



PPM FIP
Universitas Negeri Yogyakarta
2014



Pelatihan *Joyfull learning* pada
Pembelajaran Tematik Integratif
dalam Kurikulum 2013,
Adaptasi dari modul 2 USAID prioritas

Rahayu Condro Murti, Supartinah, dan Woro Sri Hastuti.

Latar Belakang

- Pembelajaran yang baik cenderung menghasilkan lulusan dengan hasil yang baik;
- Amanat Permendiknas no. 41/2007: “Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik”
- Berlakunya Kurikulum 2013 yang masih belum jelas di beberapa sekolah
- Tri dharma Perguruan Tinggi yang ke-3

Tujuan Umum PPM

- meningkatkan kesiapan Guru Sekolah Dasar melaksanakan *Joyfull learning* dalam implementasi Kurikulum 2013 di Lingkungan Kecamatan Bambanglipuro Bantul Yogyakarta

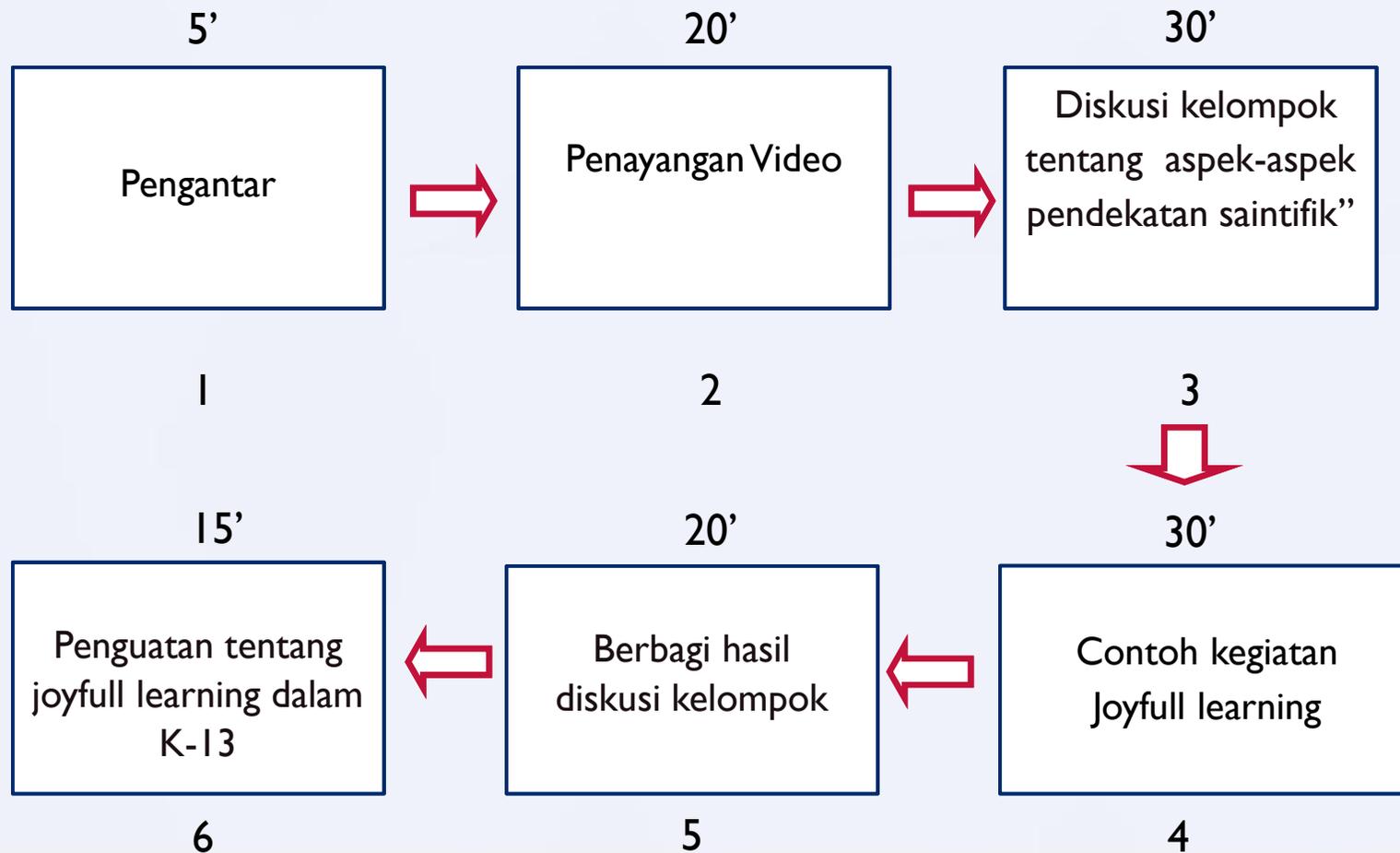
Tujuan khusus

1. Memahami pendekatan saintifik pada K-13
 2. Melakukan kegiatan “*joyful learning*”
 3. Menyusun RPP berbasis “*joyful learning*”
-

Rumusan Masalah

- Bagaimanakah Implementasi *Joyfull learning* untuk meningkatkan kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam melaksanakan Kurikulum 2013 di Lingkungan Kecamatan Bantul Yogyakarta?

