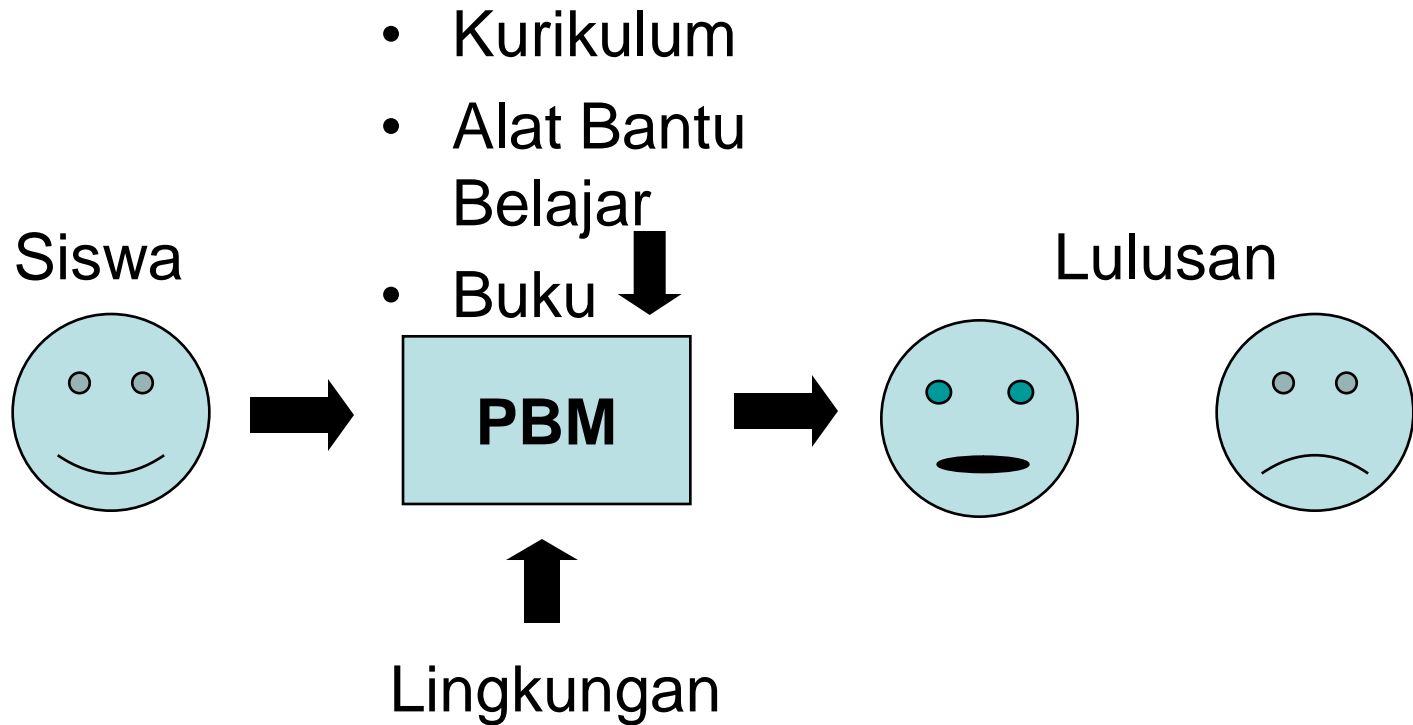
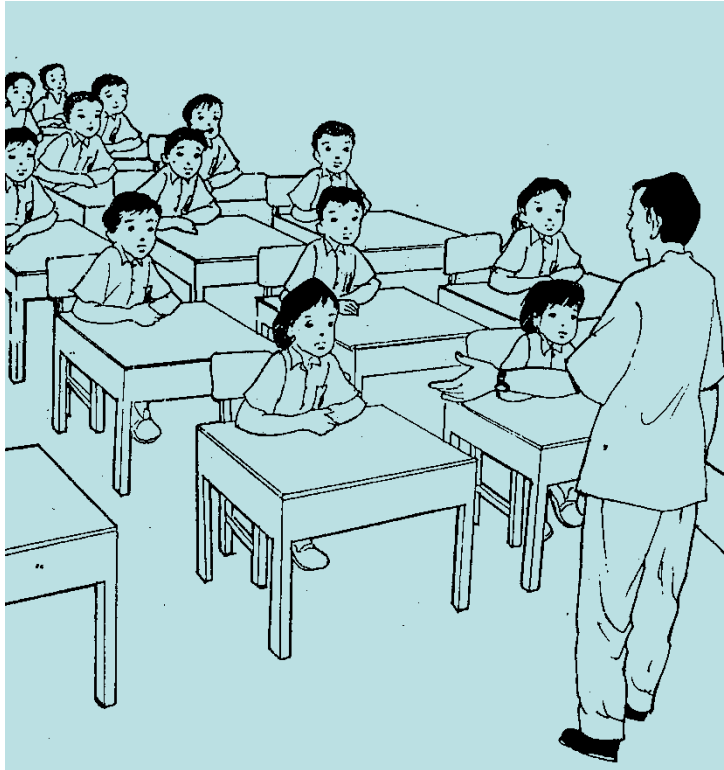


