

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
(UNY)**

**STRATEGI PEMBELAJARAN
GEOGRAFI**

Oleh

Dr. H. MUKMINAN

PPs./Prodi Dik. Geografi FIS-UNY

mukminan@yahoo.co.id

HP: 0815 795 6800

**Handout untuk Perkuliahan
Media Pembelajaran Geografi
Prodi Pendidikan Geografi
FIS-UNY**

Accelerating Pace of Change

Knowledge Age

Industrial Age

Agricultural Age



1100 1300 1500 1700 1880 1900 1920 1940 1960 1970 1980 1990 2000

VISI PENDIDIKAN NASIONAL 2010-2014

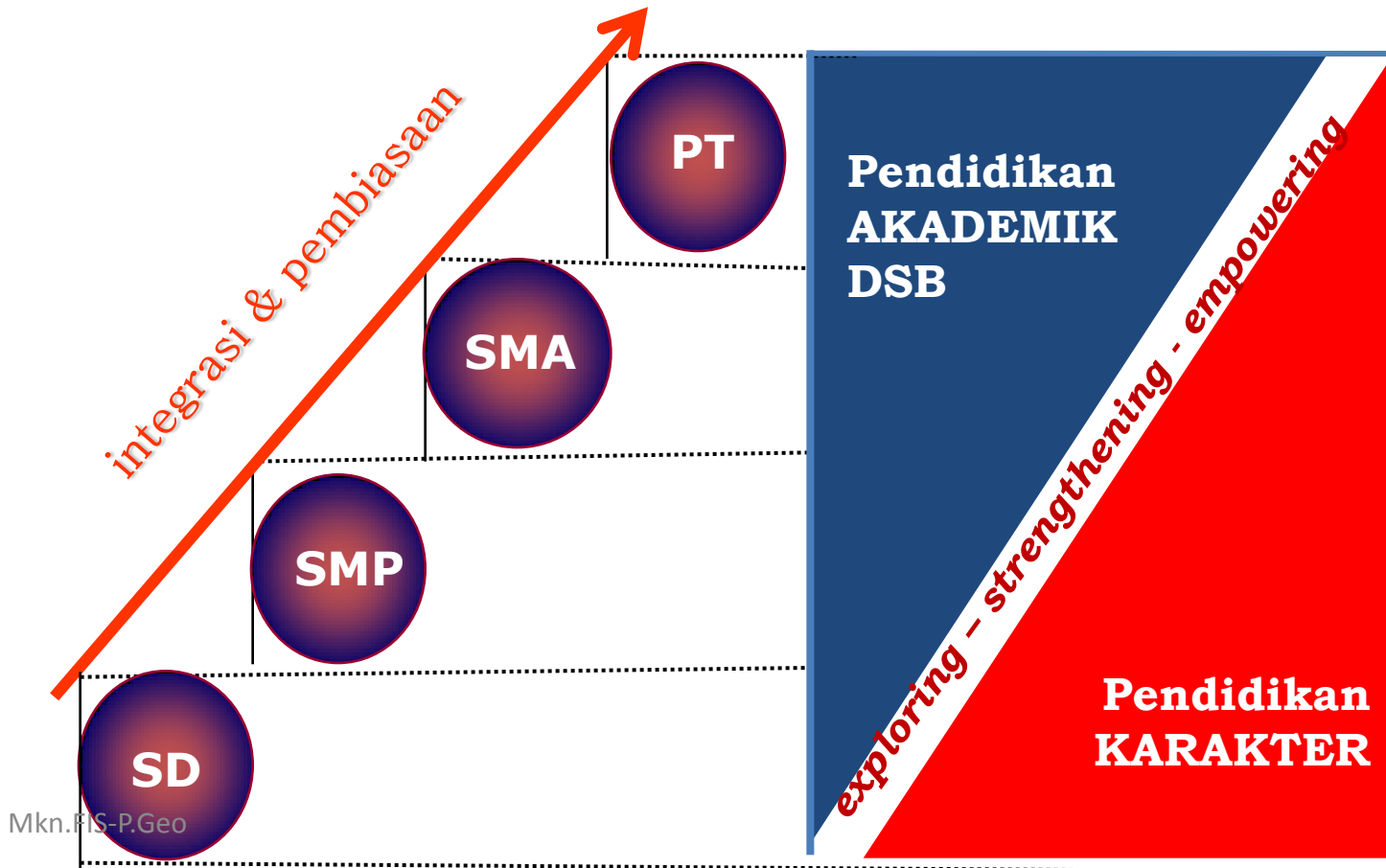
- Terselenggaranya **layanan prima** pendidikan nasional untuk membentuk **insan Indonesia cerdas komprehensif**

Pendidikan Komprehensif:

Ilmu Pengetahuan, Budi Pekerti (Akhlak, Karakter), Kreativitas, Inovatif

“...pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya **budi pekerti (kekuatan batin, karakter)**, pikiran (*intellect*), dan tubuh anak.

Bagian-bagian itu **tidak boleh dipisahkan** agar kita dapat memajukan kesempurnaan hidup anak-anak kita..” (*Ki Hajar Dewantoro*)



MISI PENDIDIKAN NASIONAL

1. Meningkatkan **ketersediaan** layanan pendidikan
2. Memperluas **keterjangkauan** layanan pendidikan
3. Meningkatkan **kualitas / mutu dan relevansi** layanan pendidikan
4. Mewujudkan **kesetaraan** dalam memperoleh layanan pendidikan
5. Menjamin **kepastian** memperoleh layanan pendidikan

VISI PENDIDIKAN TINGGI

- Terwujudnya sistem pendidikan tinggi yang menghasilkan insan yang *berkarakter, cerdas,* dan *terampil* untuk membangun bangsa Indonesia yang bermartabat dan berdaya saing melalui pengembangan ilmu, teknologi, dan seni untuk kemajuan dan kesejahteraan umat manusia yang berkelanjutan



PEMBELAJARAN

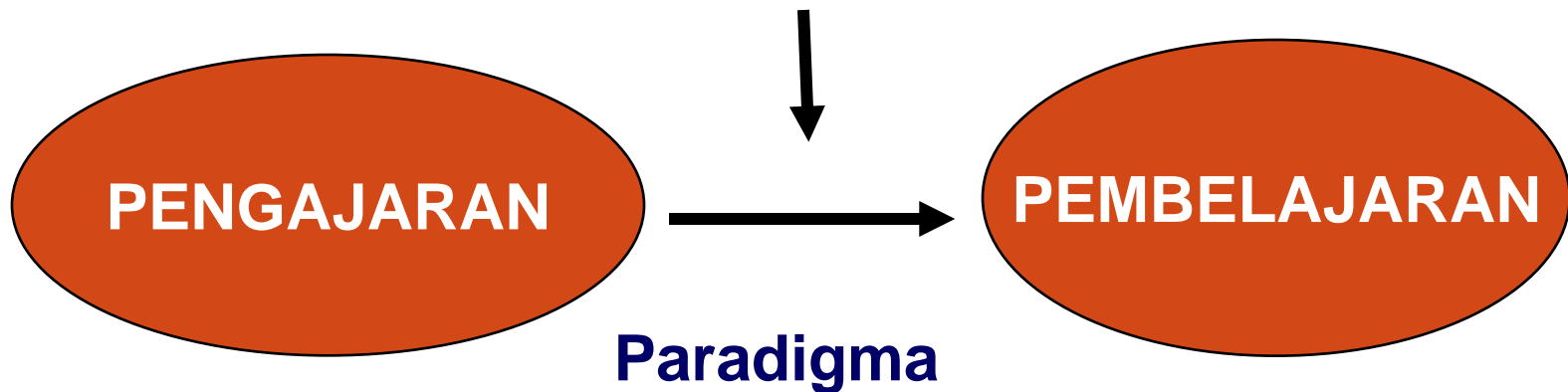


PEMBELAJARAN

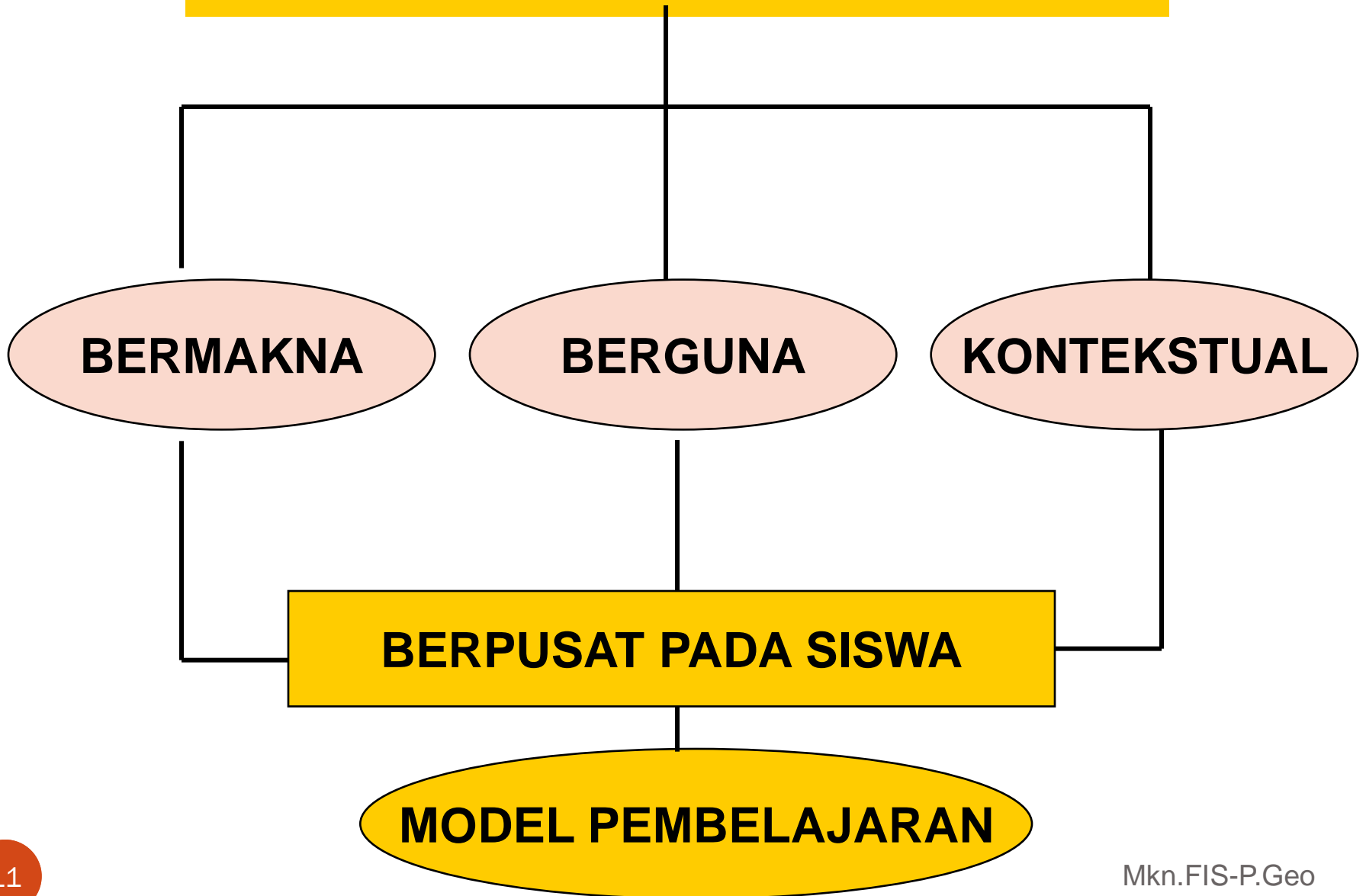
- Secara umum dan luas, Cara yang dipakai oleh pengajar, ahli kurikulum, perancang bahan, dan lain-lain, yang bertujuan untuk mengembangkan rencana yang terorganisir guna keperluan belajar” (Gagne, 1979: 19).
- Secara khusus kegiatan pembelajaran sering dianggap sama dengan mengajar atau memberi kuliah.

Penyelenggaraan pendidikan

Sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat, di mana pendidik memberikan keteladanan dan membangun kemauan peserta didik untuk berpartisipasi aktif, mengembangkan potensi, kreativitas dan kemandiriannya sesuai dengan bakat, minat serta perkembangan fisik dan psikologis.



