



PSIKOLOGI PENDIDIKAN

Tim Psikologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
uny.ac.id



PENGANTAR





Psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia, baik sebagai individu maupun dalam hubungannya dengan lingkungannya

Bentuk Bentuk Gejala Jiwa

- Gejala Kognitif ; penginderaan, persepsi, memori, berpikir, inteligensi
- Gejala Afektif : emosi dan perasaan
- Gejala Psikomotorik : sugesti, kelelahan, kepribadian

Klasifikasi Psikologi berdasar bidang yang dipelajari

- Psikolog Pendidikan
 - Psikologi Perkembangan
 - Psikologi Sosial
 - Psikologi Industri
 - Psikologi Klinis
-

Definisi Psikologi Pendidikan

- psikologi pendidikan ialah ilmu yang mempelajari penerapan teori-teori psikologi dalam bidang pendidikan. Dalam psikologi pendidikan dibahas berbagai tingkah laku yang muncul dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan.
-

Ruang Lingkup Psikologi Pendidikan

- Pada dasarnya psikologi pendidikan mempelajari seluruh tingkah laku manusia yang terlibat dalam proses pendidikan. Manusia yang terlibat dalam proses pendidikan ini ialah guru dan siswa, maka objek yang dibahas dalam psikologi pendidikan adalah tingkah laku siswa yang berkaitan dengan proses belajar dan tingkah laku guru yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Sehingga objek utama yang dibahas dalam psikologi pendidikan adalah masalah belajar dan pembelajaran
-

POKOK-POKOK BAHASAN

- Pengantar
 - Gejala Jiwa dalam Pendidikan
 - Perbedaan Individu dan Aplikasinya dalam pendidikan
 - Masalah Belajar
 - Masalah Pembelajaran
 - Pengukuran dan Penilaian
 - Diagnostik Kesulitan Belajar
-



Penginderaan atau Sensasi

masuknya stimulus pada alat
indera manusia

Syarat pengindraan

- Kekuatan objek
 - Kesehatan indera
 - Adanya perhatian manusia
-

Sudut pandang dalam pengindraan

- Pengaturan menurut sudut pandang ruang. Misalnya atas-bawah, samping kanan- samping kiri, jauh-dekat.
- Pengaturan menurut sudut pandang waktu. Misalnya : kemaren dan hari ini. 5 menit pertama dan 5 menit berikut, saat istirahat dan saat bekerja.
- Pengaturan menurut sudut pandang Gestalt. Misalnya bangunan rumah yang utuh yang bagus, bukan gentengnya, pintunya, dinding.
- Pengaturan menurut sudut pandang arti. misalnya jika dilihat dari bangunan fisik, bangunan rumah dan tempat ibadah memiliki bangunan fisik yang sama, tetapi memiliki arti yang berbeda.

Sudut pandang dalam pengindraan

- Pengaturan menurut sudut pandang ruang. Contoh; atas-bawah, samping kanan- samping kiri, jauh-dekat.
- Pengaturan menurut sudut pandang waktu. Contoh ; kemarin dan hari ini ;5 menit pertama dan 5 menit berikut; saat istirahat dan saat bekerja



Persepsi

Kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus disebut dengan persepsi

Persepsi merupakan proses untuk menerjemahkan atau menginterpretasi stimulus yang masuk dalam alat indera

Pengaruh Perbedaan sudut pandang dalam Pengindraan dan Persepsi

- ❑ Persepsi manusia baik berupa persepsi positif maupun negatif akan mempengaruhi tindakan yang tampak
- ❑ Tindakan positif biasanya akan muncul apabila kita mempersepsi seseorang secara positif dan sebaliknya.
- ❑ Contoh ; ketika mempersepsi siswa A sebagai siswa yang pandai maka akan memperlakukannya dengan menghargai dan memberi kesempatan bagi untuk melakukan sesuatu, dan sebaliknya apabila mempersepsi siswa B adalah siswa yang lambat belajar maka akan memperlakukannya berbeda dengan siswa A.

Penelitian komentar orang tua terhadap perilaku anak, penemuan Jack Canfield (dalam DePorter, 1990)

Setiap hari anak mendapatkan :

- 460 komentar negatif
- 75 komentar positif

Subjek : 100 anak



Apa yang akan anda lakukan jika yang dilihat seorang gadis ?