# Apa, Mengapa, dan Bagaimana PAKEM

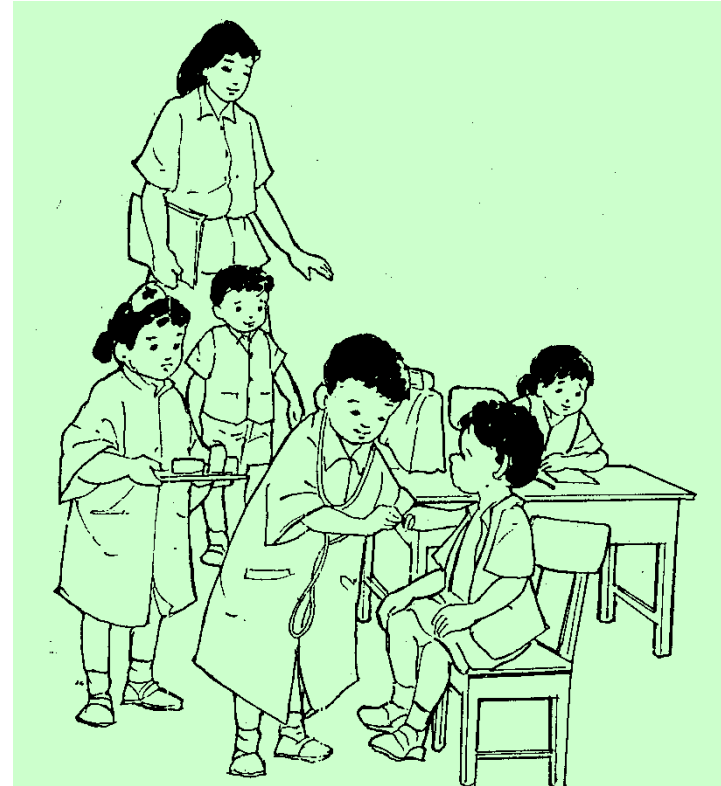
# Sistem PBM



## Mana pembelajaran yang mengaktifkan siswa?

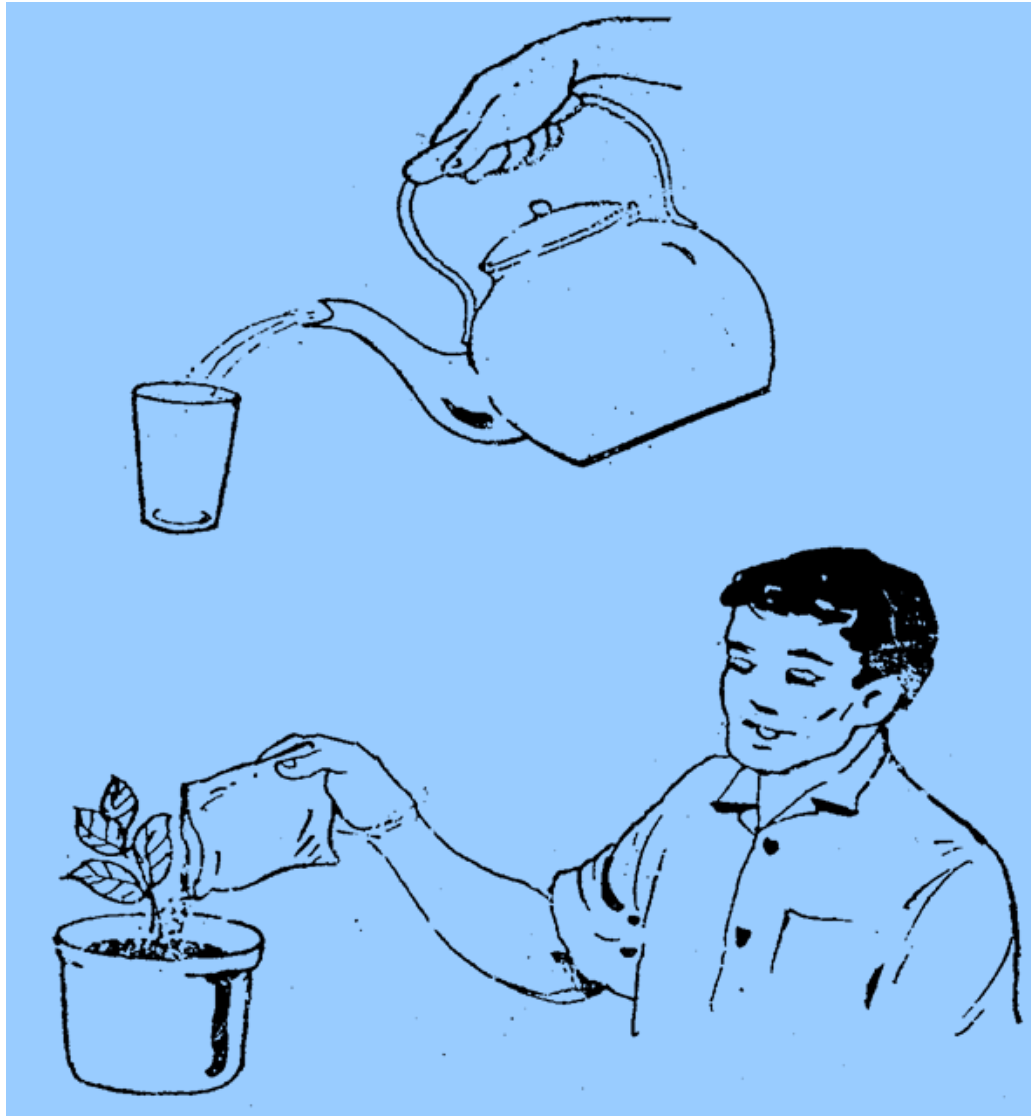


- Guru berceramah – menyampaikan informasi
- Siswa mendengarkan



### METODE

- bermain peran
- Bercerita
- Permainan