PROSES PEMBELAJARAN



A. Landasan Yuridis

- UU No. 20/2003 : SPN
- UU No. 14/2005 : UGD
- PP No. 19/2005 : SNP
- PP No. 17/2010 : P-3

Perhatikan :

- Standar Nasional PT (SNPT)
- Standar Isi Pddk Tinggi (SIPT)
- Standar Dosen
- Permen-permen terkait

- **Upaya pendidikan:**
berorientasi **hakikat manusia** dalam bingkai **dimensi kemanusiaan**
- **Paradigma pendidikan:**
memuliakan kemanusiaan manusia
- **Basis Ilmu Pendidikan: HMM**

Landasan Pembelajaran

Pembelajaran pada setiap satuan pendidikan perlu memperhatikan landasan-landasan:

- **filosofis,**
- **konseptual,**
- **yuridis, dan**
- **empiris**

sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Landasan Strategis Konseptual

- **Pengertian Belajar:** usaha menguasai sesuatu yang baru
- **Dimensi Belajar:** dimensi tahu, bisa, mau, biasa, dan ikhlas
- **Pilar Belajar (Unesco "plus") :** *learning to know, to do, to be, to live together, dan to believe in God*

- **Pilar Pembelajaran**

- *high touch*
- *high tech*

- **Muatan Pembelajaran**

- ranah kognitif, afektif, psikomotor (Bloom)
- *verbal information, intellectual skills, cognitive strategies, values, motor skills* (Gagne).
- lima-i : iman dan takwa, inisiatif, industrius, individu, interaksi

Pilar Pembelajaran

Membutuhkan dua pilar utama:

- *Pertama*, pilar **high-touch**, yang didirikan di atas prinsip dasar “*ing ngarso sung tulodo, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani*”;
- *Kedua*, pilar **high-tech**, yang didirikan atas dasar prinsip “*alam takambang jadi guru*”.

Muatan Pembelajaran

Pembelajaran harus mengandung nilai-nilai:

1. Iman dan takwa,
2. Inisiatif (kreativitas, kepekaan, semangat, aspirasi, dan ambisi),
3. Industrius/*industrious* (kerja keras, keuletan, disiplin, dengan berdasar pada ilmu/teknologi/seni, serta memperhatikan K3),
4. Individu (bakat, minat, dan perbedaan individu lainnya), dan
5. Interaksi (sosial dan kontekstual dengan lingkungan).

Hasil Pembelajaran

Diharapkan menghasilkan produk yang ber-*triguna*, yaitu:

- *makna guna,*
- *daya guna, dan*
- *karya guna*



RENCANA INDUK PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA

**Kementerian Pendidikan Nasional
Republik Indonesia**



BERBAGAI ISTILAH

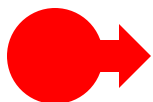
- KARAKTER
- AKHLAK
- MORAL
- WATAK



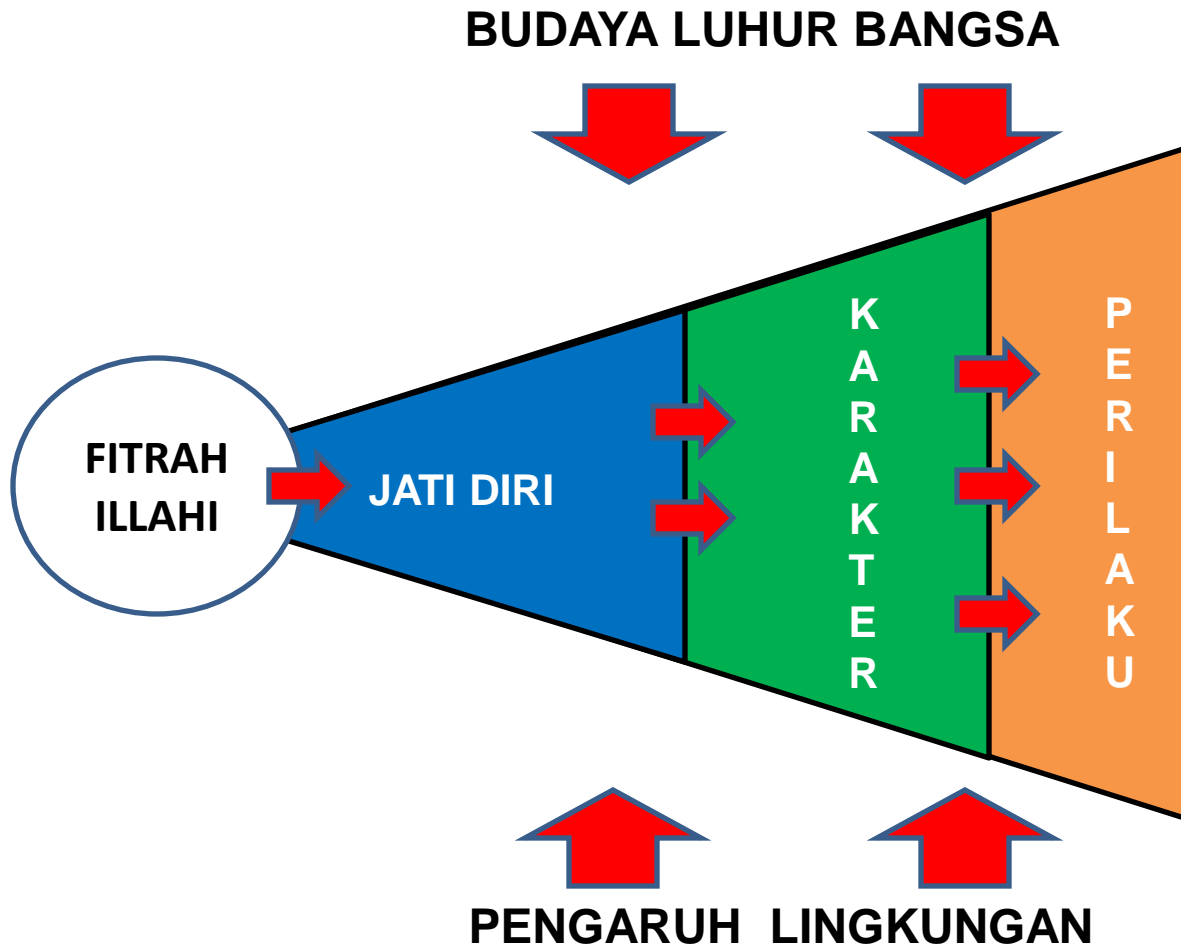
PERILAKU



....AKU DIUTUS UNTUK MEMPERBAIKI AKHLAK UMAT ...



TUJUAN UTAMA MAPEL/MAKUL AGAMA UNTUK



❖ JIKA BUDAYA LUHUR BANGSA BERPENGARUH DOMINAN THD PEMBENTUKAN KARAKTER, PERILAKU MASYARAKAT AKAN DIWARNAI OLEH BUDAYA LUHUR BANGSA.

Pasal 3 UU Sisdiknas

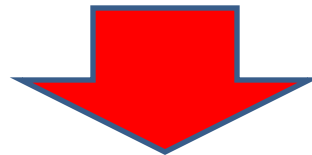
- Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia **yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.**



***5 DARI 8 POTENSI PESERTA DIDIK YG INGIN
DIKEMBANGKAN LB DEKAT DENGAN KARAKTER***

KI HAJAR DEWANTARA

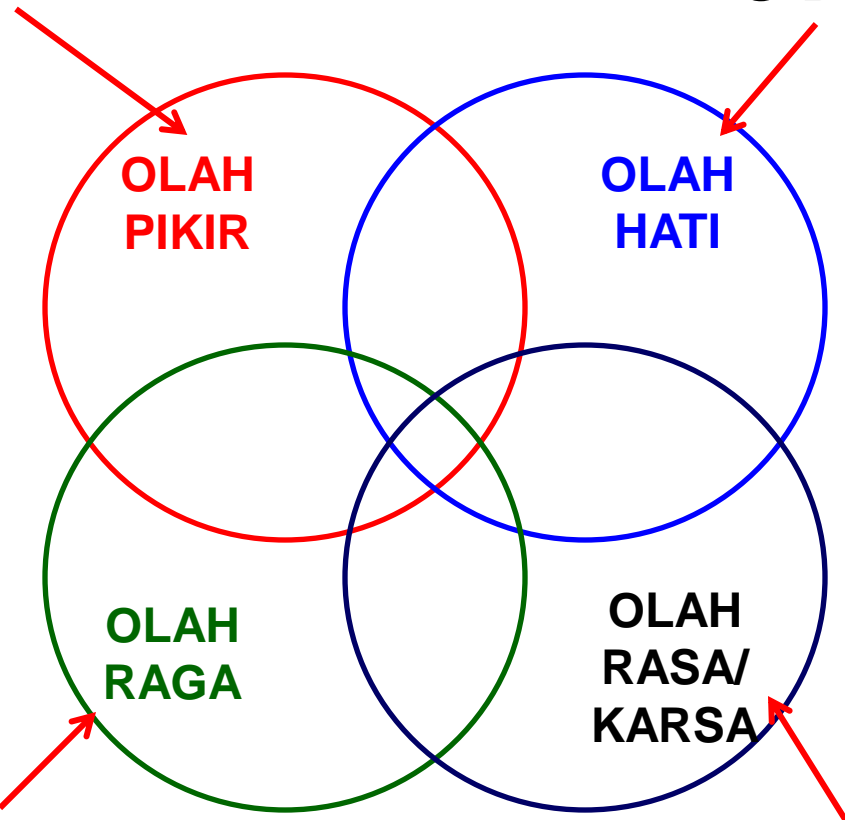
PENDIDIKAN ADALAH DAYA UPAYA UNTUK MEMAJUKAN BERTUMBUHNYA **BUDI PEKERTI (KEKUATAN BATIN, KARAKTER)**, PIKIRAN (INTELLECT) DAN TUBUH ANAK. BAGIAN-BAGIAN ITU **TIDAK BOLEH DIPISAHKAN** AGAR KITA DAPAT MEMAJUKAN KESEMPURNAAN HIDUP ANAK-ANAK KITA.



PENDIDIKAN KARAKTER MERUPAKAN BAGIAN INTEGRAL YG SANGAT PENTING DARI PENDIDIKAN KITA

FATHONAH

SIDIK



**OLAH
PIKIR**

**OLAH
HATI**

**OLAH
RAGA**

**OLAH
RASA/
KARSA**

AMANAHAH

TABLIGH

LOGIKA

RASA

INTRA-
PERSONAL

OLAH PIKIR

FATHONAH

THINKER

IQ

(Bervisi, Cerdas, Kreatif,
Terbuka)

OLAH HATI

SIDDIQ

BELIEVER

SQ

(Jujur, Ikhlas, Religius,
Adil)

INTER-
PERSONAL

OLAH RAGA

AMANAHAH

DOER

AQ

(Gigih, Kerja Keras,
Disiplin, Bersih,
Bertanggungjawab)

