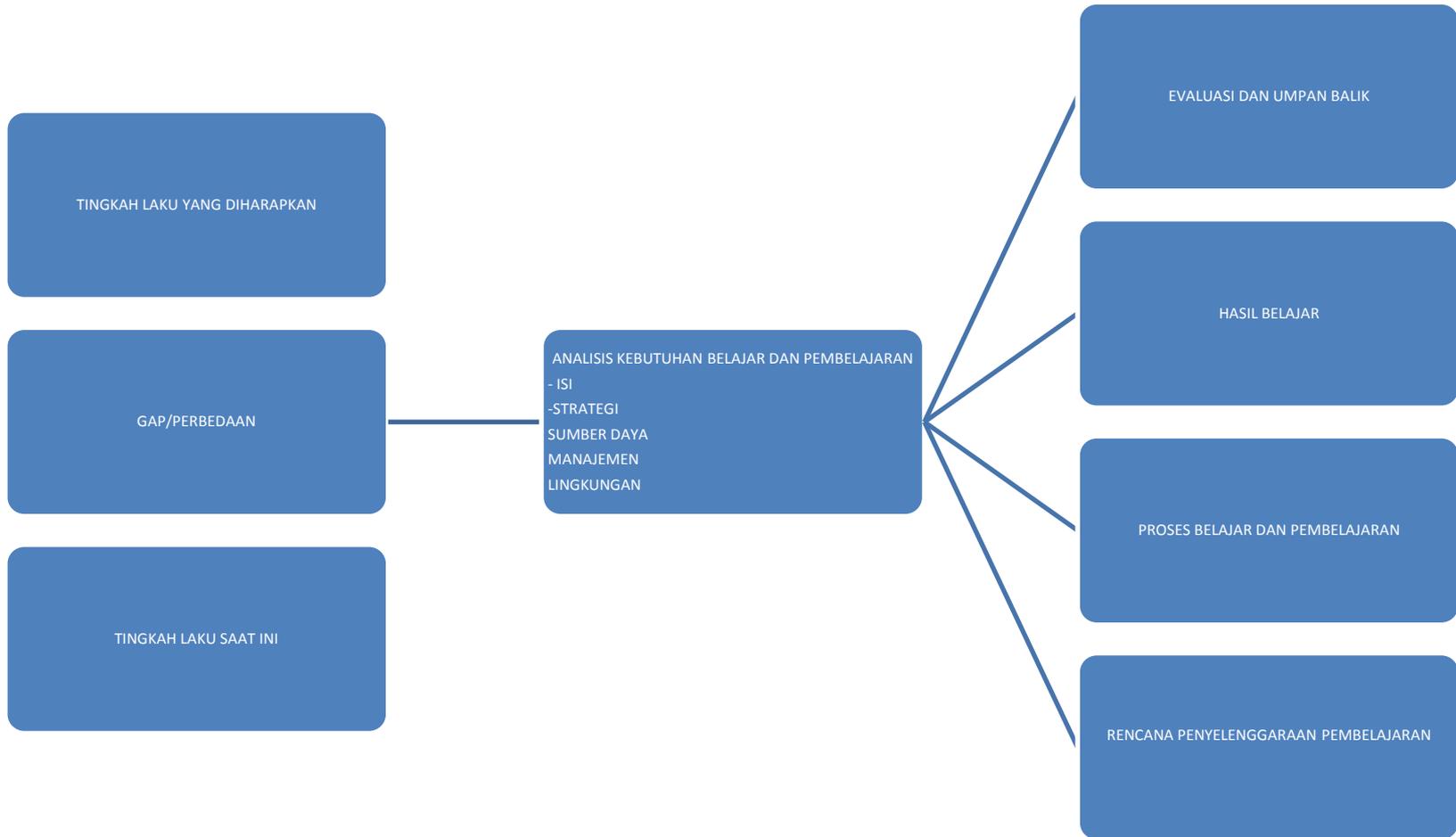
# AKUMULASI TINGKATAN TINGKAH LAKU

1. SEORANG YANG TELAH MENCAPAI TINGKATAN TINGKAH LAKU TERTENTU DAPAT DIPASTIKAN MENGUASAI TINGKATAN SEBELUMNYA
2. UNTUK MENGUASAI TINGKATAN TINGKAH LAKU TERTENTU TIDAK DAPAT DILAKUKAN DENGAN MELOMPATI JENJANG YANG ADA DI BAWAHNYA

