

MODEL PEMBELAJARAN AB

Prinsip Pengembangan Program (Akselerasi vs Eskalasi)

AKSELERASI

- ❑ **Model Layanan Pembelajaran:
Lompat kelas**
 - ❑ **Model Kurikulum/Program
(Telescoping Curriculum
Content): Meningkatkan
kecepatan waktu dalam
menguasai materi (kelas khusus,
klpk khusus, sekolah khusus)
dalam waktu tertentu**
-

ESKALASI

- Penanjakan kehidupan mental melalui berbagai program pengayaan materi
 - 1. Pengayaan Kurikulum: Pengalaman belajar yg lebih berarti & mendalam
 - 2. Pengayaan Pembelajaran: Latihan/pertambahan layanan program tertentu
-

ESKALASI

- Horizontal : Pengalaman belajar di tingkat pendidikan yang sama tapi bersifat lebih luas
 - Vertikal : Makin Meningkatkan dalam kompleksitasnya
-

Gowan

- ❑ Akselerasi : memperoleh konten materi dg irama yg lebih dipercepat sesuai kemampuan potensialnya
 - ❑ Eskalasi menekankan pada berfungsinya perkembangan mental pada tingkat yg lebih tinggi
-

PROSES, KONTEN & PRODUK

- ❑ Belajar Proses: Bagaimana mempelajari sesuatu
 - ❑ Belajar Konten: Apa (Konten/materinya) yang harus dipelajari
 - ❑ Orientasi Produk: Hasil karya tertentu (laporan,dll)
-

DISAIN PEMBELAJARAN

Kriteria Kunci (Klark,B,1986)

- Memberi kesempatan/Pengalaman khusus hingga dapat mengembangkan potensinya
 - Mengembangkan lingkungan bermutu
 - Memberi peluang partisipasi aktif-Kooperatif antar siswa-orang tua
 - Menyiapkan tempat,waktu & stimulasi bagi AB u/menemukan kemampuannya
 - Memberi peluang bertemu dg individu berbakat
 - Memberi stimulasi untuk menemukan bidang yg akan digelutinya & menemukan apa yang dpt mereka kontribusikan
-

MODEL INTERAKSI KOGNITIF-AFEKTIF

- Stanley : Pengayaan akselerasi (acceleration enrichment)---Kemampuan unggul(khusus) supaya memperoleh hasil belajar optimal (matematika)
 - Renzulli : Model Pengayaan Triadic (Triadic Enrichment Model)---mengembangkan sumber afektif & kognitif secara lebih terbuka menghadapi situasi belajar dengan kesiapan matang
-

MODEL INTERAKSI KOGNITIF-AFEKTIF (William, F.E., 1979)

- ❑ Mengacu pd Model Renzuli-RDIM—
mengembangkan MIKA untuk
meningkatkan pend.yg lebih kreatif
 - ❑ RDIM emiliki 3 tipe pengayaan:
 - Tipe I : mencakup aktivitas penjelajahan
umum
 - Tipe II: merupakan kegiatan
latihan kelompok
 - Tipe III: merupakan penelitian individual
terhadap masalah nyata
-

-
- Tipe I: undangan untuk menjelajahi bidang yg menarik
 - Tipe II: Jembatan untuk memasuki pengayaan Tipe III

.....

William melengkapi pengayaan Renzulli melalui kegiatan kelompok yg dirancang khusus dalam meningkatkan kemampuan tertentu

Wahana yg dipakai :
action information”

yg merupakan interaksi dinamis bila siswa sangat meminati topik tertentu.

Interaksi ini meningkatkan gairah belajar serta berorientasi pada segi produktif.

Action Information

Indikator:

- Tidak bisa diperoleh pada awal tahun ajaran
 - Tumbuh dari interest anak
 - Bersifat subjektif, berdasarkan intuisi dan pengalaman guru
 - Tidak ada situasi pasti
-

LAYANAN PERKEMBANGAN INTELEK YANG KREATIF

□ Struktur Intelekt Guilford

Kreativitas adalah konstruk-abstrak

Guilford-Renzulli : Kreativitas merupakan komponen fundamental keberbakatan. Renzulli menyebut sbg perilaku berbakat (gifted behavior)

Model Inteligensi

yang mencakup unsur interaktif bakat dan pengaruh lingkungan Guilford mengandung premis bahwa lima operasi mental: kognisi, memori, produksi konvergen, produksi divergen dan evaluasi sudah ditemukan dari dalam dirinya (*predetermined*)

Operasi mental ini didisain untuk bertindak terhadap dimensi informasi yang akarnya terletak dalam lingkungan dan mencakup tiga dimensi, yaitu operasi, konten dan hasil yang bersifat interaktif.

Anak yang belajar
melakukan kombinasi yang unik,
dengan mencakup proses informasi
sebagai input, dan/output.
Keseluruhannya banyak tergantung
dari lingkungannya seberapa efektif
latihan tsb sehingga kombinasi tsb
bermakna

EMPAT SASARAN UTAMA LATIHAN KETRAMPILAN BERPIKIR KREATIF

- Pengembangan Keterampilan itu Sendiri
 - Menyimpan Informasi penting dan khusus. Dengan cara tersebut kognisi dan produksi ditonjolkan
 - Evaluasi
 - Retensi
-

Melatih ketrampilan
penting karena meningkatkan
perkembangan intelektual secara
maksimal. Namun untuk itu tidak
diperlukan konten materi yang
sifatnya khusus, melainkan bisa
dilakukan dalam kelas biasa
(Guilford, 1967)

LAYANAN KETRAMPILAN BERPIKIR KREATIF

- ❑ Beri Sebanyak mungkin alasan mengapa orang memakai pakaian
 - ❑ Pemburu gajah bertemu gajah di hutan, tetapi tidak ditembak. Berilah sebanyak mungkin alasan mengapa tidak ditembaknya
 - ❑ X mencintai y, tapi menikah dengan z. Mengapa? Berilah berbagai alasan
 - ❑ Potonglah sebuah kue tar menjadi 8 potong, melalui tiga kali potongan
 - ❑ Selesaikan gambar yang tidak selesai ini menjadi gambar sempurna
 - ❑ Apa yang terjadi bila seekor sapi meloncati bulan?
 - ❑ Bayangkan seekor hewan, kenali cirinya yang khas. Buatlah cerita, beri nama binatang tersebut dan jelaskan mengapa hewan tersebut tidak berada dikebun binatang?
-

-
- ❑ Berpikir kreatif Torrance dan Khatena
 - ❑ Layanan Berbagai Aspek Perkembangan (Developmental)
 - ❑ Layanan Perkembangan Moral

(Bersambung)