OLAH RASA/KARSA

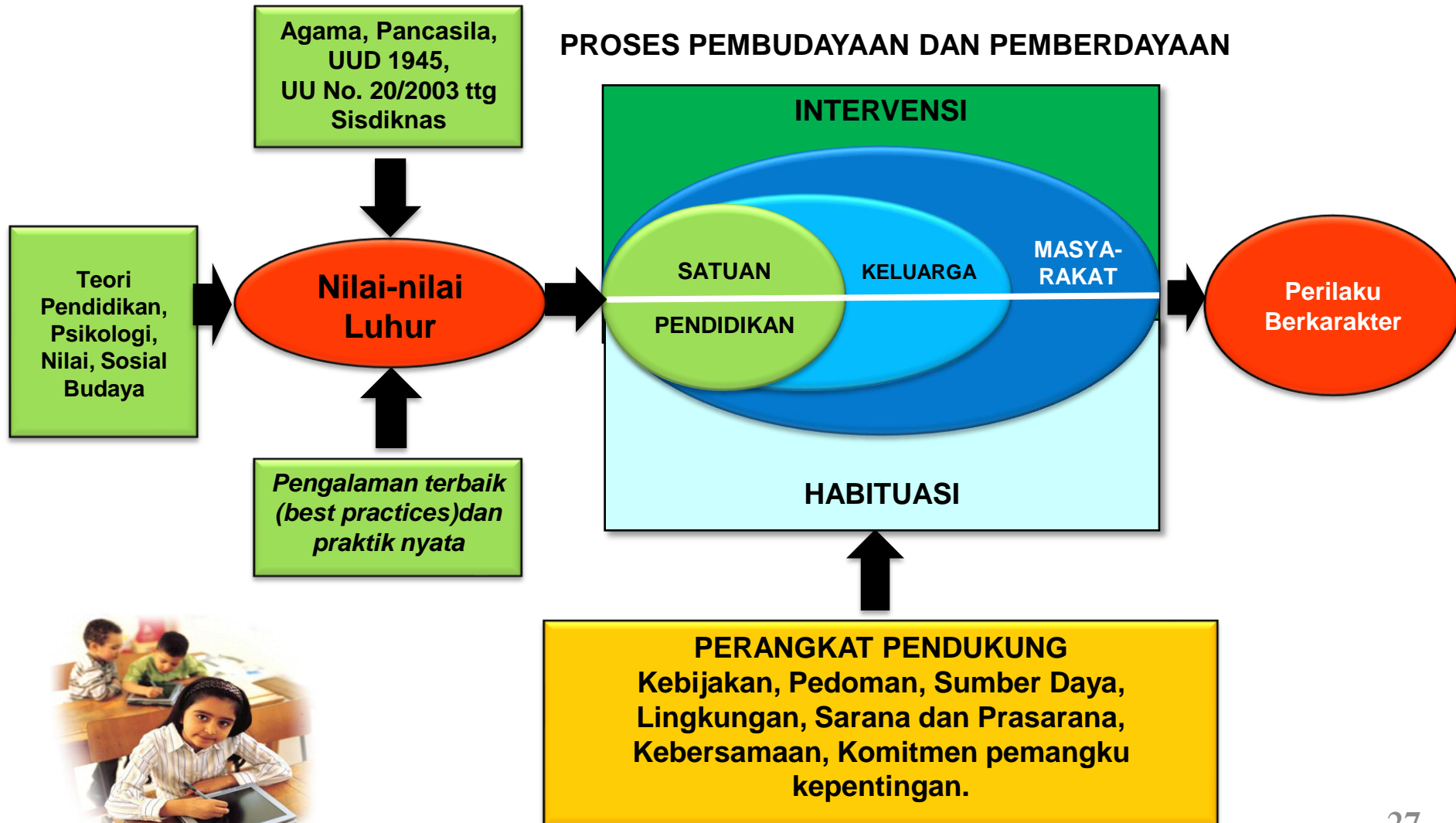
TABLIGH

NETWORKER

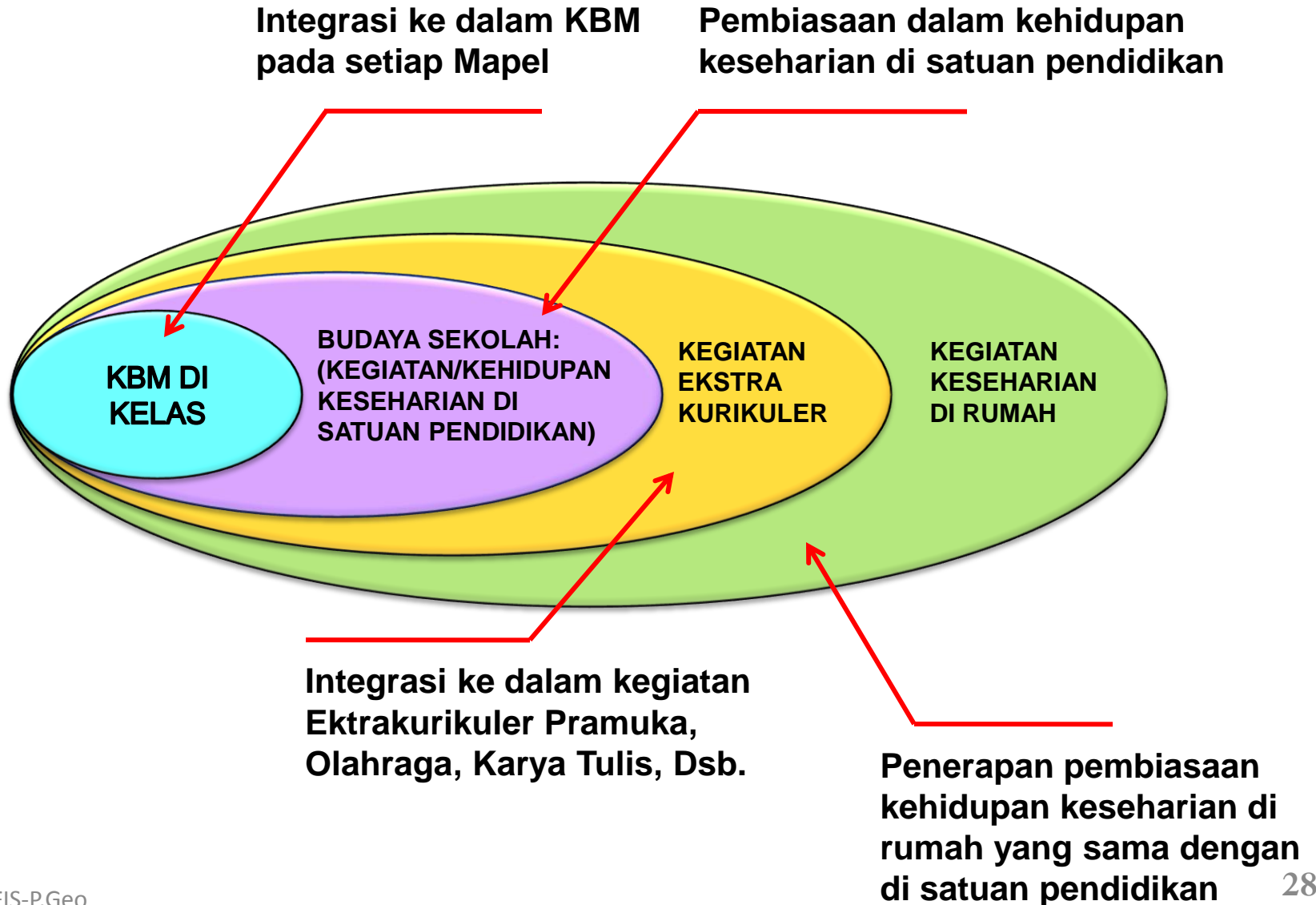
EQ

(Peduli, Demokratis,
Gotongroyong, Suka
membantu)

GRAND DESIGN PENDIDIKAN KARAKTER



STRATEGI MIKRO DI SEKOLAH





PERSPEKTIF TEORI DAN PRAKTIK

PENDIDIKAN BERBASIS KEUNGGULAN LOKAL (PBKL)



KEUNGGULAN LOKAL

- segala sesuatu yang merupakan ciri khas kedaerahan yang mencakup aspek ekonomi, budaya, teknologi informasi dan komunikasi, ekologi, dan lain-lain
- dapat berupa hasil bumi, kreasi seni, tradisi, budaya, pelayanan, jasa, sumber daya alam, sumber daya manusia atau lainnya yang menjadi keunggulan suatu daerah.

PENDIDIKAN BERBASIS KEUNGGULAN LOKAL (PBKL)

- Penyelenggaraan pendidikan yang bertujuan agar siswa mengetahui keunggulan lokal daerah di mana dia tinggal, memahami berbagai aspek yang berhubungan dengan keunggulan lokal daerah.
- Siswa diharapkan mampu mengolah sumber daya, terlibat dalam pelayanan/ jasa atau kegiatan lain yang berkaitan dengan keunggulan lokal sehingga memperoleh pendapatan dan melestarikan budaya / tradisi / sumber daya yang menjadi unggulan daerah serta mampu bersaing secara nasional maupun global (*think globally, act locally*).

Pengembangan Keunggulan Lokal

7 M

Man,

Money,

Machine,

Material,

Method,

Marketing and

Management.

SBKL

diharapkan dapat menjawab permasalahan:

- Keunggulan lokal apa yang dapat dikembangkan
- Bagaimana cara mengembangkannya
- infrastruktur apa yang diperlukan
- Berapa lama pembelajaran keunggulan lokal dilaksanakan, dan
- Bagaimana cara pembelajarannya yang efektif dan efisien

Potensi Keunggulan Lokal

1. Potensi Sumber Daya Alam
2. Potensi Sumber Daya Manusia
3. Potensi Geografis
4. Potensi Budaya
5. Potensi Historis

Sekolah Berbasis Keunggulan Lokal (SBKL)

Sekolah dengan potensi dan keragaman karya yang dihasilkan sebagai ciri khas daerah tersebut.

Misalnya:

- Di **Dompu** ada keunggulan lokal di bidang pertanian dan peternakan, yaitu padi, kambing, sapi dan Kuda.
- Di **Bima** ada keunggulan lokal bahari dan pertanian,
- **Lombok** ada pariwisata dan pertanian, serta keunggulan lokal di daerah lain.
- **Sumbawa** ada apa ?
ada pertambangan dan peternakan,

Perspektif Teori Pembelajaran Berbasis Keunggulan Lokal

Ausubel, 1978 dan Bruner, 1977

- pembelajaran akan lebih menarik, menggairahkan, jika peserta didik melihat kegunaan, manfaat, makna dari pembelajaran.
- Pembelajaran akan menyenangkan (*joyful learning*) jika berkaitan dengan potensi, minat, hobi, bakat dan berguna (*contextual*).
- Potensi daerah atau keunggulan lokal adalah potensi yang kontekstual yang dapat diangkat sebagai bahan pembelajaran yang menarik di sekolah.

Perspektif Teori Pembelajaran Berbasis Keunggulan Lokal , didukung oleh:

PP No. 19 /2005 tentang SNP.

- BAB III ps.17 (1) menyatakan bahwa KTSP dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi/ karakteristik daerah, sosial budaya masyarakat setempat dan peserta didik.
- BAB IV ps.19 (1): pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis

Jenis keunggulan Lokal , a.l.:

- Kesenian daerah;
- Tata busana, tata boga, perawatan tubuh;
- Elektronika ;
- Kewirausahaan, industri kecil ;
- Pendayagunaan potensi kelautan;
- Lingkungan hidup (pengelolaan dan pelestarian);
- Pembinaan karakter (etika dan pemberian layanan prima);
- Komputer (yang tidak termasuk dalam SK/KD mata pelajaran TIK);
- Bahasa Asing (yang tidak termasuk dalam struktur kurikulum).



BELAJAR dan PEMBELAJARAN ***(Learning and Instruction)***



HAKIKAT BELAJAR (*Learning*)

Belajar selalu melibatkan tiga hal:

1. adanya perubahan tingkah laku,
2. sifat perubahannya relatif permanen, serta
3. perubahan tersebut disebabkan oleh interaksi dengan lingkungan, bukan oleh proses kedewasaan ataupun perubahan-perubahan kondisi fisik yang temporer sifatnya.

HASIL BELAJAR

Dari berbagai pandangan tentang belajar, dapat disimpulkan bahwa perbuatan dan hasil belajar dapat dimanifestasikan dalam wujud:

- (1) **Pertambahan materi pengetahuan yang berupa fakta, informasi, prinsip, hukum atau kaidah, prosedur atau pola kerja atau teori, sistem nilai-nilai dan sebagainya,**
- (2) **Penguasaan pola-pola *perilaku kognitif* (antara lain: pengamatan, proses berpikir, mengingat, mengenal kembali, abstraksi, dan sebagainya), *perilaku afektif* (antara lain: motivasi, minat, sikap, apresiasi dan sebagainya), dan *perilaku psikomotor* yakni keterampilan motorik, ekspresif dan sebagainya,**
- (3) **Perubahan dalam sifat-sifat kepribadian, baik yang nyata maupun yang tidak nyata (antara lain: kritis, tekun, teliti, kreatif, terbuka dan sebagainya).**

MENGAJAR (*Teaching*)

Adalah membantu para pembelajar memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berfikir, sarana untuk mengekspresikan dirinya dan cara-cara bagaimana belajar (Joice & Weil: 1986)

Peran utama guru adalah sebagai *Fasilitator*

PEMBELAJARAN (*Instruction*)

- Suatu rangkaian kejadian (*events*) yang mempengaruhi pembelajar sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah (Gagne dan Briggs :1979).
- Pembelajaran bukan hanya terbatas pada event-event yang dilakukan oleh guru saja, akan tetapi mencakup semua events yang mungkin mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar manusia. Pembelajaran mencakup kejadian-kejadian yang diturunkan oleh bahan-bahan cetak, gambar, program radio, televisi, film, slide, maupun **kombinasi dari bahan-bahan tersebut**.
- Sekarang bahkan *e-learning (electronic-learning)* berupa: *CAI (Computer Assisted Instruction)* atau *CAL (Computer Assisted Learning)*, belajar lewat internet, *SIG/GIS (Sistem Informasi Geografis /Geographic Information System)*, web-site sekolah, dll.sudah dimanfaatkan secara meluas.

