



# FAKTOR PENGHAMBAT PEMBELAJARAN

1. PERENCANAAN PEMBELAJARAN TIDAK DIDASARI PADA HASIL ASESMEN
2. AKB DIASUMSIKAN SEBAGAI ANAK YANG HIPERAKTIF
3. ANAK BERMASALAH IDENTIK DENGAN ABK
4. KEMAMPUAN ABK DIABAIKAN
5. PEMBELAJARAN BERORIENTASI TARGET
6. PEMBELAJARAN (DI SLB SEKALIPUN) BELUM MEMOERTIMBANGKAN HASIL ASESMEN
7. ORANG TUA TDK DILIBATKAN DLM PEMBUATAN PROGRAM
8. PEMBERLAKUAN STANDAR SAMA, PADAHAL ANAK DIDIK BERBEDA-BEDA
9. PENYUSUNAN PROGRAM DAN PROSES PEMBELAJARAN SELALU DIMULAI DARI DOMAIN KOGNITIF
10. ASESMEN SEBAGAI KOMPETENSI DASAR GURU BELUM DIFAHAMI SEBAGAI TUGAS POKOK

# TES-EVALUASI-DIAGNOSTIK-ASESMEN

- TES (Charles
- DIAGNOSTIK : merupakan kegiatan yg menghasilkan informasi



# TUJUAN UTAMA ASESMEN

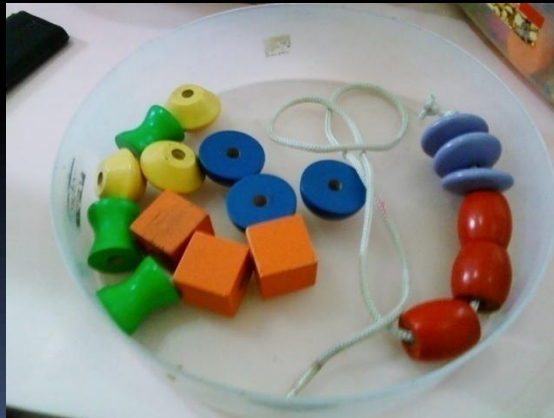
- Untuk memperoleh informasi yg dpt digunakan sebagai bhn pertimbangan dlm merencanakan program pembelajaran bagi anak. Asesmen tdk bertujuan menentukan penyebab, memberi label penyandang cacat, atau menenpatkan jens

# TUJUAN DAN FUNGSI



# RUANG LINGKUP

1. Perkembangan(tumbuh kembang) abk
2. Kemampuan berkomunikasi
3. Kemampuan dan perkembangan



# ASESMEN PEMBELAJARAN / AKADEMIK, YG MELIPUTI ASPEK PEMBELAJARAN BERIKUT :

## 1. Pra Akademik

Asesmen pra akademik meliputi asesmen kemampuan persepsi, motorik, dan sensomotor yang menjadi prasyarat/prerequisite



# ASESMEN AKADEMIK

- MEMBACA
- MENULIS
- BERHITUNG



# PRINSIP ASESMEN

- Memahami tujuan dari asesmen yang akan dilaksanakan
- Memahami ruang lingkup yang diasesmen/ditelaah
- Memahami prerequisite/pra syarat
- Mampu menemukan masalah esensial, termasuk masalah hambatan yang dialami anak/peserta didik
- Tidak ada pra kondisi



# BENTUK INSTRUMEN ASESMEN

- Pedoman wwnocr, daftar cek, pedoman observasi, tes kemampuan (akademik, motorik, dsb



# HAMBATAN (Pengamatan Guru)

1. Meninggalkan tempat duduk
2. Mengeluarkan air liur berlebihan
3. Mengalami hambatan konsentrasi
4. Selalu memukul meja
5. Hiperaktif
6. Memukul teman
7. Selalu minta uang jajan pada teman
8. Menusuk mata teman dengan pensil
9. Muntah kalau tidak segera dipeluk
10. Hambatan motorik

