

**STRATEGI BELAJAR
UNTUK MEMFASILITASI
PENGGALIAN DAN
PENGEMBANGAN POTENSI**

YUSI RIKSA YUSTIANA

BELAJAR

- USAHA SADAR INDIVIDU UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA KONDUSIF SEHINGGA SIAP DAN MAMPU MELAKUKAN PERUBAHAN PERILAKU
- USAHA : SEGALA BENTUK FIKIRAN, PERASAAN DAN TINDAKAN TERHADAP SESUATU
- SADAR : DISENGAJA, MENGGUNAKAN OTAK SEBAGAI ALAT, BERSIFAT MENYELURUH, MAKNA PENGALAMAN
- MENCIPTAKAN SUASANA : MENATA LINGKUNGAN DI DALAM DIRI –LUAR DIRI, LINGKUNGAN YANG BERMAKNA
- KONDUSIF : MENYENANGKAN
- SIAP DAN MAMPU : KETERLIBATAN – ADAPTASI – PRESTASI
- PERUBAHAN PERILAKU : PERUBAHAN YANG POSITIF, NORMATIF, BARU, LEBIH BAIK

OTAK

- BRAIN CELL - POTENSIAL
- 3IN1: THE BRAIN STEM(REPTILIAN BRAIN-FUNGSI DASAR), THE LIMBIC SYSTEM (MAMMALIAN- EMOTION, MEMORY, SEX, HEALTH), NEOCORTEX), THE NEOCORTEX(OR THINKING- KEMAMPUAN UNTUK BELAJAR DAN MENGINGAT APAPUN)
- TWO MINDS : LEFT (ACADEMIC) – RIGHT (CREATIVE)
- BRAIN WAVES : BETA, ALPHA, THETA, DELTA
- EIGHT INTELEGENCES (GARDNER) : LINGUISTIC, LOGICAL/MAT, VISUAL, MUSICAL, BODILY-KINESTHETIC, INTERPERSONAL/SOS, INTRAPERSONAL, NATURALIST – GAYA BELAJAR

STRATEGI

- AKSELERASI :
PERUBAHAN CEPAT,
KOMPLEKS, KONDISI,
SOLUSI
- MENGINGAT : 70% / 24 JAM
- 6 LANGKAH MASTER
- MIND : MOTIVASI,
SUMBER DAYA, HADIAH,
KEKUATAN
- ACQUIRING : VAK, KUIS,
SATU LANGKAH/WAKTU,
TULIS, IDE DASAR,
GAMBARAN UMUM
- SEARCH : MAKNA – 9 INTL
- TRIGGER MEMORY :
LATAR BELAKANG,
MENGULANG, TIDUR,
TEKNIK, SENSOR, STORY
- EXHIBITING : TES,
PRAKTIK, KESALAHAN,
DUKUNGAN, GUNAKAN,
EVALUASI DIRI
- REFLECT : BERTANYA,
PERENCANAAN PRIBADI,
KONTROL PROSES,
HADIAH