PEMBELAJARAN (*Instruction*)

Menurut Undang-undang no.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional

- Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Bab I Ps.1 ay.20 UU No.20/2003, tentang Sisdiknas).
- Sebuah program pendidikan yang disengaja diselenggarakan untuk mencapai sejumlah tujuan/kompetensi.

Model Pembelajaran yang Berkembang saat ini a.l.:

- 1. *Quantum Learning***
- 2. *Accelerated Learning***
- 3. *Multiple Intelligence Learning***
- 4. *Contextual Learning / CTL***
- 5. *Cooperative Learning***
- 6. *Constructivistic Learning***
- 7. *Problem Based Learning***
- 8. *Project Based Learning***
- 9. *Emotional and Spiritual Intelligence Learning***
- 10. *Mastery Learning***
- 11. *Information and Communication Technology Based Learning*
(seperti: *CBI, CMI, CAI, CAL*).**
- 12. Dll.**



STRATEGI

Arief S. Sadiman, 1983/1984: 130).

- Dalam arti sempit, strategi identik dengan metode atau teknik, yaitu cara menyampaikan isi pesan kepada *audience (learner)* untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan
- Sedangkan secara luas strategi bisa mencakup antara lain **metode**, pendekatan, pemilihan sumber-sumber (termasuk **media-nya**) pengelompokan siswa/mahasiswa dan pengukuran keberhasilannya.

STRATEGI PEMBELAJARAN

Romiszowski (1981: 292) merinci Strategi Pembelajaran ke dalam empat tingkatan metode pembelajaran.

1. strategi pembelajaran,
2. rencana pembelajaran,
3. taktik pembelajaran, dan
4. latihan-latihan pembelajaran

Pertanyaan mendasar berkaitan dengan strategi pembelajaran

1. Bagaimanakah kegiatan pembelajaran?
2. Titik sentral kegiatan pembelajaran?
3. Pola pembelajaran?
 - a. Kurikulum - guru - siswa
 - b. Kurikulum - guru - AVA - siswa
 - c. Kurikulum - guru - AVA dan guru media - siswa
 - d. Kurikulum - guru media - siswa
4. **Metode** yang akan dipakai ?
5. Pengelompokan siswa?
6. Pemanfaatan dan pengelolaan sumber belajar dan **Media** pembelajaran?
7. Pengukuran keberhasilan belajar ?

Komponen umum (*general components*)

- Dick dan Carey (2005: 106)
strategi pembelajaran menjelaskan suatu set bahan pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan bersama bahan-bahan tersebut untuk mencapai hasil belajar tertentu pada siswa

Komponen umum (*general components*)

- 1. Kegiatan pra pembelajaran (*Pre instructional activities*)**
- 2. Penyajian informasi (*Information presentation*)**
- 3. Partisipasi siswa (*Student participation*)**
- 4. Tes (*Testing*), dan**
- 5. Tindak lanjut (*Follow through*)**

Gagne dan Briggs (1979: 157)

Menggunakan istilah urutan kegiatan yang mencakup sembilan langkah, yaitu:

1. Memberikan motivasi atau menarik perhatian
2. Menjelaskan tujuan pembelajaran
3. Mengingatnkan kompetensi prasyarat
4. Memberi stimulus (masalah, topik, konsep)
5. Memberi petunjuk cara belajar/mempelajari
6. Menimbulkan penampilan siswa/mahasiswa
7. Memberikan umpan balik
8. Menilai penampilan
9. Menyimpulkan

Di dalam Strategi Pembelajaran terkandung empat pengertian

1. **Urutan kegiatan pembelajaran**, yaitu urutan kegiatan pengajar dalam menyampaikan isi pelajaran kepada pembelajar/siswa/mahasiswa.
2. **Metode pembelajaran**, yaitu cara pengajar mengorganisasikan materi pelajaran dan pembelajar/siswa/mahasiswa, agar menjadi proses belajar yang efektif dan efisien
3. **Media pembelajaran**, yaitu peralatan dan bahan pembelajaran yang digunakan pengajar dan pembelajar/siswa/mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran
4. **Waktu** yang digunakan oleh pengajar dan pembelajar/siswa/mahasiswa dalam menyelesaikan setiap langkah dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara pengorganisasian materi pembelajaran dan mahasiswa, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

STRATEGI PEMBELAJARAN

- **Pendahuluan**
- **Inti**
- **Penutup**



PENDEKATAN SAINTIFIK ***(Scientific Approach)***





Esensi Pendekatan Saintifik



- Proses pembelajaran dapat **dipadankan dengan suatu proses ilmiah**. Pendekatan ilmiah diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik.
- Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuan lebih **mengedepankan penalaran induktif (*inductive reasoning*)** dibandingkan dengan penalaran deduktif (*deductive reasoning*).

- Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuan lebih mengedepankan pelararan induktif (*inductive reasoning*) dibandingkan dengan penalaran deduktif (*deductivereasoning*).
- Penalaran deduktif melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik. Sebaliknya, penalaran induktif memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan.
- Penalaran induktif **menempatkan bukti-bukti spesifik ke dalam relasi idea yang lebih luas**. Metode ilmiah umumnya menempatkan fenomena unik dengan kajian spesifik dan detail untuk kemudian merumuskan simpulan umum.



Kriteria Pembelajaran Berbasis Ilmiah



1. Materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata.
2. Penjelasan guru, respon siswa, dan interaksi edukatif guru-siswa terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.
3. Mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analistis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.



4. Mendorong dan menginspirasi siswa mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari materi pembelajaran.
5. Mendorong dan menginspirasi siswa mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon materi pembelajaran.
6. Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan.
7. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya.
8. Proses pembelajaran harus terhindar dari sifat-sifat atau nilai-nilai nonilmiah.

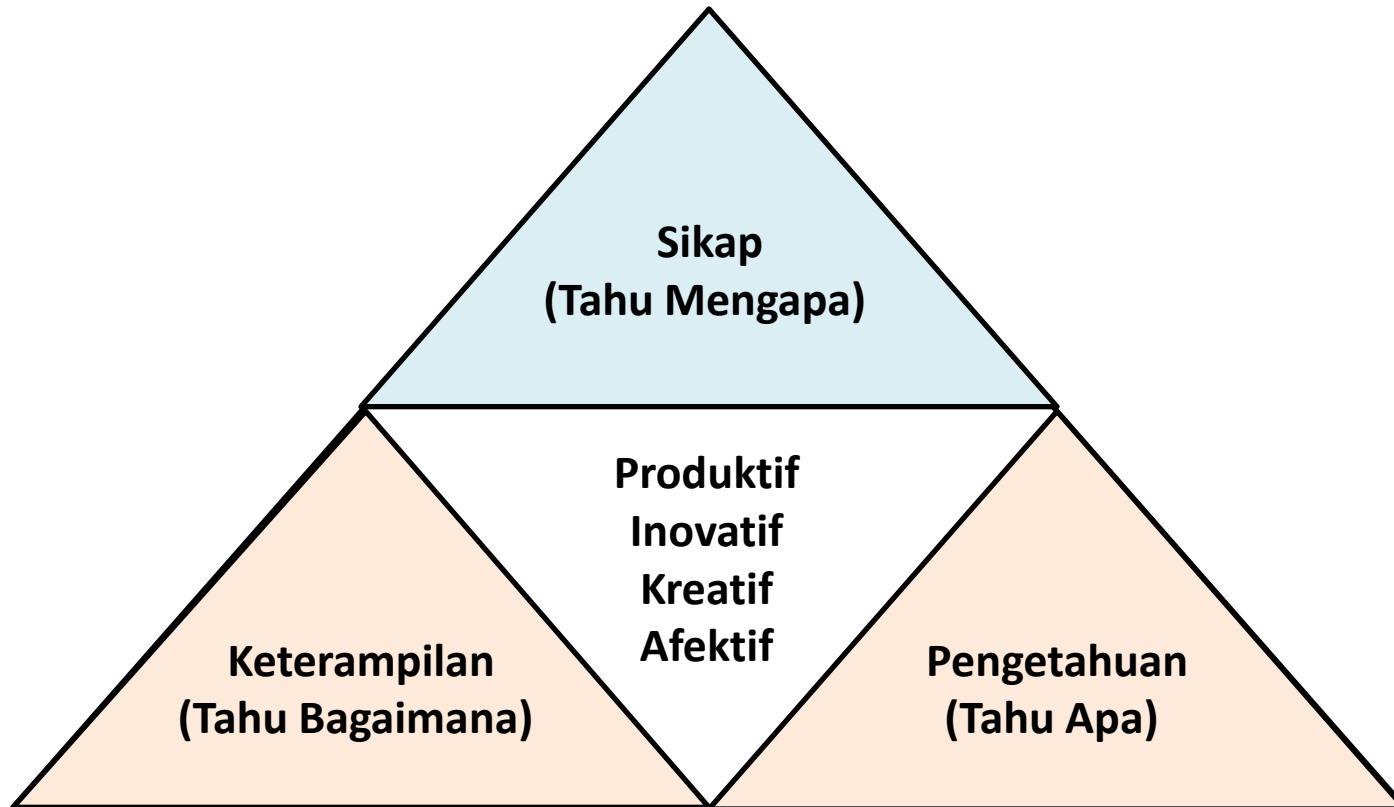


Langkah-Langkah Pembelajaran



Proses pembelajaran menyentuh tiga ranah, yaitu:

Sikap (peserta didik tahu mengapa), pengetahuan (peserta didik tahu apa), dan keterampilan (peserta didik tahu bagaimana)



Hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.



Langkah-Langkah Pembelajaran (lanjutan)



- Ranah sikap mencakup transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu mengapa.” → **Afektif**
- Ranah keterampilan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu bagaimana”. → **Terampil**
- Ranah pengetahuan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu apa.” → **Konten**
- Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi **sikap, pengetahuan, dan keterampilan**.



Langkah-Langkah Pembelajaran (lanjutan)



- Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan *scientific*.
- Pendekatan *scientific* dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi **mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring** untuk semua mata pelajaran.



Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik



Observing
(mengamati)

Questioning
(menanya)

Mengumpulkan
informasi/
eksperimen

Mengasosiasikan/
mengolah
informasi

Mengkomunikasikan

***Men
Cipta
!***

Pendekatan Saintifik dalam Proses Pembelajaran



1. Mengamati



- **Kegiatan Belajar**

mengamati: melihat, membaca, mendengar, menyimak (tanpa atau dengan alat).