# PENILAIAN KELOMPOK MATA PELAJARAN

No	Kelompok mata pelajaran	Contoh Mata pelajaran	Aspek yang dinilai
1	Agama dan akhlak mulia	Pendidikan Agama	Pengetahuan dan sikap
2	Kewarganegaraan dan kepribadian	Pendidikan Kewarganegaraan	Pengetahuan dan sikap
3	Ilmu Pengetahuan dan Teknologi	Matematika	Pengetahuan dan sikap
		Fisika, Kimia, Biologi	Pengetahuan, praktik, dan sikap
		Ekonomi, Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi	Pengetahuan dan sikap
		Bhs Indonesia, bhs Inggris, bhs Asing lain	Pengetahuan, praktik, dan sikap
		Teknologi Informasi dan Komunikasi	Pengetahuan, praktik, dan sikap
4	Estetika	Seni Budaya	Praktik dan sikap
5	Jasmani, olahraga, dan kesehatan	Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan	Pengetahuan, praktik, dan sikap

# IDENTIFIKASI TINGKAH LAKU YANG AKAN DIUBAH



RANAH TINGKAH LAKU	MEMPELAJARI	MENGAJARKAN	MENILAI
PENGETAHUAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>•MEMBACA</li> <li>•MENDENGARKAN DENGAN BAIK</li> <li>•DISKUSI AKTIF</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•CERAMAH TERENCANA</li> <li>•DISKUSI KELOMPOK</li> <li>•DISKUSI INFORMAL</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•PENGAMATAN SELAMA BELAJAR</li> <li>•TES LISAN</li> <li>•TES TERTULIS</li> </ul>
KETERAMPILAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>•PENGAMATAN</li> <li>•MENGULANGI/ MENCoba DENGAN AKURAT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•PRAKTEK DI LAB</li> <li>•DESKRIPSI AKURAT DAN PERAGAAN</li> <li>•KOREKSI SEGERA</li> <li>•REINFORCEMENT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•PENGAMATAN SELAMA PRAKTEK MENGGUNAKAN CHECK LIST</li> <li>•MENILAI HASIL KERJA PRAKTEK</li> <li>•PENAMPILAN SELAMA PERAGAAN</li> <li>•LAPORAN PRAKTEK</li> </ul>
SIKAP	<ul style="list-style-type: none"> <li>•MENGIKUTI DENGAN SERIUS</li> <li>•MENANGGAPI</li> <li>•MENGHARGAI PELATIHAN DAN ISI PELATIHAN</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•MEMBERIKAN CERAMAH</li> <li>•MELIBATKAN DALAM KEGIATAN TERENCANA</li> <li>•MENGIKUTI DENGAN MOTIVASI EKSTRINSIK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•PENGAMATAN SELAMA PELATIHAN (KETERLIBATAN DAN ANTUSIASME)</li> <li>•ABSENSI Pengerjaan TUGAS-TUGAS</li> </ul>

# TEN MEGA TREND

## THINKING DEVELOPMENT

(LIFE LONG LEARNING)

Kita akan menuju:

1. Belajar melalui kehidupan kita
2. Belajar dalam organisasi, institusi, asosiasi, jaringan.
3. Belajar berfokus pada kebutuhan nyata
4. Belajar dengan seluruh kemampuan otak
5. Belajar bersama

# TEN MEGA TREND

## THINKING DEVELOPMENT

(LIFE LONG LEARNING)

6. Belajar melalui multi media, teknologi, format, dan gaya .
7. Belajar langsung dari berpikir
8. Belajar melalui Pengajaran/pembelajaran
9. Belajar melalui sistem pendidikan kita yang akan berubah cepat (atau lambat?) untuk membantu belajar sepanjang hayat dan masyarakat belajar
10. Belajar bagaimana belajar

# **PROSES BELAJAR**

- **PROSES ADALAH CARA-CARA ATAU LANGKAH-LANGKAH KHUSUS YANG DENGANNYA BEBERAPA PERUBAHAN DITIMBULKAN HINGGA TERCAPAINYA HASIL-HASIL TERTENTU (REBER)**
- **PROSES BELAJAR ADALAH TAHAPAN PERUBAHAN PERILAKU KOGNITIF, AFEKTIF, DAN PSIKOMOTOR YANG TERJADI DALAM DIRI SISWA**

# **FASE-FASE BELAJAR (BRUNER)**

- 1. FASE INFORMASI (TAHAP PENERIMAAN MATERI)**
- 2. FASE TRANSFORMASI (TAHAP PENGUBAHAN MATERI)**
- 3. FASE EVALUASI (TAHAP PENILAIAN MATERI)**

# **FASE-FASE BELAJAR (WITTIG)**

- 1. ACQUISITION (TAHAP PEROLEHAN INFORMASI)**
- 2. STORAGE (TAHAP PENYIMPANAN INFORMASI)**
- 3. RETRIEVAL (TAHAP MENDAPATKAN KEMBALI INFORMASI)**