

MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

Oleh: Anik Ghufron

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2010**

MAKNA INOVASI

1. Inovasi atau innovation berasal dari kata to innovate bearti membuat perubahan atau memperkenalkan sesuatu yang baru.
2. Inovasi kadangkala diartikan sebagai penemuan (discovery atau invention).
3. Lima tipe inovasi; produk, proses, pemasaran, organisasi, dan bisnis.

MAKNA PEMBELAJARAN INOVATIF

1. Model pembelajaran sebagai produk pemikiran inovatif.
2. Model pembelajaran yang memfasilitas peserta didik semakin inovatif.
3. Berdasarkan atas kedua pengertian tersebut, pengertian kedua (butir 2) yang relevan digunakan

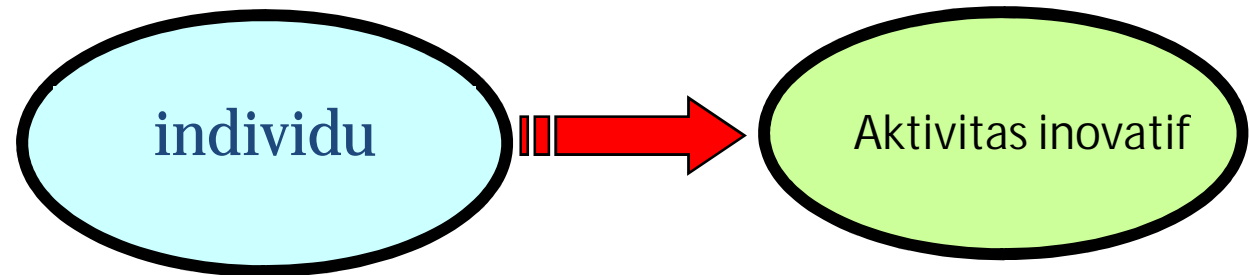
MENGAPA?

1. Era teknologi informasi menuntut SDM unggul (kreatif dan inovatif)
2. Pembelajaran sebagai instrumen penyiapan SDM unggul (transmisi dan transformasi pengalaman belajar)
3. Model pembelajaran inovatif diasumsikan relevan, karena student centered learning, outcome based learning, dan constructivism.