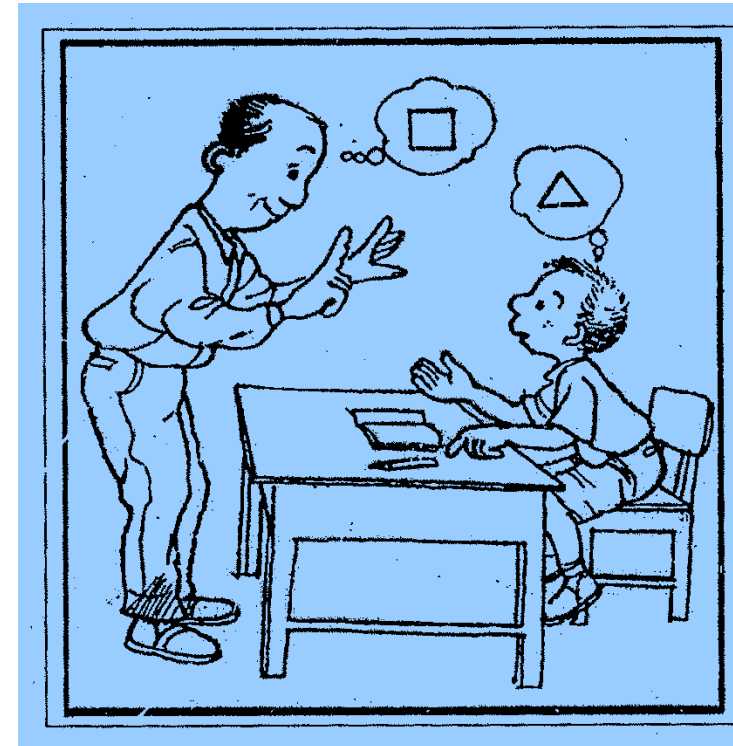
## Mitos

- Gurulah yang paling tahu
- Gurulah yang paling benar

# Belajar?

Belajar =  
proses **membangun** makna/  
pemahaman, oleh **si pembelajar**,  
terhadap  
- *pengalaman*  
- *informasi*

yang disaring dengan  
- *persepsi*  
- *pikiran (pengetahuan yang dimiliki)*  
- *perasaan*



