

belajar

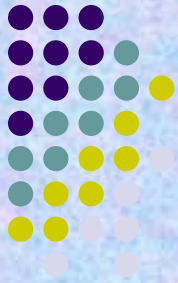
apa-arti

untuk apa

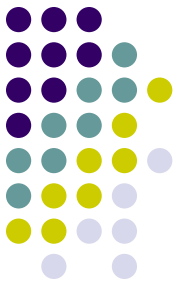
mengapa

bagaimana

kapan



ARTI BELAJAR



BELAJAR

adalah proses pengembangan
potensi diri

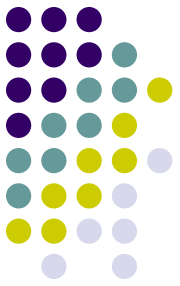
akal (kognitif)

rasa (afektif-emosi)

nurani (spiritual)

ketrampilan (psikomotorik)

UNTUK APA ?

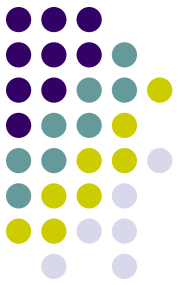


BEKAL HIDUP

(NAFKAH - AMAL SHOLEH)

- * KOMPETENSI – PANGABISA
- * LIFE SKILL (HARD-SOFT SKILL)
- * AKAL-EMOSIONAL-SPIRITUAL
CERDAS

mengapa?



- KEWAJIBAN
- KEBUTUHAN
- KEPERCAYAAN
- BEKAL HIDUP – KOMPETENSI
 - TANGGUNG JAWAB

bagaimana ?



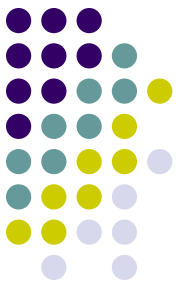
- Memahami
- Prosedur
- Komunikasi
- Penalaran
- Pecah masalah
- Kesadaran
- Inovasi
- Observasi
- Eksplorasi
- Inkuiri
- Investigasi
- Konjektur
- Abstraksi
- Generalisasi
- Kuriositi
- Refleksi

PRINSIP BELAJAR



- KETERLIBATAN KECERDASAN INTELEKTUAL - EMOSIONAL
- KONTEKSTUAL - REALISTIK
- KONSTRUKSIVISME - MEMBANGUN KONSEP
- MELAKUKAN - MENGGOMUNIKASIKAN
- SISWA SBG SUBJEK - GURU SBG SUTRADARA
- INKLUSIF LIFE SKILL (HARD-SOFT SKILL)

BELAJAR AKTIF - PASIF



AKTIF

- Belajar pada setiap situasi
- Menggunakan kesempatan utk meraih manfaat
- Berupaya terlaksana
- Berpartisipasi dlm setiap kehidupan

PASIF

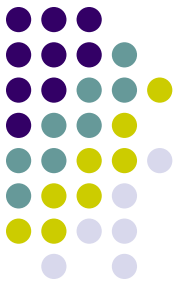
- Tidak dapat melihat adanya kesempatan belajar
- Mengabaikan kesempatan
- Membiarkan segalanya terjadi
- Menghindar dari kehidupan

KAPAN ?



MINAL MAHDI ILAL LAHDI
SETIAP KESEMPATAN
JANGAN BIARKAN
KESEMPATAN TERLEWATKAN
AGAR TAK JUMPA
DENGAN PENYESALAN

PENGARUH LINGKUNGAN TERHADAP PRIBADI ANAK

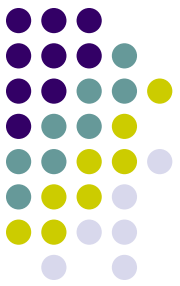


- Slalu ingin mncoba
 - Ingin tahu
 - Percaya diri
 - Husnuzhon
- Terbuka-nego
- Tdk menyalahkan