Pelaksanaan / Langkah Kegiatan



Pengamatan Video

Video 1

Video 2

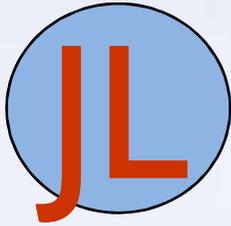
Komponen Pembelajaran	Deskripsi kegiatan
Kegiatan Siswa	a., b.
Kegiatan Guru	a., b.
Interaksi antar siswa	a., b.
Interaksi siswa dengan guru	a., b.
Bentuk tugas yang dikerjakan siswa	a., b.
Sumber belajar yang digunakan	a., b.
Pemberian kesempatan yang sama antara siswa laki-laki dan perempuan	a., b.
Bentuk motivasi yang diberikan guru kepada siswa	a., b.
Aspek karakter yang dikembangkan (kemandirian, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kepercayaan diri)	a., b. A1

A1

dirapikan dengan huruf kecil
ACER; 03/02/2013

Bagaimana pendekatan saintifiknya?

Aspek saintifik	Proses Pembelajaran pada video
menanya	
Mengamati	
Mencoba	
Menalar	
Mengkomunikasikan	



Kegiatan : Merumuskan Pertanyaan I (10')

(Kerja perorangan)

Rumuskanlah 2 pertanyaan untuk siswa berkaitan dengan benda di meja bp/ibu

Tulis 1 pertanyaan pada
1 post-it

Kegiatan 2: Memeriksa Pertanyaan 1 - 4'

- Apa sajakah perbedaan karakteristik pertanyaan di sebelah kiri dan sebelah kanan berikut?

Ia. Apa warna benda ini?

Ib. Apa bentuk benda ini?



- **tidak** mendorong siswa melakukan kegiatan lebih jauh untuk memperoleh jawabannya.

2a. Berapa ukuran benda ini?

2b. Bagaimanakah rasanya ?

2c. Apakah besar benda ini mempengaruhi

beratnya? Mengapa?



- mendorong siswa **melakukan kegiatan** terlebih dahulu (melakukan percobaan, pengamatan, penyelidikan, dan/atau eksplorasi) untuk memperoleh jawabannya.

Pertanyaan **PRODUKTIF**



- Periksa berapa pertanyaan **PRODUKTIF** yang berhasil dirumuskan dalam kelompok Saudara
- Tempelkan pertanyaan **PRODUKTIF** di kanan dan **TIDAK PRODUKTIF** di kiri kertas HVS.

Kegiatan : Makan Roti Bersama

Joyfull Learning

- Berkelompoklah @ 3 peserta
- Masing-masing kelompok menerima 4 lembar roti tawar, 4 lembar kertas lipat dan pisau plastik
- Bagilah roti tersebut secara adil dengan cara masing-masing (gunakan kertas lipat)
- Bagaimana caranya? (tuliskan pada kertas plano)
- Kunjung karya
- Jika sudah dipotong dengan adil, silahkan pilih *topping* roti kesukaannya

Jenis Keterlibatan Siswa dan Tingkat “Retensi”

Yang Diingat

10%

20%

30%

50%

70%

90%



Tingkat Keterlibatan

Verbal

Visual

Terlibat

Berbuat

Hambatan

- Tidak dijumpai hambatan/kendala yang berarti, semua kegiatan berjalan sesuai dengan rencana, namun
- Ada guru (peserta pelatihan) yang tidak bisa mengikuti kegiatan pelatihan secara penuh dikarenakan ada kegiatan dinas pada waktu yang sama

Usaha yang dilakukan

- Tetap memberikan tugas menyusun RPP berbasis Joyfull learning pada semua guru, termasuk guru yang tidak bisa mengikuti kegiatan secara penuh

kesimpulan

- *Joyfull learning* akan tercipta jika siswa terlibat langsung dalam pembelajaran yang bervariasi, adanya permainan dan penyegaran dalam pembelajaran
- Ragam kegiatan yang bisa dilakukan seperti pada piramida Edgar Dale di atas