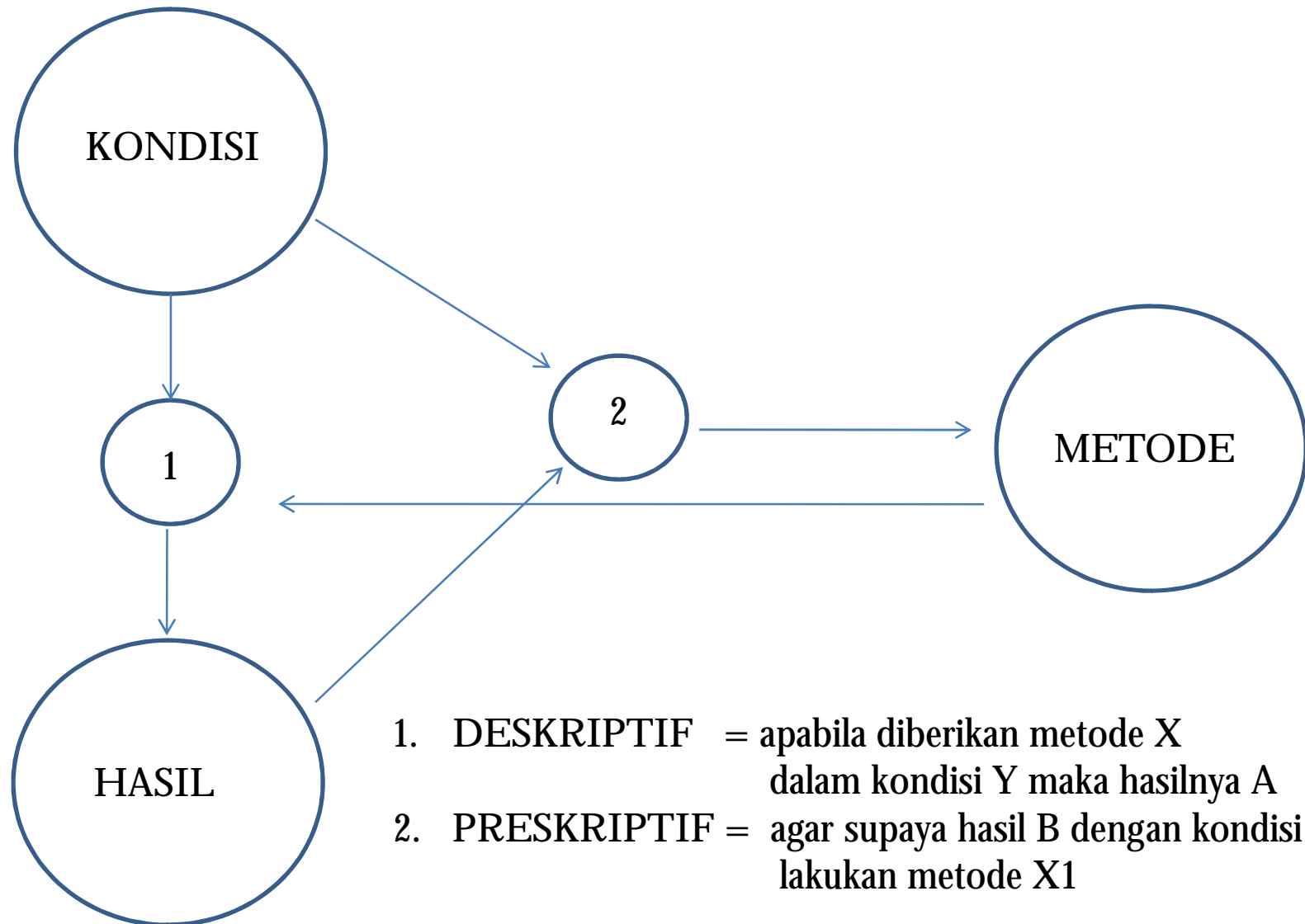
PEMBELAJARAN INOVATIF

- Belajar : mengembangkan potensi peserta didik melalui berbagai aktivitas yang inovatif.

■ PBM :