PRIBADI POSITIF

- Membiarkan
- Penakut-pemalu
- Ragu-ragu, cemas
- Tugas sbg beban
- Tertutup-instruksi
- Menyalahkan-alasan

PRIBADI NEGATIF



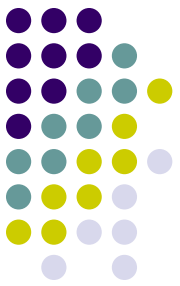
KOMPETENSI KEPRIBADIAN

PRIBADI POSITIF

- Optimis-berani
- Memperbaiki diri
 - Kebebasan
- Punya alternatif
 - Partisipatif
 - Objektif
- Tanggung jawab

PRIBADI NEGATIF

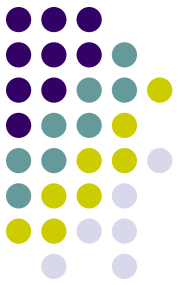
Pesimis
Prasangka
Dikendalikan keadaan
Pembenaran
Menimpakan kesalahan
Bohong
Takabur



PETA PIKIRAN

- Otak bekerja skematik
- Cara belajar efektif - catatan kreatif
 - Hasil belajar berupa peta konsep
- Kemampuan proses 600-800 kata permenit
(manfaatkan – abaikan ?)

METAKOGNITIF



- KESADARAN BERPIKIR

memikirkan kembali, pikir dampak, penerapan

- VARIABEL

pengetahuan, pengalaman, kompleksitas, manfaat

- FAKTOR

individu, monitoring, regulasi

- KOMPONEN

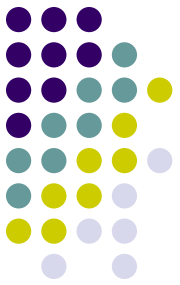
refleksi, strategi, prediksi, koneksi, bantuan, aplikasi

SLIM n BIL

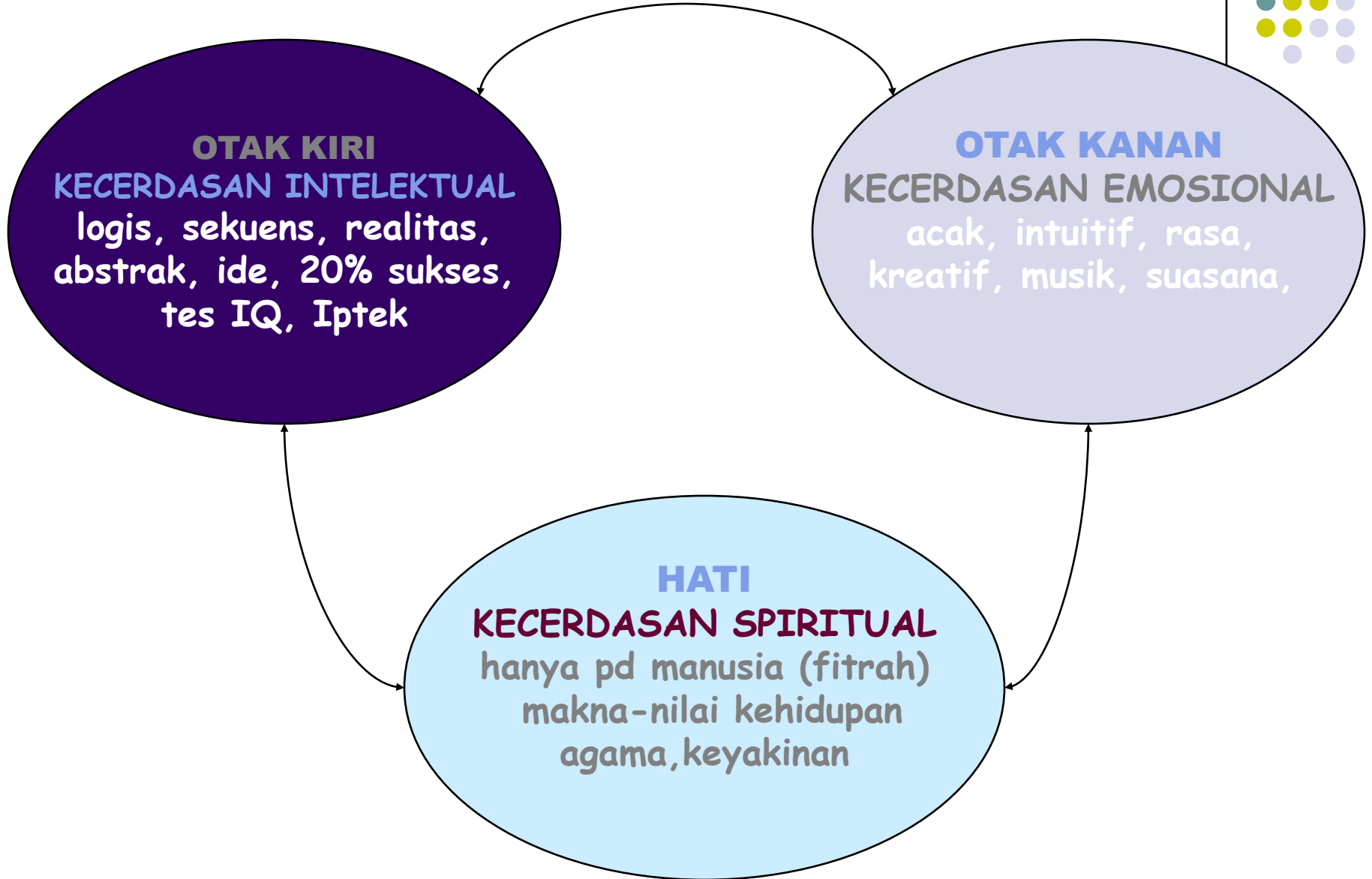
(Kecerdasan Ganda, Gardner)