Jadi, Belajar = memproduksi gagasan  
mengkonsumsi gagasan

✓

✗

Mengajar= Berperan serta dengan si pembelajar dalam membangun makna dengan cara mempertanyakan kejelasan, bersikap kritis, dan melakukan justifikasi

# Gambaran Mengajar

Saya sajikan situasi bagi anak untuk dipikirkan. Saya amati apa yang ***mereka perbuat*** dengan situasi itu daripada saya ***beritahu apa*** yang harus mereka lakukan terhadap situasi itu.

Seorang anak: Mama, tolong ada PR membuat pertanyaan!

Ibu: Ya, siapkan alat tulis.  
Tulis, Siapa namamu,  
Dimana rumahmu,  
dsb.

Ayah: Nisa, jika Nisa punya kawan baru, Nisa ingin tahu apanya tentang dia?  
Anak: Ingin tahu nama ayahnya!  
Ayah: Nanyanya bagaimana?  
Anak: ... (berpikir) ... "Siapa nama ayahmu?  
Ayah: Bagus! Tulis. Ingin tahu apa lagi? ... Nanyanya bagaimana?

# Mengajar

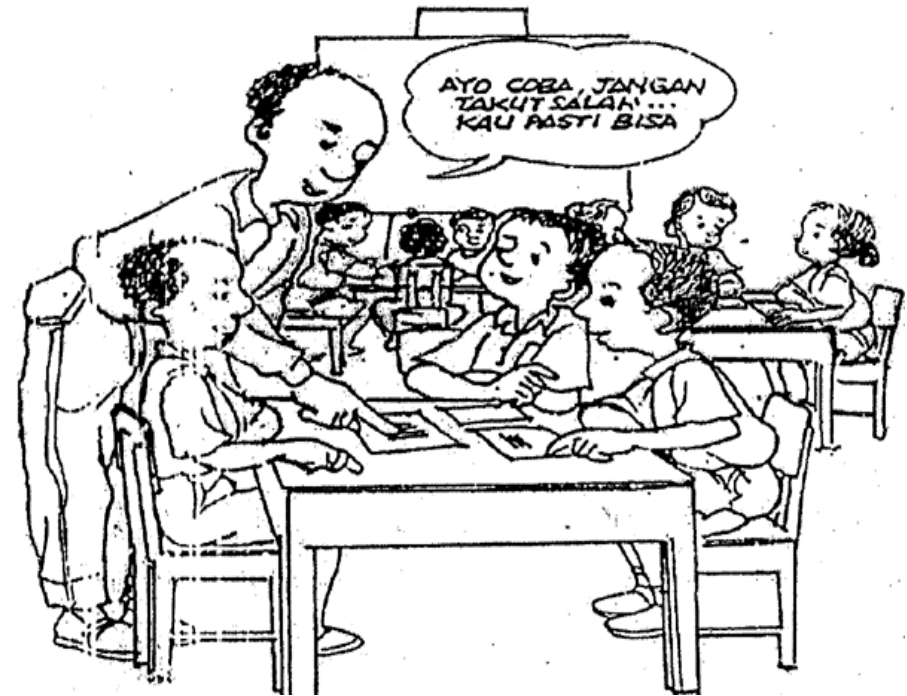
Menciptakan suasana yang mengembangkan

- *inisiatif*

- *tanggung jawab*

belajar si pembelajar ke arah

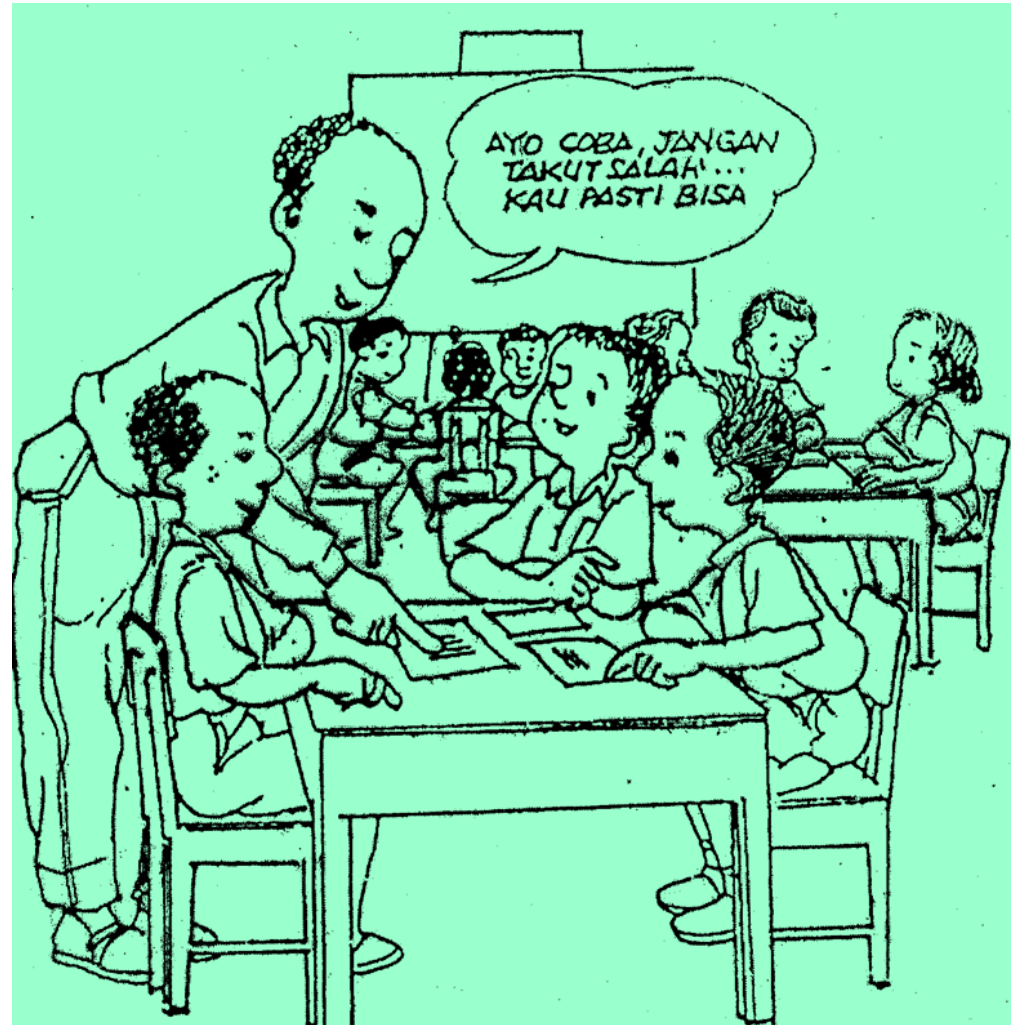