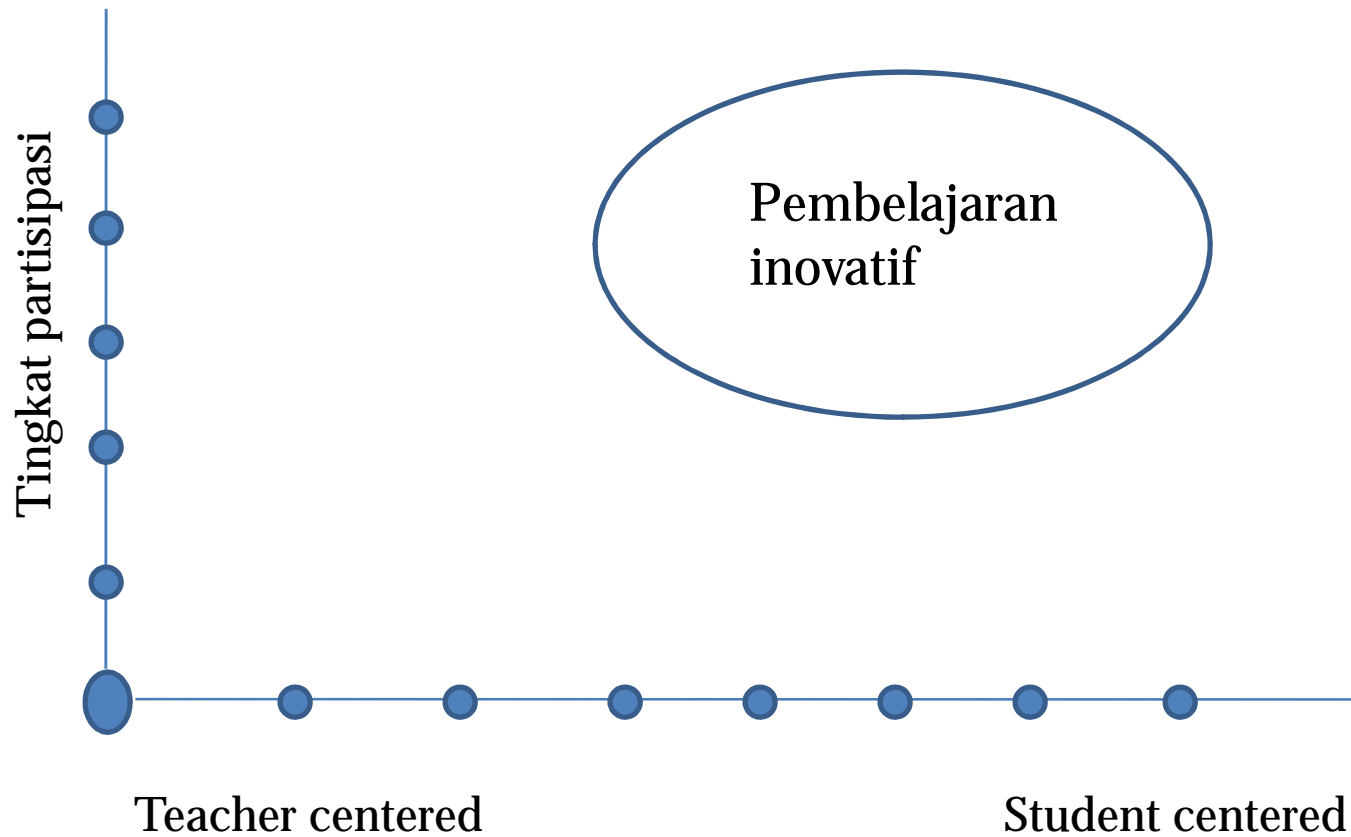


TEORI PEMBELAJARAN



1. DESKRIPTIF = apabila diberikan metode X dalam kondisi Y maka hasilnya A
2. PRESKRIPITIF = agar supaya hasil B dengan kondisi Y1 lakukan metode X1

POSISI MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF



BERBAGAI MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

1. Pembelajaran inovatif berarti pula mengorganisasikan isi ajaran dan kegiatan belajar sehingga terjadi aktivitas inovatif
2. Pembelajaran inovatif, antara lain : pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning), pembelajaran kooperatif (cooperative learning), pembelajarn tuntas (mastery learning), model pembelajaran berdasarkan masalah (problem based learning) dan pembelajaran berdasarkan proyek (project based learning), dan pembelajaran berbasis komputer (CBI/CAI)

PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING)

Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual merupakan konsepsi yang membantu guru/dosen mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan.

PEMBELAJARAN KOOPERATIF

1. Pembelajaran kooperatif (cooperative learning) dirancang untuk membantu terjadinya pembagian tanggung jawab ketika siswa mengikuti pembelajaran.
2. Siswa akan belajar lebih banyak melalui proses pembentukan (constructing) dan penciptaan, melalui kerja dengan tim dan melalui berbagi pengetahuan sesama siswa.
3. Walaupun begitu, tanggung jawab individual tetap merupakan kunci keberhasilan pembelajaran.

PEMBELAJARN TUNTAS (MASTERY LEARNING MODEL)

1. Sistem pembelajaran yang mengharapkan setiap siswa harus mampu menguasai kompetensi-kompetensi dasar (basic learning objectives) secara tuntas.
2. Berpegang pada prinsip bahwa jika setiap siswa diberikan waktu sesuai dengan yang diperlukan untuk mencapai suatu tingkat penguasaan, dan jika dia menghabiskan waktu yang diperlukan, maka besar kemungkinan siswa akan mencapai tingkat penguasaan itu.
3. Sebaliknya, jika siswa tidak diberi cukup waktu atau dia tidak menggunakan waktu yang diperlukan, maka tingkat penguasaan kompetensi juga tidak akan optimal.

PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH (**PROBLEM BASED LEARNING**) DAN BERDASARKAN PROYEK (**PROJECT BASED LEARNING**)

- Pembelajaran berbasis masalah (**problem based learning**), adalah pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai basis materi pembelajaran bagi siswa, sehingga siswa dapat belajar berfikir kritis dan terampil memecahkan berbagai masalah untuk memperoleh konsep atau pengetahuan yang esensial.
- Pembelajaran berbasis masalah disepadankan dengan pembelajaran berbasis proyek (**Project based learning**).
- Pembelajaran berbasis masalah menekankan pada kegiatan yang memerlukan perumusan masalah, pengumpulan data, dan analisis data, sedangkan pada pembelajaran berbasis proyek menekankan pada kegiatan perumusan pekerjaan (job), merancang, melaksanakan pekerjaan, dan mengevaluasi hasil kerja. Kedua model pembelajaran tersebut menekankan pada lingkungan siswa aktif, kerja tim, dan teknik evaluasi otentik/bermakna.

PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER (PBKOM)

1. Model pembelajaran berbasis komputer (PBKom) dikenal dengan **Computer Based Instruction (CBI)** atau **Computer Assisted Instruction (CAI)**.
- 2.
3. Dalam PBKom peserta didik berhadapan dan berinteraksi secara langsung dengan komputer.
4. Salah satu ciri pembelajaran berbasis komputer terletak pada kemampuannya berinteraksi dengan peserta didik. Jadi program PBKom yang baik adalah program yang memungkinkan terjadinya interaksi intensif antara komputer dengan peserta didik.

MEMILIH MODEL INOVATIF

1. Sederhana
2. Dapat diimplementasikan (aplicable),
3. Jangkauannya luas
4. Lengkap
5. Teruji

Terima kasih