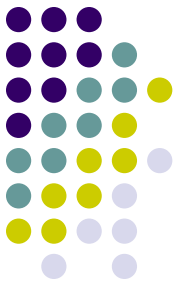
- **S**pasial-visual, berpikir ruang dan gambar
- **L**inguistik-verbal, berpikir dengan berbahasa
- **I**nterpersonal, berpikir dg berkomunikasi
- **M**usikal-ritmik, berpikir dalam irama
- **N**atural-kontekstual, berpikir dalam konteks
- **B**ody-kinestik, berpikir dengan melakukan
- **I**ntrapersonal, berpikir reflektif
- **L**ogis-nalar, berpikir mendalam dan luas



KECERDASAN GANDA



MENJAGA MINAT



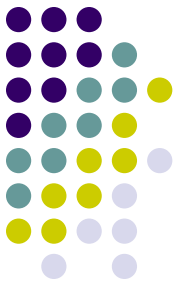
- **KNOW** (what you want) – tujuan
- **EXPLAIN** (what you want) – kesadaran
- **GET** (what you want) – ikhtiar, etos kerja

konstruksivisme

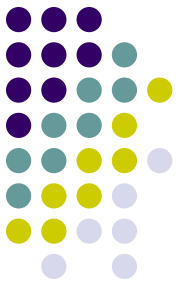


- Paradigma tradisional, komunikasi bersifat transmisi → imposisi (beban)
- Paradigma sekarang, komunikasi bersifat fasilitasi, mendorong → negosiasi
- Belajar → mengkontruksi pengetahuan, membangun pemahaman, kesalahan bagian dari belajar

pamungkas



poma sing inget hirup teh pikeun ibadah
bekel ibadah teh elmu jeung pangabisa
geura bekelan diri ku jalan bener diajar
gunakeun kasempetan ku pareng
sugan bisa hirup jeung huripna
meungpeung masih keneh hirup
meh bisa mayunan hisab
ti nu kagungan hirup