- **Kompetensi yang dikembangkan**

melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi



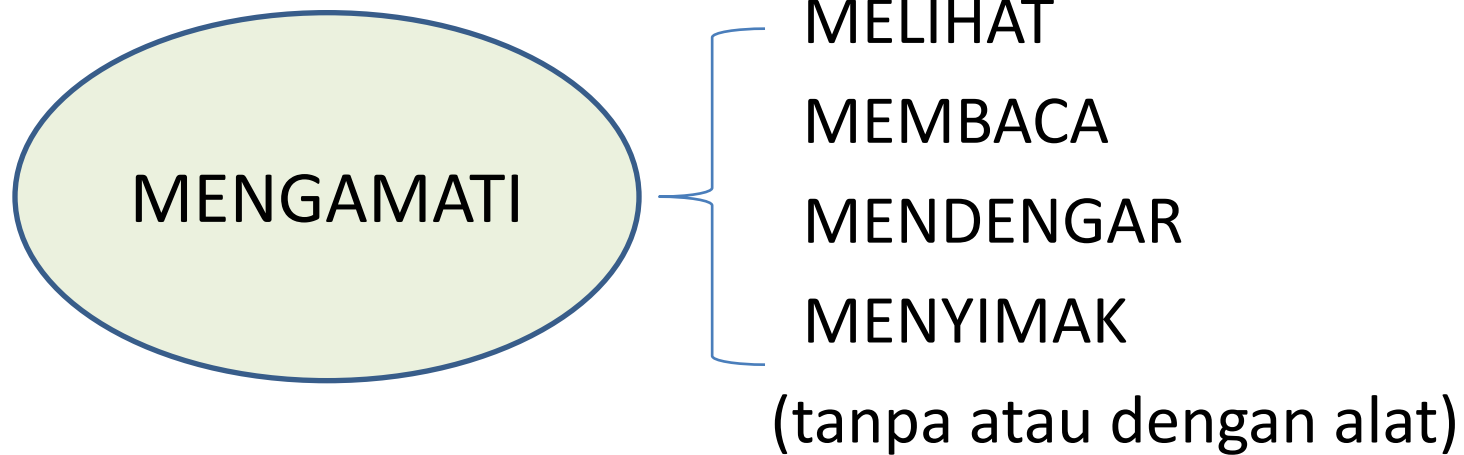
Mengamati (*lanjutan*)



- Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media objek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Tentu saja kegiatan mengamati dalam rangka pembelajaran ini biasanya memerlukan waktu persiapan yang lama dan matang, biaya dan tenaga relatif banyak, dan jika tidak terkendali akan mengaburkan makna serta tujuan pembelajaran.
- Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Dengan metode observasi peserta didik menemukan fakta bahwa ada hubungan antara objek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru.



Kegiatan Belajar mengamati dengan cara:





Langkah-langkah Mengamati



1. Menentukan objek apa yang akan diobservasi
2. Membuat pedoman observasi sesuai dengan lingkup objek yang akan diobservasi
3. Menentukan secara jelas data-data apa yang perlu diobservasi, baik primer maupun sekunder
4. Menentukan di mana tempat objek yang akan diobservasi
5. Menentukan secara jelas bagaimana observasi akan dilakukan untuk mengumpulkan data agar berjalan mudah dan lancar
6. Menentukan cara dan melakukan pencatatan atas hasil observasi, seperti menggunakan buku catatan, kamera, tape recorder, video perekam, dan alat-alat tulis lainnya.



Jenis-jenis Pengamatan



- **Observasi biasa (*common observation*)**. Peserta didik merupakan subjek yang sepenuhnya melakukan observasi (*complete observer*), dan sama sekali tidak melibatkan diri dengan pelaku, objek, atau situasi yang diamati.
- **Observasi terkendali (*controlled observation*)**. peserta didik sama sekali tidak melibatkan diri dengan pelaku, objek, atau situasi yang diamati. Pada observasi terkendali pelaku atau objek yang diamati ditempatkan pada ruang atau situasi yang dikhususkan.
- **Observasi partisipatif (*participant observation*)**. Pada observasi partisipatif, peserta didik melibatkan diri secara langsung dengan pelaku atau objek yang diamati. Observasi semacam ini mengharuskan peserta didik melibatkan diri pada pelaku, komunitas, atau objek yang diamati



2. Menanya



- **Kegiatan Belajarnya**

Mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik).

- **Kompetensi yang Dikembangkan**

Mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat



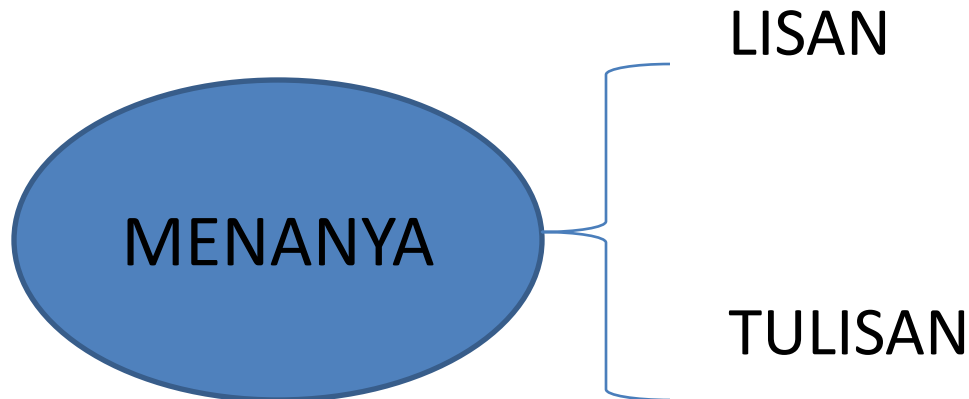
Menanya (*lanjutan*)



- Guru yang efektif mampu menginspirasi peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu peserta didiknya belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan peserta didiknya, ketika itu pula dia mendorong asuhannya itu untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik.
- Berbeda dengan penugasan yang menginginkan tindakan nyata, pertanyaan dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan verbal. Istilah “pertanyaan” tidak selalu dalam bentuk “kalimat tanya”, melainkan juga dapat dalam bentuk pernyataan, asalkan keduanya menginginkan tanggapan verbal. Bentuk pertanyaan, misalnya: Apakah ciri-ciri kalimat yang efektif? Bentuk pernyataan, misalnya: Sebutkan ciri-ciri kalimat efektif!



Mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati. (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan hipotetik)





3. Mengumpulkan Informasi/ Eksperimen



Kegiatan Belajarnya

- Melakukan eksperimen
- Membaca sumber lain selain buku teks.
- Mengamati objek/kejadian
- Aktivitas
- Wawancara dengan narasumber

Kompetensi yang Dikembangkan

Mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.



4. Mengasosiasikan/ Mengolah



Kegiatan Belajarnya

Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/eksperimen maupun hasil mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi

Kompetensi yang Dikembangkan

Mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan .



5. Mengkomunikasikan



Kegiatan Belajarnya

Menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya.

Kompetensi yang Dikembangkan

Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.



PENERAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK





Contoh Kegiatan Pembelajaran dengan menerapkan Pendekatan Saintifik



Kompetensi Dasar	:	Membedakan teks hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, eksplanasi, dan cerita pendek baik melalui lisan maupun tulisan
Topik/Bahasan	:	Perbedaan teks hasil observasi dan teks deskripsi berdasarkan strukturnya
Alokasi Waktu	:	1x pertemuan (2 JP)
Tahapan Pembelajaran		Kegiatan
Mengamati		<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membaca teks laporan observasi melalui buku teks siswa halaman 5 2. Peserta didik membaca informasi mengenai struktur teks hasil observasi di buku teks siswa halaman 6 – 7
Menanya		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran 2. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, siswa memilih dan merumuskan salah satu di antaranya (struktur dan ciri-ciri bahasa)

Mengumpulkan data/ eksperimen	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa secara berkelompok untuk mencari tahu tentang hal-hal yang berhubungan dengan struktur teks hasil observasi melalui kegiatan membaca literatur di perpustakaan atau internet sekolah2. Peserta didik membaca teks hasil observasi pada halaman 103. Peserta didik mengenal dan mendiskusikan struktur teks hasil observasi tersebut dengan menggunakan tugas 2 halaman 10
Mengolah informasi/ Mengasosiasikan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa secara berkelompok untuk mengolah informasi yang diperoleh dari hasil kegiatan sebelumnya untuk memperluas, memperdalam, atau mencari solusi dari masalah terkait materi2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memverifikasi sehingga dapat menemukan konsep tentang struktur teks hasil observasi
Mengkomunikasikan	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik melaporkan struktur teks hasil laporan observasi



METODE PEMBELAJARAN



Metode Pembelajaran?

“Cara menyajikan pembelajaran/
perkuliahan untuk mencapai kompetensi
Matapelajaran/Matakuliah”



Bagaimana Metode Pembelajaran Yang Baik ?



1. Sesuai Prinsip-prinsip Belajar
2. Mempertimbangkan Model Pembelajaran



MODEL PEMBELAJARAN

Beberapa Model Pembelajaran Inovatif

1. Pembelajaran Kooperatif (*CL: Cooperative Learning*)
2. Pembelajaran Kontekstual (*CTL: Contextual Teaching and Learning*)
3. Pembelajaran Berbasis Masalah (*PBL: Problem Based Learning*)
4. Pembelajaran Tuntas (*ML: Mastery Learning*)
5. Pembelajaran Berbasis Komputer (*CAI: Computer Based Instruction atau CAI*)

Metode Pembelajaran Alternatif

1. **Ceramah**
2. **Demonstrasi**
3. **Penampilan**
4. **Diskusi/tanya jawab**
5. **Studi Mandiri**
6. **Kegiatan Pembelajaran Terprogram**
7. **Latihan**
8. **Simulasi**
9. **Sumbang Saran**
10. **Studi Kasus**
11. ***Computer Assisted Instruction***
12. **Insiden**
13. **Praktikum dan Praktik Lapangan**
14. **Proyek**
15. **Bermain Peran**
16. **Seminar**
17. **Simposium**
18. **Tutorial**
19. **Deduktif**
20. **Induktif**
21. **dll.**

PENJELASAN BEBERAPA METODE PEMBELAJARAN



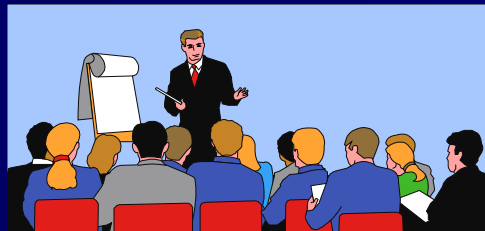
Ceramah



Demonstrasi



Diskusi



Sumbang Saran



Simulasi

Metode Ceramah

Keunggulan

- cepat menyampaikan informasi*
- banyak informasi yang disampaikan dalam waktu singkat*
- menjangkau banyak audiens/siswa*



Kelemahan

- komunikasi satu arah*
- sukar memenuhi kebutuhan individu*
- proses pembelajaran berpusat pada guru*

Metode Diskusi

Keunggulan

- ada interaksi antara dosen-siswa, siswa-siswa*
- dapat menilai penguasaan konsep siswa*
- dapat melihat reaksi siswa terhadap ide-ide baru*

Kelemahan

- tidak efektif bila siswa belum menguasai konsep dasar*
- memerlukan banyak waktu*



Metode Demonstrasi

- Konsep yang diajarkan menjadi lebih nyata
- Kesamaan pengertian terhadap suatu konsep
- Cocok untuk mengajar keterampilan



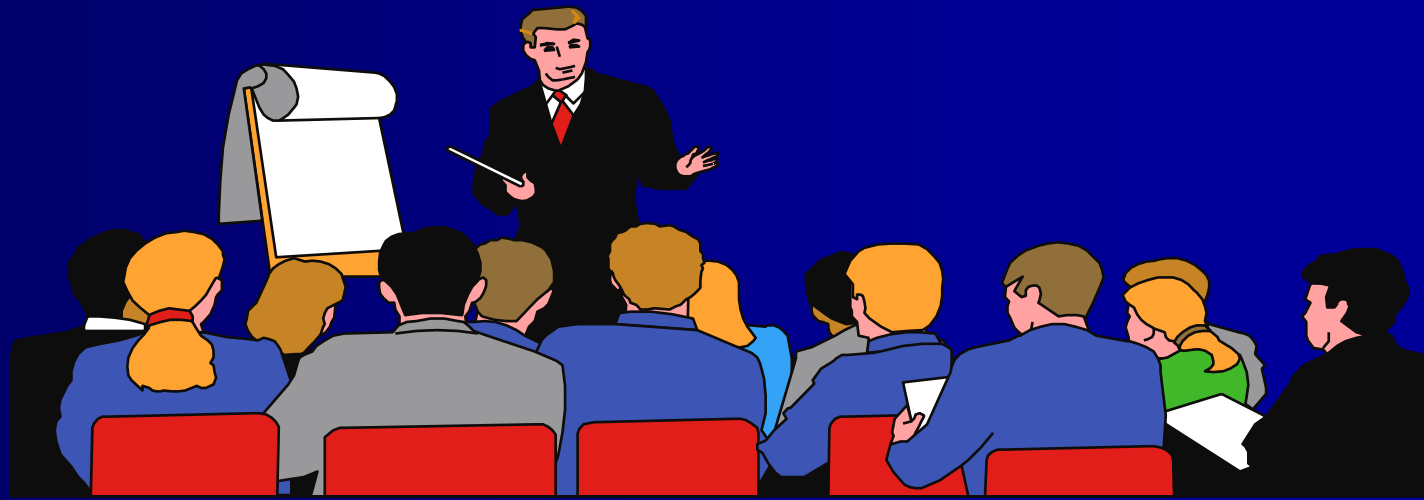
Pelaksanaan:

- Ada prosedur tertulis untuk siswa
- Pelaksana demonstrasi siap dan terampil

Sumbang Saran

Memotivasi siswa untuk:

- Berpartisipasi aktif memberikan pendapat
- Menghargai pendapat orang lain



SIMULASI

Memotivasi siswa untuk:

- ❑ Memahami perasaan orang lain
- ❑ Memecahkan masalah bersama
- ❑ Mengambil keputusan
- ❑ Mengembangkan kreativitas



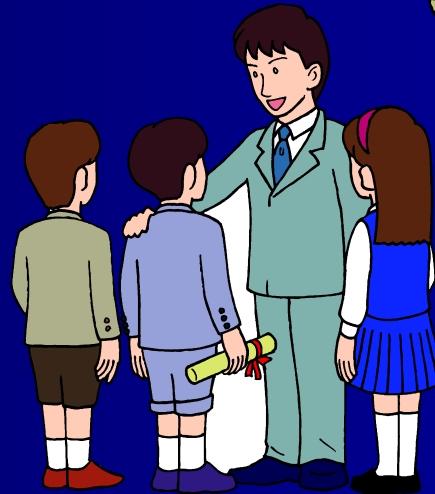
Bentuk Simulasi



Peer Teaching



Games



Role Playing

BEBERAPA METODE PEMBELAJARAN UNTUK SEKOLAH KESEHATAN

1. Ceramah
2. Diskusi/Tanya Jawab
3. Demonstrasi
4. Praktikum dan Praktik Lapangan
5. Pemberian tugas dan Latihan
6. Studi Mandiri
7. dll. *Sesuai dengan kebutuhan*



MEDIA PEMBELAJARAN



Media

Segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi

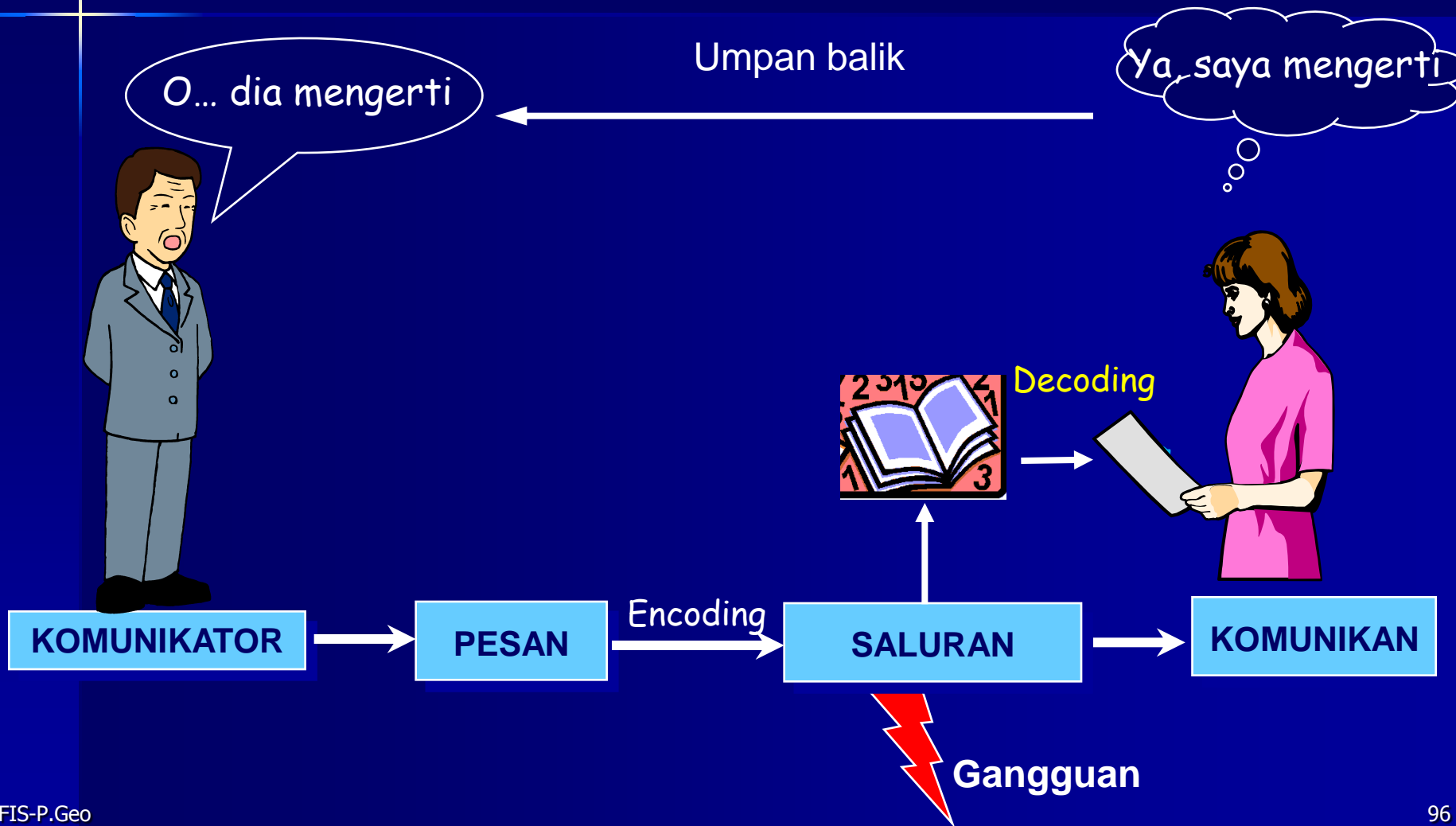
Manfaat Media Dalam PBM

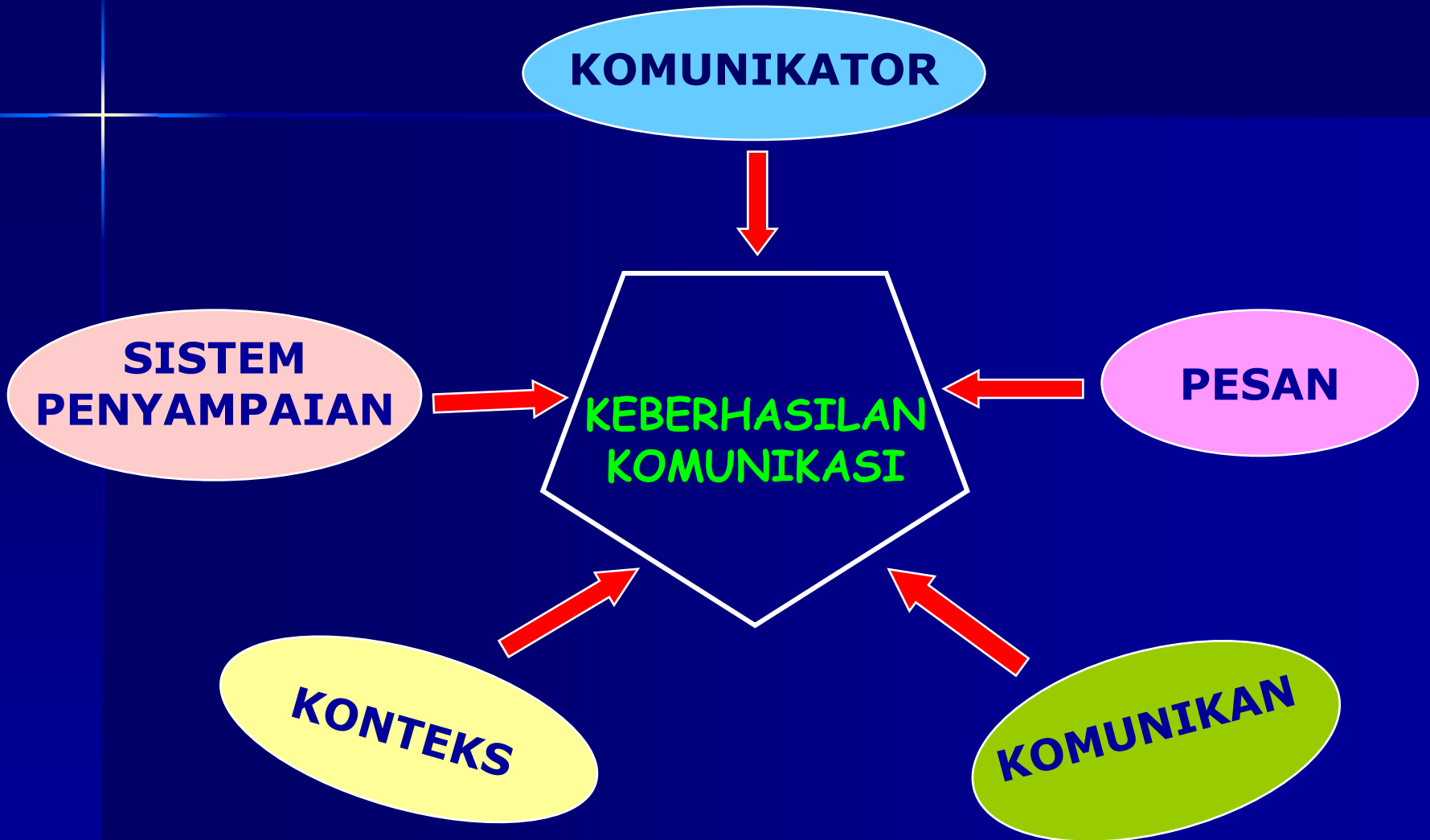
- ❑ **Penyampaian materi dapat diseragamkan**
- ❑ **Proses instruksional lebih menarik**
- ❑ **Proses belajar lebih interaktif**
- ❑ **Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi**
- ❑ **Kualitas belajar dapat ditingkatkan**
- ❑ **Proses belajar dapat terjadi kapan dan di mana saja**
- ❑ **Meningkatkan sikap positif mahasiswa terhadap proses dan bahan belajar**
- ❑ **Peran dosen berubah ke arah positif dan produktif**