- Kenalan
- Ngajak ngobrol

Apa yang akan anda lakukan jika yang dilihat seorang nenek ?



- Membantu
- Memberi uang



MEMORI



Pengertian memori, tercakup dalam tiga tahapan/proses yaitu :

- memasukkan pesan dalam ingatan
- menyimpan pesan yang sudah masuk (storage)
- memunculkan kembali informasi tersebut (retrieval)

(Atkinson, dkk, 1997)

Macam-macam Memori

Terkait dengan rentang waktu informasi bertahan dalam otak, memori dibedakan :

- menjadi memori jangka pendek
 - memori kerja
 - memori jangka panjang
-

Memori jangka pendek

- Disebut juga *immediate memory* dan *short term memory*.
- Informasi dalam memori ini bertahan hanya beberapa detik, sekitar 15-30 detik.
- Contoh menghafalkan nomor telepon atau nomor plat motor, setelah berhasil menghafalkan nomor tersebut dan menggunakannya maka informasi tersebut cenderung dilupakan atau hilang
- Kapasitas memori jangka pendek berkisar antara 7 digit
- Informasi yang ada pada memori ini sangat berarti atau cenderung diulang maka kemungkinan besar informasi tersebut bisa masuk memori kerja maupun memori jangka panjang

Memori Kerja

- Memori kerja atau *working memory* dapat menyimpan informasi dari beberapa menit hingga beberapa jam dan memberi waktu yang cukup untuk secara sadar memproses, melakukan refleksi, dan melaksanakan suatu kegiatan berfikir (Gunawan, A. W, 2003)
- Informasi yang masuk dalam memori kerja juga memungkinkan masuk ke memori jangka panjang jika informasi tersebut bermakna dan sering diulang.
- Contoh memori ini adalah apabila siswa melakukan belajar dengan cara kebut semalam. Informasi yang masuk dalam memori ini dapat bertahan cukup lama

Memori Jangka Panjang

- Memori jangka panjang atau *long term memory* merupakan kemampuan untuk menyimpan informasi cenderung menetap/permanen
- Informasi dalam memori ini dapat bertahan dalam beberapa bulan, tahun bahkan seumur hidup.
- Beberapa faktor yang berpengaruh terhadap penyimpanan informasi jangka panjang adalah :
 - Informasi yang berhubungan dengan keselamatan hidup
 - Informasi yang berhubungan dengan membangkitkan emosi
 - Informasi yang masuk akal dan berarti

Faktor-faktor yang mempengaruhi lupa

- Decay teori, lupa terjadi karena waktu, lama tidak dimunculkan
 - Interferensi teori, informasi yang disimpan saling bercampur/tumpang tindih
 - Motivated forgetting, informasi yang ada diharapkan untuk dilupakan
 - Sebab fisik, kecelakaan, amnesia, usia
 - Sebab psikis, stress, depressi, psikotik
-

Meningkatkan kapasitas memori

- Mengorganisasikan dalam kelompok tertentu : menggolongkan tiap 3 digit dalam menghafal nomor hp
 - Metode mnemonik : mejikuhibiniu, mau jadi koboi harus bisa naik unta
 - Metode loci : mengasosiasikan dengan benda yang familiar
 - Membuat penekanan tertentu : digaris bawah, dibaca keras, sambil dipraktekkan
-

Buktikan sendiri dalam dua menit

*Cara belajar-menghitung dalam
bahasa Jepang dengan melihat,
berbicara, dan bertindak.*

<i>Inggris</i>	<i>Jepang</i>	<i>Katakan</i>	<i>Lakukan</i>
one	ichi	Itchy	Garuk
two	ni	knee. ^a	lutut.
three	san	Sur,	Tunjuk langit.
four	shi	she	Tunjuk perempuan.
five	go	go	Berjalan.
six	roku	rock.	Bernyanyi <i>rock</i> .
seven	shichi	shi-chi	Bersin.
eight	hachi	hat-chi	Kenakan topi. ^b
nine	kyu	coo	Berkicau seperti burung
ten	ju	ju	Kenakan topi. ^b

^aDiadaptasikan dari kursus pelatihan bahasa Jepang sistem cepat, didemonstrasikan oleh Creative Learning Company, Auckland, Selandia Baru.