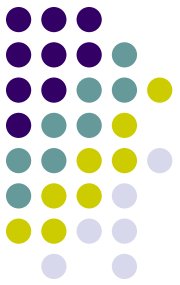
PEMBELAJARAN

**PROSES PENGEMBANGAN
POTENSI SISWA SECARA OPTIMAL**

**INTELEKTUAL
EMOSIONAL
SPIRITUAL**



**KOMPETENSI
HARD-SOFT SKILL**



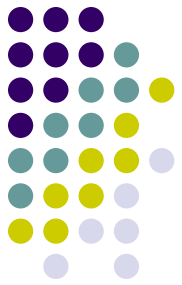
PRINSIP
PEMBELAJARAN

AKTIVITAS SISWA

SISWA PEMAIN – GURU SUTRADARA

HANDS-ON
MINDS-ON
CONSTRUCTIVISM
DAILY LIFE

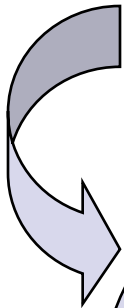
MODEL PEMBELAJARAN



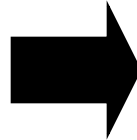
HIDUP



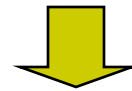
MONOTON
bosan, biarkan,
menghindar, kesal,
ruwet



VARIASI
indah, senang, gairah,
minat, motivasi, ide,
kebutuhan



PEMBELAJARAN
sajian, aktivitas,
suasana, komunikasi,
media, prilaku,
penampilan



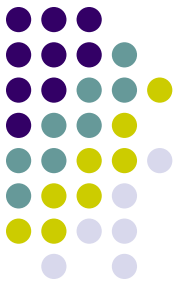
**MODEL-MODEL
PEMBELAJARAN**

KONTEKSTUAL



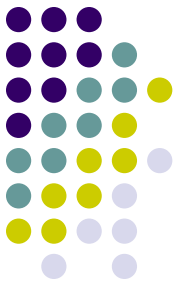
- **MULAI DARI KONTEKS AKTUAL (DAILY LIFE)**
- **BELAJAR DENGAN MELAKUKAN DAN MENGGOMUNIKASIKAN**
- **KARAKTERISTIK :**
 - **Modeling**
 - **Questioning**
 - **Learning community**
 - **Inquiry**
 - **Constructivism**
 - **Authentic assessment**
 - **Reflection**

REALISTIK



- MAT. BUKAN SEKUMPULAN ATURAN SIAP SAJI, TAPI PELAJARAN DINAMIS DIPELAJARI DG. CARA MENGALAMI
- SAJIAN MAT. DALAM KONTEKS AKTUAL, SESUAI REALITAS KEHIDUPAN SISWA
- SISWA TERLIBAT AKTIF - INTERAKTIF DALAM MENINGKONSTRUKSI KONSEP
- BELAJAR ADALAH AKTIVITAS SOSIAL, BERKOMUNIKASI, TDK BERSIKAP PASIF
- PEMBIASAAN AKTIVITAS MENELITI, MATEMATISASI VERTIKAL-HORIZONTAL

KOPERATIF

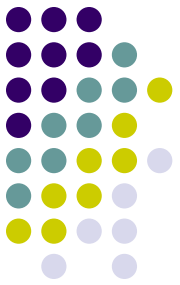


- Fitrah mns. makhluk sosial – ketergantungan
- **Setiap individu punya kelemahan-kelebihan**
- **Kelompok saling berbagi**
- **Membiasakan sosialisasi**



- **Kelompok heterogen kohesif dan dinamis utk menemukan solusi**





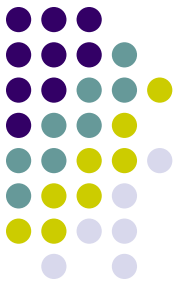
PEMBELAJARAN LANGSUNG

- **Materi informatif, prosedural, ketrampilan**
- **Tramko-aplikasi, kritis, kreatif, inferensi, catat, rangkum, mengerjakan**
- **Tramfek- empati, surti, kendali diri, sesuai diri, menghargai**
- **Tramfis-nulis, gambar, bicara, seni**

