



KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR EFEKTIF DAN INOVATIF

PENDAHULUAN

- Kegiatan belajar mengajar adalah bentuk penyelenggaraan pendidikan, memadukan secara sistematis dan berkesinambungan kegiatan pendidikan didalam dan diluar lingkungan sekolah, dalam menyediakan ragam pengalaman belajar
- Kenyataannya, selama ini transformasi hanya satu arah dari guru ke siswa, hal ini belum dapat secara efektif memecahkan masalah sehari-hari
- Dengan adanya tuntutan keluaran pendidikan harus dapat menyelesaikan masalah sehari-hari, sistem dengan nuansa KBK, memberikan jawaban, siswa harus dilibatkan secara aktif, secara individu ,dalam membangun pengetahuan/gagasan baik didalam maupun diluar lingkungan sekolah

• **PENGELOLAAN BELAJAR MENGAJAR EFEKTIF**

A. PENCAPAIAN KOMPETENSI INDIVIDUAL SISWA

1. Pembalikan makna belajar
2. Bepusat pada siswa
3. Belajar dengan mengalami
4. Mengembangkan keterampilan sosial, kognitif dan emosional
5. Mengembangkan keingintahuan dan berfitrah ber- Tuhan
6. Belajar sepanjang hayat
7. Perpaduan kemandirian dan kerja sama

B. PENGELOLAAN TEMPAT BELAJAR

Meliputi pengelolaan benda/ obyek yang ada dalam ruang belajar (kelas) seperti, meja, kursi, papan tulis, atau perabot lainnya dan sumber belajar

C. PENGELOLAAN SISWA

Memberi peluang siswa untuk:

1. Mempelajari materi yang berbeda
2. Berkreasi sesuai minat dan motivasi
3. Belajar sesuai dengan kecepatan yang dimiliki
4. Mencapai kompetensi yang maksimal
5. Mempresentsikan hasil karyanya
6. Menguasai materi berdasar perspektifnya



D. PENGELOLAAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan pembelajaran yang baik memungkinkan siswa untuk:

1. **Gembira dan berfikir positif**
2. **Melakukan sendiri termasuk inovasi**
3. **Merasa tertantang untuk maju**
4. **Mengerti dengan baik tentang mengapa dan bagaimana sesuatu**
5. **Mendapatkan pujian bila berprestasi dan benar dan mengakui/toleransi bila salah dan memaklumi untuk pengalaman**
6. **Individualitas, namun tetap melakukan kerjasama kelompok**
7. **Berperan meningkatkan hubungan antara guru dan siswa**
8. **Belajar merupakan suatu kebutuhan bukan paksaan dan dilakukan dengan senang**



E . PENGELOLAAN MATERI PEMBELAJARAN

- Harus tersedia rencana operasional KBM dalam wujud silabus
- Pembelajaran sebaiknya dirancang secara terpadu dengan menggunakan tema sebagai pemersatu

F. PENGELOLAAN SUMBER BELAJAR

- KBM akan berhasil dengan baik bila pengelolaan pembelajaran maupun manfaat sumber belajar baik, baik secara fisik maupun suasana psikologis, maupun sumber daya lingkungan (sekolah sebagai bagian integral masyarakat)

MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

A. PENDAHULUAN

1. RASIONAL

- Paradigma Guru sebagai " Knowledge transformator" telah bergeser menjadi " knowledge facilitator"
- Maka Guru perlu meningkatkan /memperkaya pengetahuan /keterampilannya terutama dalam metode dan strategi pembelajaran, yang berkembang saat ini dengan cepat seiring dengan lajunya teknologi.
- Model pembelajaran 'Cooperative Learning' (CL), sangat menarik untuk dikembangkan ,karena CL berbasis, kerjasama antar individu dalam kelompok dan saling ketergantungan
- Model CL dapat memberikan pengalaman belajar dan kecakapan Hidup (life skill), terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa

2. TUJUAN



- Model pembelajaran Cooperative Learning, sebagai model pembelajaran alternatif dalam konteks inovasi pembelajaran, dengan tujuan:
 1. **Menambah wawasan Guru tentang model-model pembelajaran, sesuai dengan tuntutan KBK**
 2. **Meningkatkan kompetensi Guru dalam pengelolaan pembelajaran**
 3. **Memotivasi Guru dalam memfasilitasi pengelolaan pembelajaran efektif**

3. PENGERTIAN

- **Cooperative learning (CL)**

adalah pembelajaran bersama-sama dalam suatu kelompok dengan jumlah anggota antara tiga sampai lima orang siswa , para anggota saling bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru

Kagan: ada 4 prinsip dasar

1. Interaksi yang simultan, 2. Saling ketergantungan antar anggota, 3. Tiap individu memiliki tanggung jawab, 4. Peran serta anggota seimbang

Stavin: meliputi tiga konsep utama.