- Katakan, "Itchy knee" dan "Sun, she go rock", masing-masing sebagai satu kalimat, sambil Anda peragakan.
- Jika Anda tidak membawa topi, peragakan dengan tangan Anda.

BERPIKIR

- Para ahli mendefinisikan berpikir sebagai suatu proses mental yang bertujuan memecahkan masalah
- Solso (1988) menyatakan bahwa berpikir merupakan proses yang menghasilkan representasi mental yang baru melalui transformasi informasi yang melibatkan interaksi yang kompleks antara berbagai proses mental seperti penilaian, abstraksi, penalaran, imajinasi dan pemecahan masalah

Menurut Mayer (dalam Solso, 1988) berpikir meliputi tiga komponen pokok, yaitu

- Berpikir merupakan aktifitas kognitif
- Berpikir merupakan proses yang melibatkan beberapa manipulasi pengetahuan didalam system kognitif
- Berpikir diarahkan dan menghasilkan perbuatan pemecahan masalah

Karakteristik kerja otak kiri

- Berurutan
 - detail ke global
 - membaca berdasar pada fonetik, kata-kata, symbol, dan huruf
 - focus pada internal
 - informasi yang faktual
-

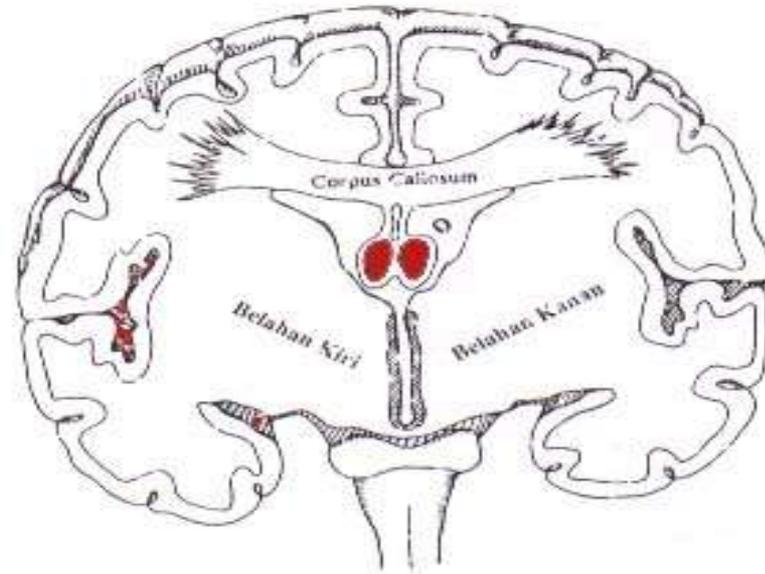
Karakteristik berpikir otak kanan

- Acak
 - global ke detail
 - membaca menyeluruh
 - gambar dan grafik
 - melihat dulu atau mengalami sesuatu,
 - belajar spontan dan alamiah
 - fokus pada eksternal
-

Berfikir Kreatif

- Guilford (dalam Munandar, 1999) yang melihat kreatifitas sebagai kemampuan berpikir divergen
 - Merupakan kemampuan berpikir yang “menyebar”
 - Melihat stimulus dari berbagai sudut pandang
 - Orang kreatif dapat memandangi suatu barang dapat diciptakan menjadi berbagai fungsi
-

Kedua sisi otak Anda



Sisi Kiri	Sisi Kanan
menekankan	menekankan
Kata-kata	Pima
Logika	Irama
Angka	Musik
Matematika	Gambar
Urutan	Imajinasi

Corpus callosum menghubungkan keduanya.

Ilustrasi dikutip dari *Unicorns Are Real*, oleh Barbara Meiser Vitale,
diterbitkan oleh Jalmar Press, P.O. Box 1185,
Torrance, CA, 90505, AS.