Sintaks :

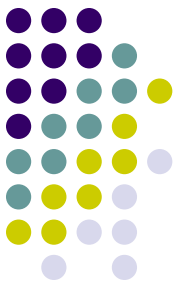
- Menyiapkan siswa
- Sajian informasi
- Sajian prosedur
- Latihan terbimbing
- Balikan-refleksi
- Latihan mandiri

PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH



- Hidup identik dg. menghadapi masalah
(membiasakan-melatih)
- **Orientasi pd. masalah otentik siswa**
- **Jaga suasana kondusif, terbuka, demokratis**
(suasana nyaman-siswa berpikir optimal)
- **Peran guru, fasilitator, pembimbing**
- **Ciri elaborasi, interpretasi, generalisasi**

OPEN ENDED

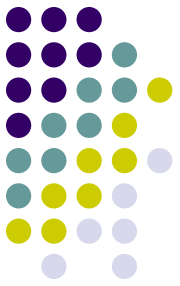


- **Masalah hidup kom-pleks, solusi beragam**
- Siswa perlu kreatif, kognisi tinggi, sabar, berproses, tg. rasa, sikap terbuka, berbagi
- **Karakteristik ; kegiatan terbuka, ragam berpikir, keterpaduan**

Sintaks :

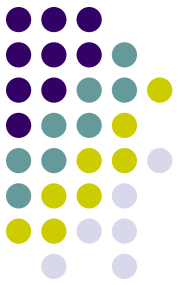
- **Buat kelompok heterogen**
- **Sajikan masalah aktual**
- **Bimbingan dan pantauan**
- **Simpulkan**
(Evaluasi *fluency, flexibility, originality*)

PROBING



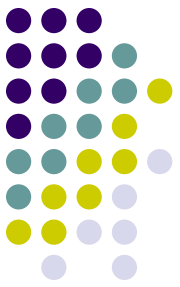
- Serial pertanyaan membimbing dan menggali
- Siswa mengkontruksi pengetahuan baru
- Proses tanya jawab dilakukan acak, tiap siswa siap berpartisipasi aktif tdk bisa menghindar
- Kurangi ketegangan dengan sikap humoris, bijak, pengayom, pemaaf

CYCLE LEARNING



Pembelajaran bersiklus :

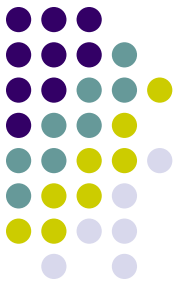
- 1. **Eksplorasi** (deskripsi) : menggali, sajian data / fenomena, pemahaman, komunikasi
- 2. **Eksplanasi** (empirik): konsep – istilah baru, alternatif pemecahan
- 3. **Aplikasi** (aduktif, gagasan) : aplikasi konsep dalam konteks lain



RECIPROCAL LEARNING

- Pelaksanaan belajar, perhatikan bagaimana siswa : belajar, mengingat, berpikir, motivasi diri
- Belajar efektif dengan cara : membaca bermakna, merangkum, bertanya, representasi, hipotesis
- Belajar efektif dg. Resiprokal : berkelompok, mengerjakan modul / LKS, membaca, merangkum

SAVI



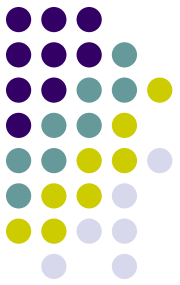
- Belajar efektif dengan optimalisasi alat indra
- Somatic, melakukan dan mengalami
- Auditory, mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, menanggapi, berpendapat
- Visualization, mengamati, menggambar, melukis, mendemonstrasikan, media belajar
- Intellectually, bernalar, mencipta, memecahkan masalah, mengkonstruksi, menerapkan