*belajar seumur hidup.*





# Sikap dan Perilaku Guru - Siswa

- Mendengarkan siswa
- Menghargai siswa
- Mengembangkan rasa percaya diri siswa
- menanamkan rasa ***tidak takut salah***
- memberikan tantangan



# Suasana Ruang Kelas

- banyak **sumber belajar**: a.l. buku, majalah, koran, dan benda nyata;
- banyak **alat bantu belajar**: a.l. batu, lidi, tanaman, alat peraga;
- banyak **hasil karya siswa**: a.l. gambar, puisi, laporan percobaan, alat hasil kerajinan.

Kesan siswa sebagai **produsen**

- mobilitas G & S mudah
- interaksi G-S, S-S mudah

# Perubahan KBM yang diinginkan

Dari:

Ke:

- Menjelaskan/  
menerangkan → Memancing siswa untuk ungkap  
pikiran/perasaan
  - Siswa menonton  
Guru → Siswa mengalami kegiatan
  - Menjawab → Bertanya balik:  
menurutmu bagaimana?
  - Menyalahkan → Bertanya:  
- mengapa kamu berpendapat  
seperti itu?  
- apa alasanmu berpendapat  
seperti itu?
- Mengatakan  
**'bagus'** → Bagus! - Dapatkah lebih baik dari itu?  
- Bagaimana kalau ....?