KOMUNIKASI

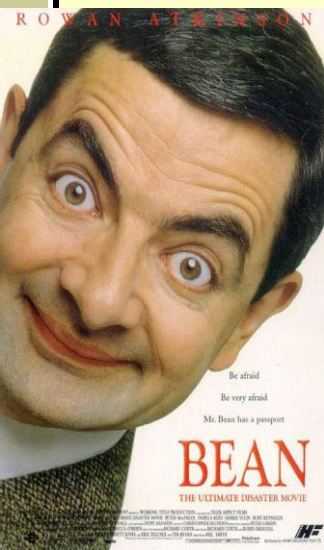
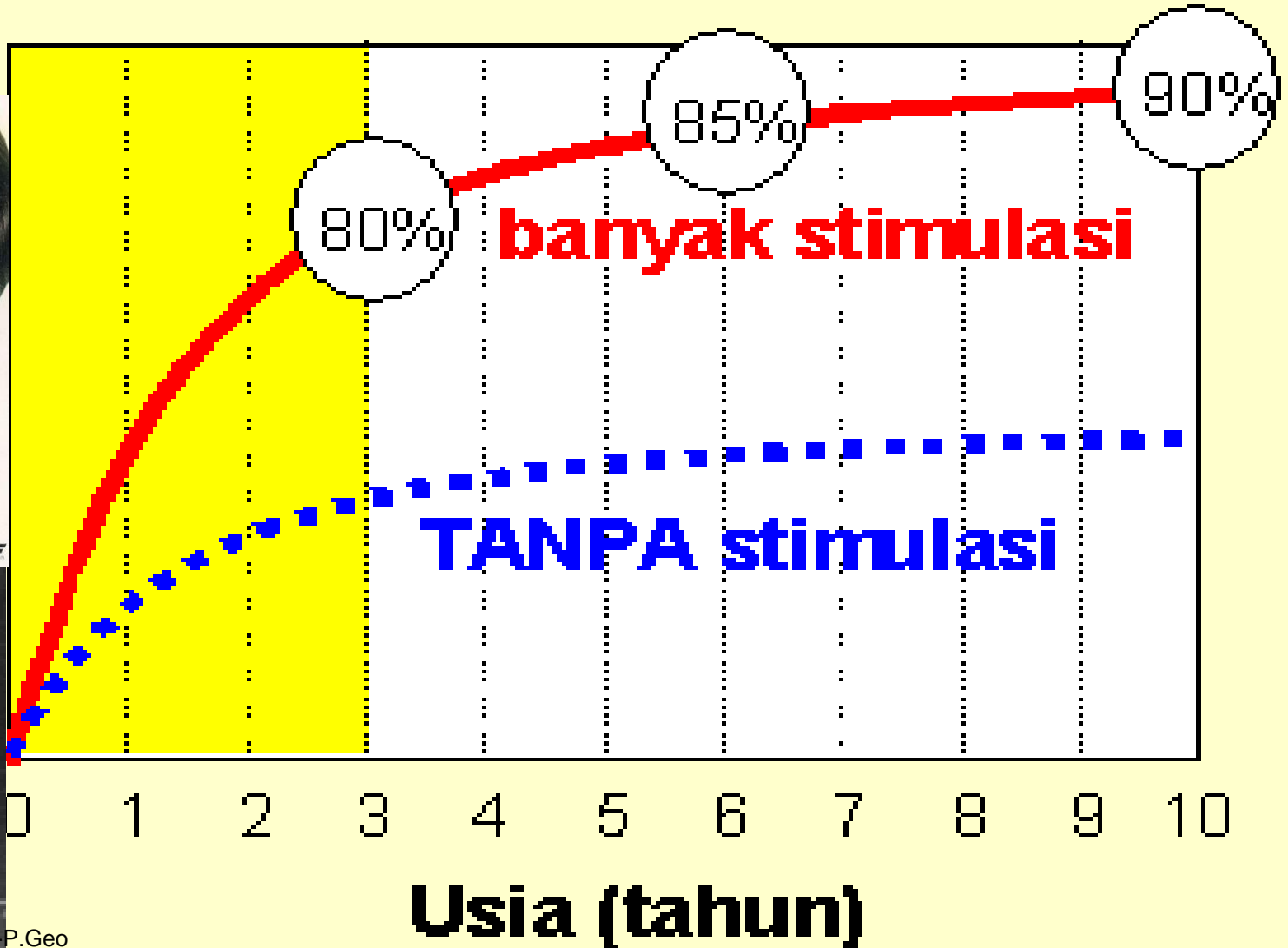
- ❑ Proses Penyampaian Informasi
- ❑ Proses Penyampaian Gagasan
- ❑ Proses Penciptaan Arti

PROSES KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN





Perkembangan Jaringan Otak



Motivasi

Movere → Menggerakkan

Kondisi yang:

- Menimbulkan Perilaku
- Mengarahkan Perilaku
- Mempertahankan Intensitas Perilaku

Wlodkowski (1985)

Model ARCS

Untuk membangkitkan Motivasi:

- Perhatian (Attention)**
- Relevansi (Relevance)**
- Kepercayaan Diri (Confidence)**
- Kepuasan (Satisfaction)**

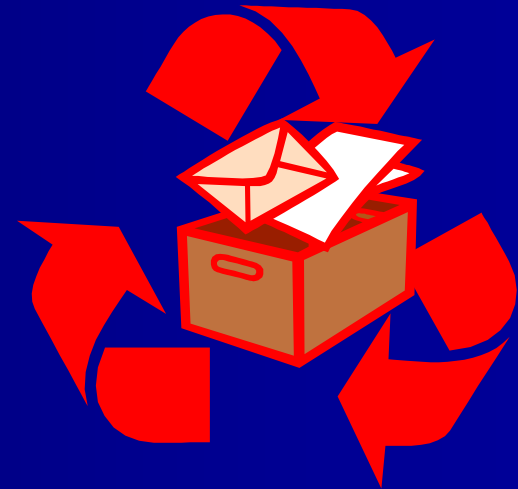
Perhatian (Attention)

- Baru
- Aneh
- Kontradiktif
- Kompleks

RELEVANSI (Relevance)

□ Sesuai kebutuhan:

- Berprestasi**
- Memiliki kekuasaan**
- Afiliasi**

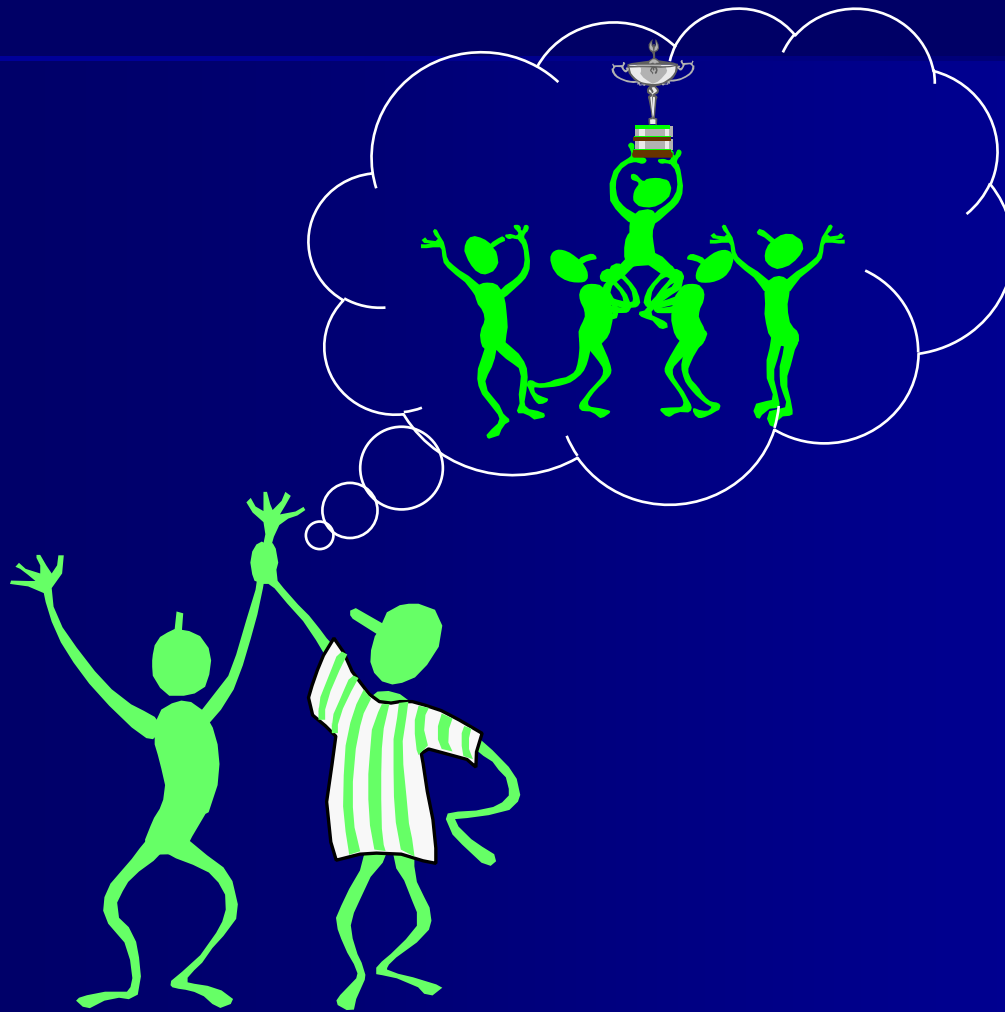


□ Bermanfaat

Kepercayaan Diri (Confidence)



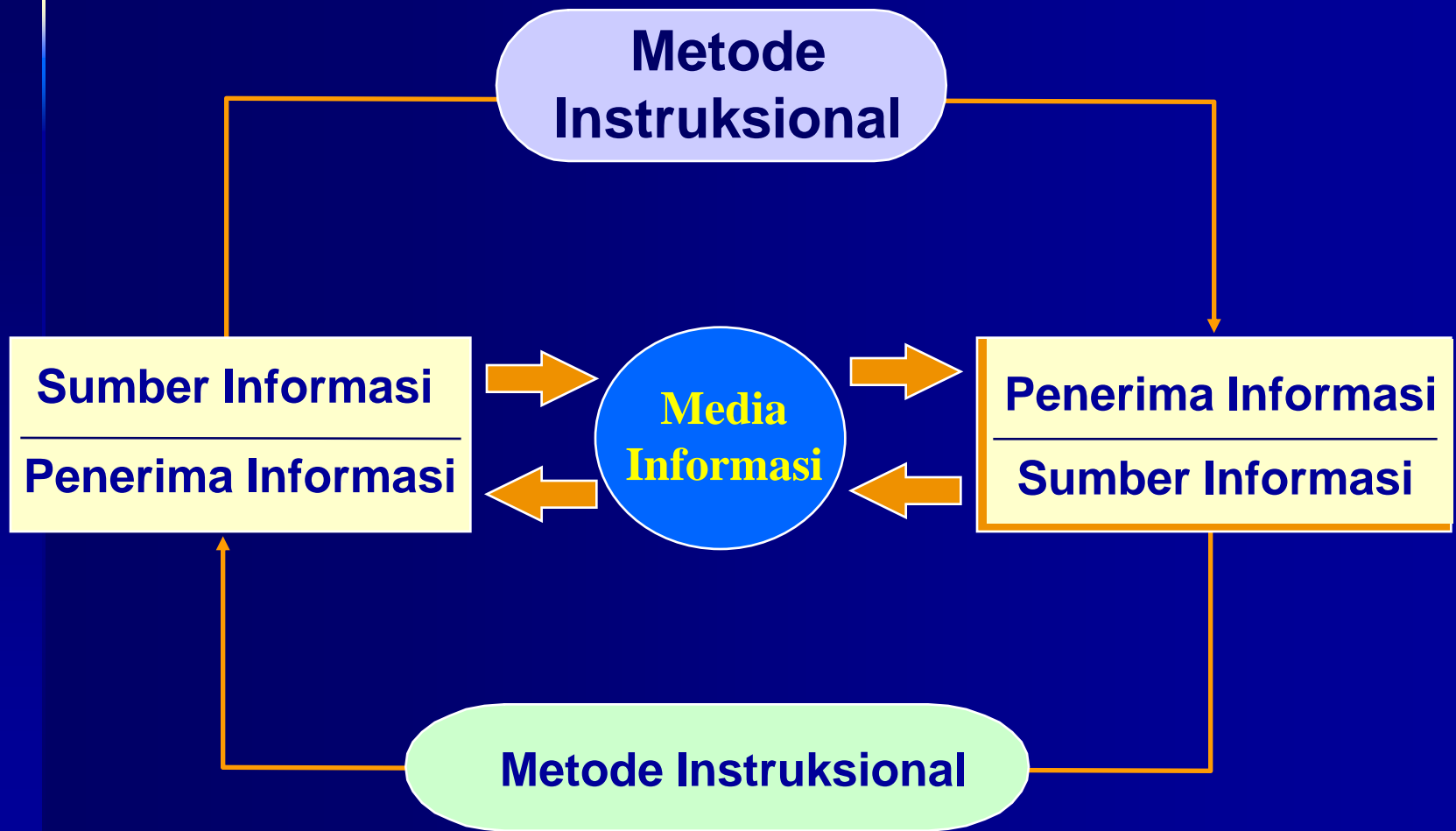
Kepuasan (Satisfaction)



MEDIA DALAM PROSES KOMUNIKASI



MEDIA DALAM PROSES KOMUNIKASI PEMBELAJARAN



PENGGOLONGAN MEDIA



Bretz

- **Media yang dapat didengar (Audio)**

- **Media yang dapat dilihat (Video)**
 - ☞ gambar visual
 - ☞ garis (grafis)
 - ☞ simbol verbal

- **Media yang dapat bergerak**

Penggolongan Media menurut Ukuran Audiens (Schramm)

Media untuk audiens besar:

- **Televisi**
- **Radio**
- **Facsimile**
- **Internet**

Penggolongan Media menurut Ukuran Audiens (Schramm)

Media untuk audiens kecil:

- Film suara
- Film bisu
- Videotape
- Film strip suara
- Slide
- Radio
- Audiotape
- Audiodisc
- Foto
- Poster
- Papan tulis
- Chart, Flip Chart, OHP/OHT

Penggolongan Media menurut Ukuran Audiens (Schramm)

Media untuk individu:

- Media cetak
- Telepon
- CAI/CMI/CBI

PEMILIHAN MEDIA INSTRUKSIONAL



Mempertimbangkan

- Kompetensi yang akan dicapai
- Kesesuaian media dengan materi
- Tersedianya sarana dan prasarana
- Karakteristik audience

Syarat Pengembangan Media

V	isible	: Mudah dilihat
I	nteresting	: Menarik
S	imple	: Sederhana
U	seful	: Isinya berguna/bermanfaat
A	ccurate	: Benar (dapat dipertanggungjawabkan)
L	egitimate	: Masuk akal/sah
S	tructured	: Terstruktur/tersusun dengan baik

BERBAGAI ISILAH UNTUK MPBK

- Pembelajaran yang menggunakan bantuan komputer ini dikenal dengan istilah "*Computer Assisted Instruction (CAI)*" atau "*Computer Assisted learning (CAL)*" atau "*Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK)*". Istilah CAI, yang didefinisikan sebagai "*any intervention by computers in education*". Jadi CAI adalah bentuk pemberian pembelajaran secara langsung terhadap siswa dengan menggunakan komputer.