TEAMS GAMES TOURNAMENT

- Bentuk kelompok siswa heterogen (4-5 org)
- Modeling : info pok mat, mdl pembelajaran
- Kegiatan klmpk ; mpelajari-kerjakan tugas
- Turnamen akademik ; tiap meja turnamen siswa homogen wkl klpk, siswa kerja soal, perhitungan skor individu tiap meja
- Bumping – turnamen ... dst (tiap spb)
- Perhitungan skor klpk, reward
- Tes sub sumatif

V A K



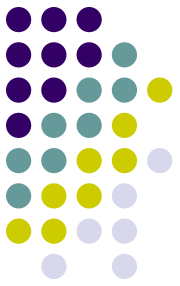
Belajar efektif dengan mengoptimalkan :

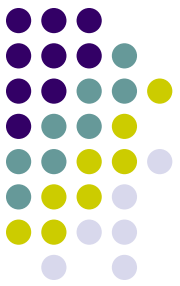
- 1. **Visualization** : indra penglihatan
- 2. **Auditory** : indra pendengaran
 - 3. **Kinesthetic** : gerakan fisik

A I R

Belajar efektif dengan optimalisasi :

- **Auditory**; indra pendengaran
- **Intellectualy** : berpikir, bernalar
- **Repetition** : pengulangan, latihan

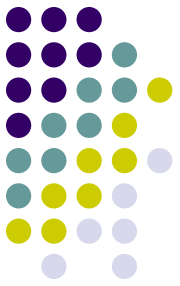




TEAM ASSISTED INDIVIDUALY

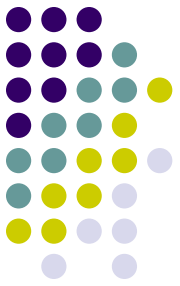
- Bantuan Individual dalam Kelompok (BIdaK)
- Basis - konstruksivis, belajar adalah negosiasi
- Sintaks :
 - a. buat kelompok heterogin
 - b. berikan bahan ajar – modul
 - c. diskusi kelompok
 - d. reward kelompok-individual
 - e. informasi materi esensial
 - f. tes formatif - quiz

GENERATIF



- Basis : konstruksivisme
- Sintaks :
 - a. orientasi-motivasi
 - b. pengungkapan ide-konsep awal
 - c. tantangan dan restrukturisasi – sajian konsep
 - d. aplikasi
 - e. refleksi

JIGSAW



SINTAKS :

- **Buat klmpk heterogen (4 – 5 orang)**
- **Berikan bahan belajar terdiri dari bbrp bagian**
- **Tiap anggota klmpk bertugas bagian tertentu**
 - **Bahan belajar tiap kelompok sama**
- **Bentuk kelmpk ahli sesuai dg bag. bahasan sama**
 - **Tiap angg. klpk ahli kembali pd klpk asal**
 - **Pelaksanaan tutorial oleh angg. klpk ahli**

STAD



SINTAKS :

- Buat kelompok heterogen
- Diskusikan bhn belajar dalam tiap kelompok
- Bhn belajar tiap klmpk bisa beda, dlm satu klmpk bahan harus sama
- Tiap anggota kelompok saling membantu
 - Presentasi tiap kelompok

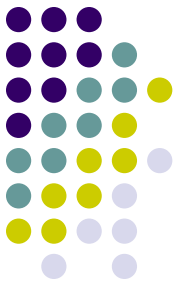
NHT



SINTAKS :

- Buat kelompok heterogen
- Tiap angg klp diberi nomor urut
 - Berikan materi bahan ajar
 - Bekerja kelompok
- Presentasi kelompok dengan nomor sama

TPS



SINTAKS :

- Guru sajikan materi klasikal
- Brikan prsoalan brp pndalaman-prluasan-aplikasi
 - Tugaskan siswa secara berpasangan utk membahasnya (*think-pairs*)
 - Presentasi kelompok (*share*)

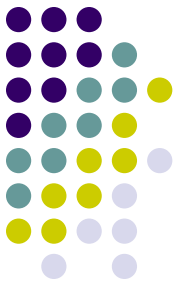
GROUP INVESTIGATION (G I)



SINTAKS :

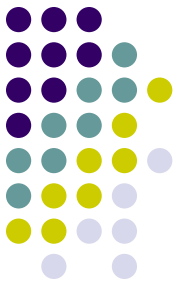
- Buat kelompok heterogen
- Tentukan proyek yang akan diinvestigasi
 - Rencanakan prosedur investigasi
 - Pelaksanaan investigasi
- Analisis dan sintesis dalam kelompok
 - Presentasi hasil investigasi

KUMON



- Keterkaitan antar konsep, ketrampilan, kerja individual, dan jaga suasana
- Sintaks :
 - a) sajian konsep
 - b) latihan
 - c) siswa selesai langsung diperiksa
- dinilai
 - d) jika keliru langsung diperbaiki
diperiksakan lagi
 - e) lima kali salah guru membimbing

QUANTUM



- Pembelajaran seperti orkestra-simfoni
- Ciptakan suasana kondusif, kohesif, dinamis, interaktif, partisipatif, saling menghargai

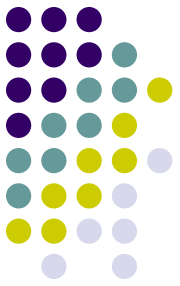
$$\text{Rumus : } E = m c^2$$

E = energi, sukses;

m = massa, potensi diri;

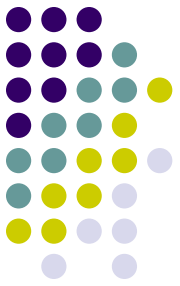
c = interaksi, optimalisasi-aktivitas tinggi dlm suasana nyaman dan menyenangkan dengan sugesti (+)

PRINSIP QUANTUM



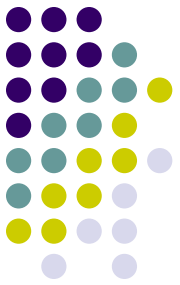
- Semua berbicara
- Semua mempunyai tujuan
- Mengalami sampai pada konsep
- Penghargaan thd tiap usaha siswa

STRATEGI QUANTUM



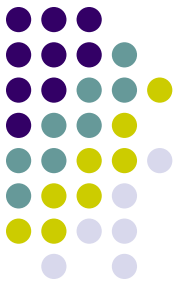
- umbuhkan minat, dengan AMBaK
- lami, dunia realitas siswa
- amai, generalisasi-konsep
- emontrasi, presentasi-komunikasi
- langi, tanya jawab, latihan, rangkuman
- ayakan, reward (senyum-tawa, nilai, harapan)

BAYANGKAN SISWA



- **Datang tepat waktu**
- **Antusias belajar tinggi & penuh perhatian**
- **Penuh rasa ingin tahu dan penuh harap**
- **Banyak bertanya dan menanggapi**
 - **Kelas kohesif**
 - **Persiapan belajar matang**
 - **Pengerjaan tugas dengan senang**
 - **Berani mencoba**
- **Suasana nyaman dan menyenangkan**
- **Sadar akan tujuan dan manfaat belajar**
 - **Hormat kepada guru**

PAMUNGKAS



**Cag di dieu... cag samet dieu ... lalakon urang ayeuna
Tong janten emutan... ulah janten jaheut manah
Hapunten anu kasuhun... hampura anu kateda
Rumaos kuring kirang nyugemakeun**

.....

**Najan hate masih beurat ... najan ati mani ketir
Wayahna urang papisah...
Ulah ceurik... tong diceungceurikan**

.....