1. Pengakuan kelompok, 2. Tanggung jawab individu, 3. Keseimbangan peluang untuk meraih sukses bersama.

Johnson: terdapat lima prinsip utama.

1. Menumbuhkan semangat saling ketergantungan, 2. Tanggung jawab individu, 3. Kesempatan seimbang, 4. Tumbuh kecakapan sosial dan bekerjasama, 5. Terjadi interaksi antar anggota secara langsung,

Manfaat Model Cl (Cooperative Learning)

Bagi sekolah

1. Pengembangan kognitif dan afektif siswa
2. Membina hubungan baik antar agama, ras maupun suku
3. Tercapainya keseimbangan dalam pendidikan

Bagi Siswa

1. Mengembangkan kemampuan akademik
2. Mengembangkan kecakapan pribadi dan sosial

Bagi Bangsa

1. Menumbuhkan visi kenegaraan dan nasionalisme

Cara melaksanakan Model CL

Pelaksanaan Model Cl, diperlukan interaksi antar siswa.

- Para Siswa berdiskusi dan mengemukakan pendapatnya
- Para siswa diharapkan meningkatkan kemampuan intelektualnya
- Guru, menyiapkan LKS (lembar kerja siswa), memantau kerjasama kelompok, mengarahkan diskusi, memberikan bimbingan dan validasi kerja kelompok

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING

Ada sedikitnya 29 tipe model. Diantaranya:

Role Playing, Problem based instruction (PBI), Course review horay (bingo), Mind mapping, student teams achiment divisions (Stad), team game tournament (TGT), jigsaw II dan lain-lain

Model STAD terdiri 5 komponen yakni:

1. Presentasi kelas
2. Pembentukan tim
3. Kuis
4. Perubahan skor individu
5. Pengakuan tim

Ada 8 fase Model CL tipe STAD

Fase 1 : Guru presentasi, memberikan materi yang akan dipelajari secara garis besar dan prosedur kegiatan, juga tata cara kerja kelompok

Fase 2 : Guru membentuk kelompok, berdasar kemampuan, jenis kelamin, ras, suku, jumlah antara 3-5 siswa

Fase 3 : Siswa bekerja dalam kelompok, siswa belajar bersama, diskusi atau mengerjakan tugas yang diberikan guru sesuai LKS

Fase 4 : Scaffolding, guru memberikan bimbingan

Fase 5 : Validation, guru mengadakan validasi hasil kerja kelompok dan memberikan kesimpulan tugas kelompok

Fase 6 : Quizzes, guru mengadakan kuis secara individu, hasil nilai dikumpulkan, dirata-rata dalam kelompok, selisih skor awal (base score) individu dengan skor hasil kuis (skor perkembangan) dengan perhitungan sbb:

Perhitungan skor perkembangan

☞ Lihat tabel berikut ini

No	Skor tes	Nilai perkembangan
1	Lebih dari 10 point dibawah skor awal	5
2	Sepuluh hingga 1 pont dibawah skor awal	10
3	Skor awal hingga 10 point diatasnya	20
4	Lebih dari 20 point diatas skor awal	30

Fase 7 : Penghargaan kelompok , berdasarkan skor perhitungan yang diperoleh anggota, dirata-rata, Hasilnya disesuaikan dengan predikat tim

- Perolehan skor dan penghargaan tim
Tipe STAD dan JIGSAW

No	Perolehan Skor	Predikat
1	15 – 19	Good team
2	20 – 24	Great team
3	25 – 30	Super team

Tipe TGT (team game tournament)

No	Perolehan skor	Predikat
1	30 – 39	Good team
2	40 – 44	Great team
3	\geq - 45	Super team

Fase 8 : Evaluasi , oleh guru

Persiapan presentasi



presentasi



Suasana pembelajaran CL



Suasana kelas CL



PENUTUP

Kesimpulan

EFEKTIFITAS penyelenggaraan KBM dalam penerapan KBK, Dipengaruhi paradigma baru, Guru dari knowleged transformator menjadi knowleged fasilitator.

INOVASI penyelenggaraan KBM, perlu dikembangkan dengan penerapan model-model pembelajaran CL (cooperative learning), yang melibatkan siswa secara aktif dan kerja sama tim, dalam menggali ilmu pengetahuan yang terus berkembang begitu cepat, informasi dari luar sekolah sangat mendukung, karena terbatasnya bahan ajar disekolah



TERIMA KASIH

- Atas perhatian panjenengan sami
- Atas pertisipasi aktif panjenengan sami
- Atas kesabaran panjenengan mengikuti kegiatan ini
- Mudah-mudahan bermanfaat bagi kita semua

**INOVASI
TERUS
BERLANJUT**



DIKESEMPATAN LAIN