Aspek-aspek Dalam Pengembangan MPBK

- I. Aspek Isi
- II. Aspek Pembelajaran
- III. Aspek Teknis Pemediaan



ASPEK ISI/MATERI

1. Standar Kompetensi sesuai dengan Kurikulum yang berlaku
2. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar
3. Kedalam materi cukup
4. Penyajian materi berurut
5. Penilaian/tes sesuai dengan indikator

ASPEK PEMBELAJARAN / INSTRUKSIONAL



6. Bahasa mudah dipahami
7. Kejelasan petunjuk belajar
8. Kejelasan pemahaman materi
9. Pemberian contoh sesuai dengan materi
10. Pemberian umpan balik memberi motivasi
11. Kecukupan latihan
12. Kecukupan Waktu Penyajian

ASPEK TEKNIS/PEMEDIAAN

13. Keterbacaan teks
14. Kualitas tampilan gambar
15. Sajian animasi
16. Pemilihan komposisi warna
17. Kejelasan suara/narasi
18. Daya dukung musik
19. Tampilan layar
20. Pemilihan jenis dan ukuran fon



m

不要把对家人和朋友的爱深藏心中，大胆地告诉他们。对于能给你的生命增添快乐的事情，不要押后拖延。

Let's tell our families and friends how much we love them. Do not delay anything that adds laughter and joy to your life.

Xie xie..



PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (*PROJECT BASED LEARNING*) PjBL

**BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**



Definisi/Konsep



- Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*=PjBL) adalah model pembelajaran yang **menggunakan proyek/kegiatan sebagai media**. Pembelajaran Berbasis Proyek memfokuskan aktivitas peserta didik untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.
- Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang **menggunakan masalah sebagai langkah awal** dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata.



Karakteristik



- Peserta didik **membuat** keputusan tentang sebuah **kerangka kerja**.
- **Adanya permasalahan atau tantangan** yang diajukan kepada peserta didik.
- Peserta didik **mendesain proses** untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
- Peserta didik secara **kolaboratif** bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
- Proses **evaluasi** dijalankan secara **berkesinambungan**.
- Peserta didik **secara berkala melakukan refleksi** atas aktivitas yang sudah dijalankan.
- **Produk akhir** aktivitas belajar akan **dievaluasi secara kualitatif**.
- Situasi pembelajaran sangat **toleran terhadap kesalahan dan perbaikan**



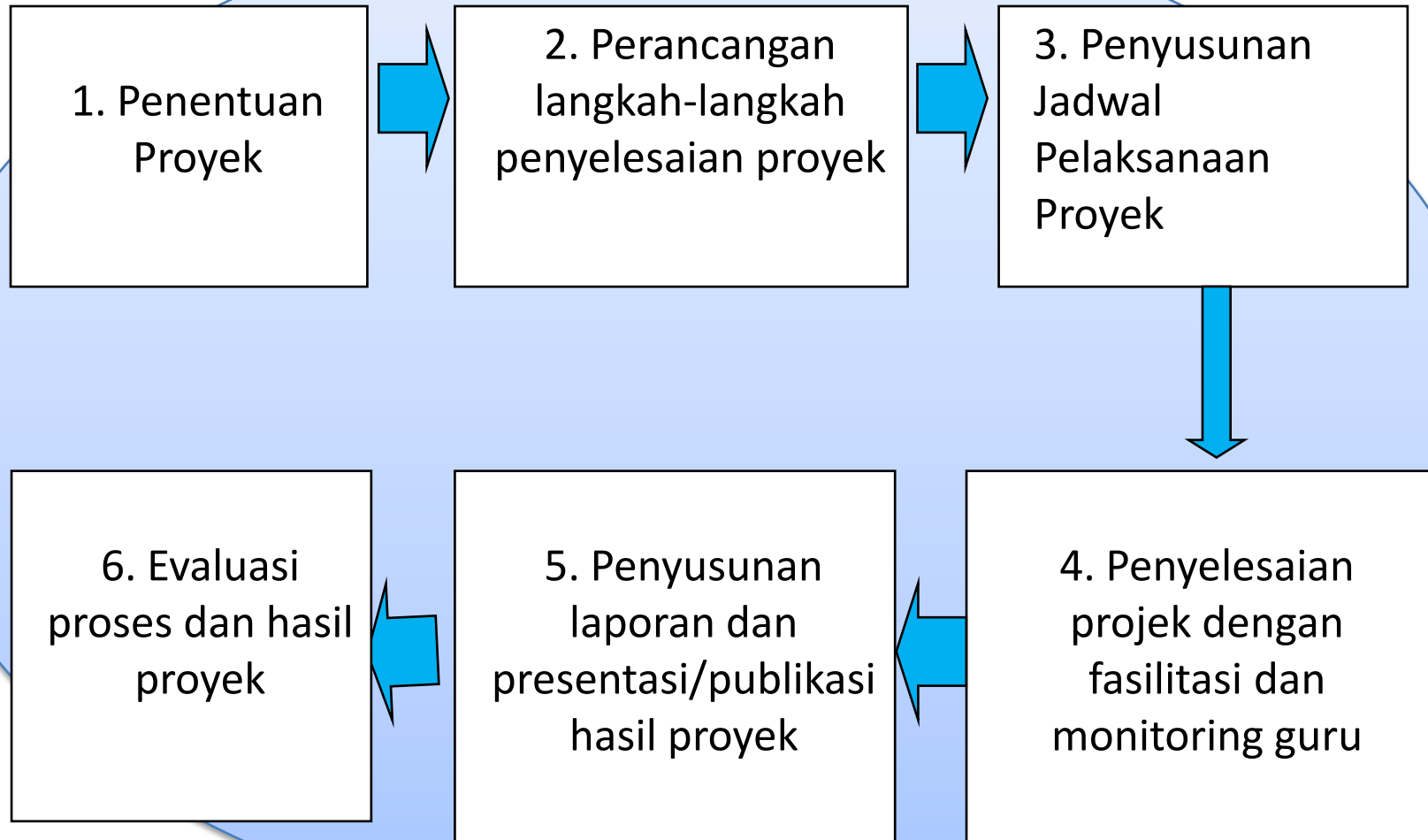
Tujuan



- **Memperoleh pengetahuan dan keterampilan** baru dalam pembelajaran.
- **Meningkatkan kemampuan** peserta didik dalam pemecahan masalah.
- **Membuat** peserta didik lebih **aktif** dalam memecahkan masalah yang kompleks dengan hasil produk nyata berupa barang atau jasa.
- **Mengembangkan** dan meningkatkan **keterampilan** peserta didik dalam mengelola sumber, bahan, dan alat untuk menyelesaikan tugas.
- **Meningkatkan kolaborasi** peserta didik khususnya dalam Pembelajaran Berbasis Proyek yang dilakukan dalam kelompok



Langkah-Langkah Operasional





SISTEM PENILAIAN



- Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu **tugas** yang harus diselesaikan dalam **periode/waktu** tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data.
- Penilaian proyek dapat **digunakan** untuk **mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan dan kemampuan menginformasikan** peserta didik pada mata pelajaran tertentu secara jelas.



SISTEM PENILAIAN



Pada penilaian proyek setidaknya ada **3 hal** yang perlu dipertimbangkan yaitu:

- **Kemampuan pengelolaan**

Kemampuan peserta didik dalam memilih topik, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan.

- **Relevansi**

Kesesuaian dengan mata pelajaran, dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran.

- **Keaslian**

Proyek yang dilakukan peserta didik harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek peserta didik.





Contoh Format Penilaian Proyek



Mata Pelajaran :
Nama Proyek :
Alokasi Waktu :
Nama/Kelompok :
NIS :

No.	Aspek Penilaian	Skor				
1.	PERSIAPAN					
	a. Latar Belakang					
	b. Perumusan Masalah					
2.	PELAKSANAAN					
	a. Keakuratan Data/Informasi					
	b. Kelengkapan Data					
	c. Analisis Data					
	d. Penarikan Kesimpulan					
3.	LAPORAN PROYEK					
	a. Sistematika Laporan					
	b. Penggunaan Bahasa					
	c. Ejaan					
	d. Tampilan					
	TOTAL SKOR					

Catatan: Skor diberikan dengan rentang skor 1 sampai 5, dengan ketentuan semakin lengkap jawaban dan ketepatan dalam proses pembuatan maka semakin tinggi nilainya



Terima Kasih



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)



Komponen RPP

- Sebagai pengembangan lebih lanjut dari Silabus
- Komponen RPP terdiri dari:
 1. Identitas mata pelajaran.
 2. Kompetensi dasar.
 3. Materi pokok/penggalan materi.
 4. Indikator ketercapaian kompetensi.
 5. Kegiatan pembelajaran.
 6. Penilaian.
 7. Sumber bahan / referensi

1. Identitas Mata Pelajaran

Sebagai identitas sebuah mata pelajaran, RPP perlu mencantumkan

1. Nama mata pelajaran
2. Kelas dan semester, serta
3. Jumlah Jam

Jumlah Jam / Estimasi waktu

- Sebagai pedoman dalam menetapkan indikator ketercapaian kompetensi serta cakupan materi
- Diambil dari Silabus
- RPP bisa diprogramkan untuk dua atau tiga kali tatap muka.
- Sebaiknya satu RPP untuk setiap tatap muka.

2. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar (KD) pada setiap RPP diambil dari KD yang sudah dirumuskan dalam Silabus/Kurikulum

3. Materi Pokok / Penggalan Materi

- Adalah pokok materi atau penggalan materi yang mencerminkan isi pembelajaran serta menjadi wahana pencapaian kompetensi
- Diambil dari materi pokok atau materi pembelajaran yang terdapat pada silabus

4. Indikator Ketercapaian Kompetensi

- Adalah ciri/tanda bahwa seseorang siswa Telah menguasai kompetensi dasar tertentu
- Perumusannya gunakan kalimat yang operasional, yakni teramati dan dapat diukur
- perlu memperhatikan karakteristik dan bekal kemampuan awal (*entry behavior*)

5. Kegiatan Pembelajaran

Adalah tahap-tahap kegiatan selama pembelajaran berlangsung.

Kegiatan pembelajaran ini mencakup komponen-komponen: langkah, uraian kegiatan, estimasi waktu, metode, dan media.

a. Tahap Pendahuluan (*introduction*) antara 5-10 menit ($\pm 5\%$ waktu)

b. Tahap Penyajian (*presentation*) antara 80-90% waktu

Pada tahap ini tercakup 3 kegiatan:

- 1). Uraian (*explanation*)
- 2). Contoh (*example*) dan bukan contoh (*non example*).
- 3). Latihan (*exercise*).

c. Tahap Penutup (*test and follow-up*) antara 10-20 menit (10-15% waktu)

Pada tahap ini tercakup 3 kegiatan:

- 1). Pelaksanaan tes hasil belajar (Postes).
- 2). Umpan balik.
- 3). Tindak lanjut.

Komponen Kegiatan Pembelajaran (KP) ini juga mencakup komponen-komponen:

- Uraian kegiatan
- Metode
- Media, dan
- Estimasi waktu