Inteligensi

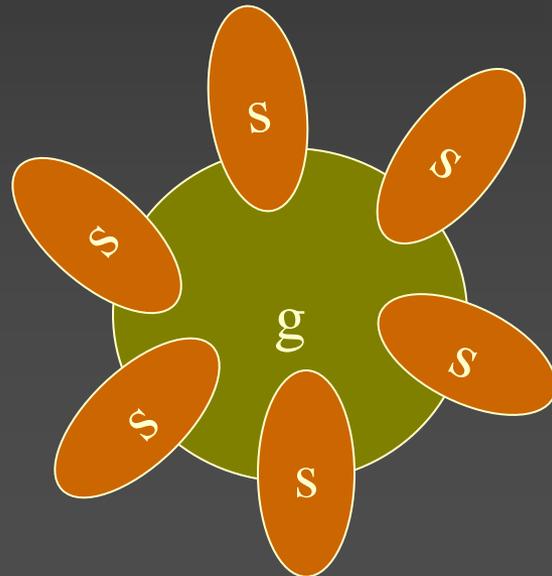
- Inteligensi sebagai kemampuan menyesuaikan diri (Tyler, 1956, Wechsler 1958, Sorenson, 1977)
- Inteligensi sebagai kemampuan untuk belajar (Freeman, 1971, Flynn, dalam Azwar 1996)
- Inteligensi sebagai kemampuan untuk berfikir abstrak (Mehrens, 1973., Terman dalam Crider dkk, 1983 Stoddard, dalam Azwar, 1996)

Inteligensi 1 Faktor

- Inteligensi diantikan sebagai kemampuan umum (general faktor)
 - Inteligensi merupakan kemampuan berpikir abstrak
 - Inteligensi merupakan kemampuan memecahkan masalah
-

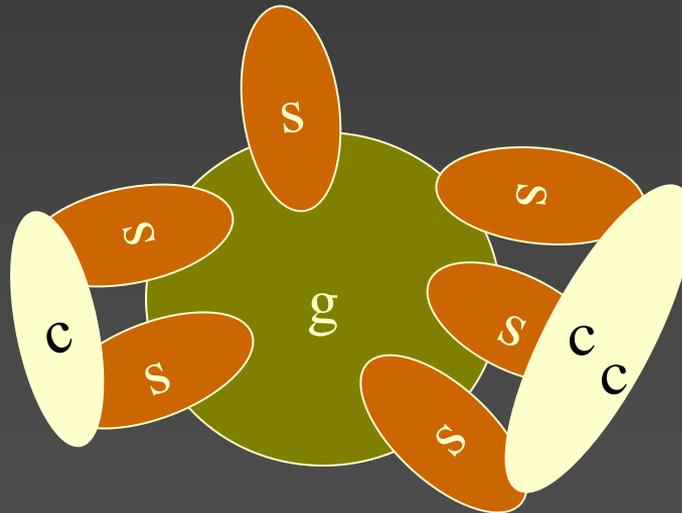
Inteligensi 2 faktor

- Merupakan kemampuan umum (g) dan faktor khusus/spesifik (s)
- Teori Inteligensi dari Spearman



Inteligensi 3 faktor

- Merupakan kemampuan umum (g) dan faktor khusus/spesifik (s)
- Teori Inteligensi dari Spearman



Inteligensi Multiple Faktor

- Tidak mengakui gagasan inteligensi umum (faktor g)
 - Ada banyak faktor yang memiliki kadar umum yang berbeda-beda
 - Contoh : teori inteligensi dari Thurstone, Guilford, Gardner
-

Faktor yang mempengaruhi Intelligensi

- Herediter/Keturunan
 - Lingkungan
 - Kondisi-kondisi patalogis
-

Pengukuran Inteligensi

- Tes dari Francis Galton
 - Tes Binet Simon, Stanford Binet
 - Tes dari Wechsler
 - Tes TIKI
 - Tes CFIT
 - Tes CPM, SPM, APM
-

Emosi

- Emosi diartikan sebagai tergugahnya perasaan yang disertai dengan perubahan-perubahan dalam tubuh, misalnya otot menegang, jantung berdebar (Kartono, 1987)
- Emosi memberi warna pada perilaku manusia sehari-hari, dengan emosi manusia bisa merasakan senang, sedih, cemburu, cinta, aman, takut, semangat

Motif atau Motivasi

suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku
