

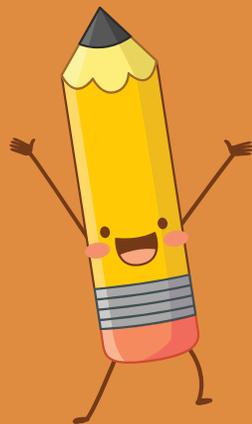
Disajikan dalam Pembinaan Tenaga Pendidik
SD Islam Nuruul Izzah Kedungkandang Kota Malang

Model dan Strategi Pembelajaran Efektif

Kamis, 29 Desember 2022

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd/

KAPRODI S2 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



PETA KONSEP

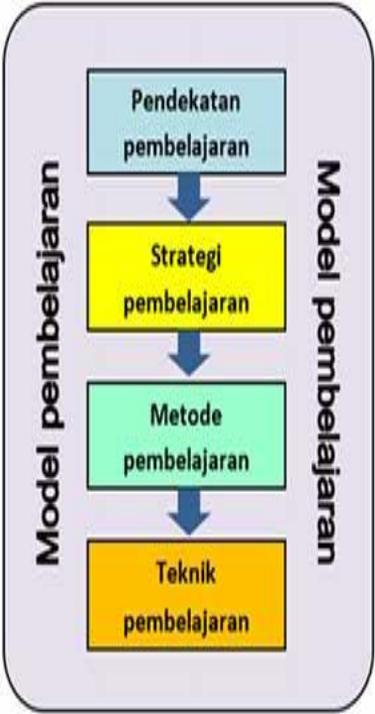
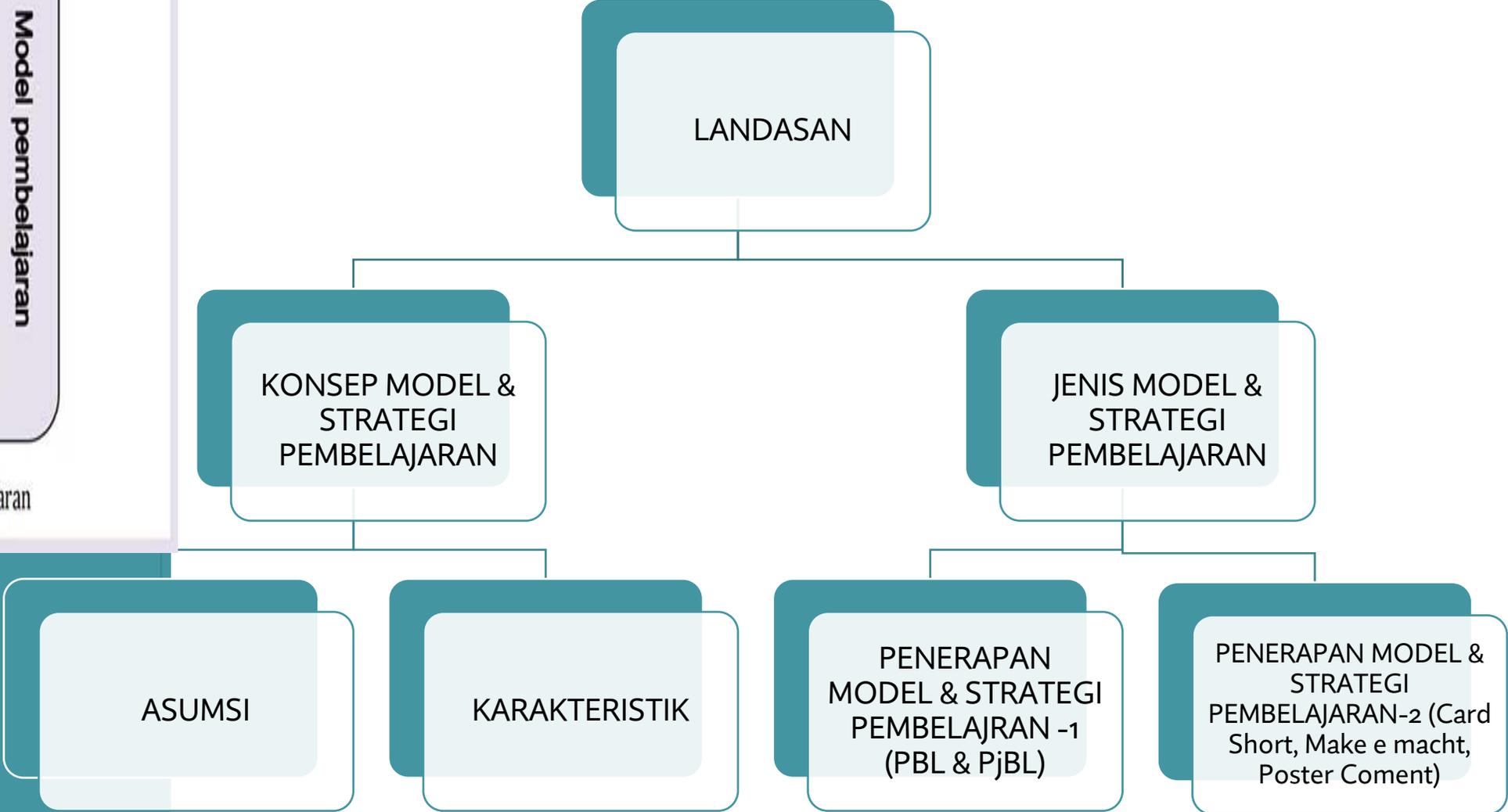


Diagram model pembelajaran



MODEL PEMBELAJARAN

GAMBAR POLA

Tripven.com

PENDEKATAN PEMBELAJARAN

- *Berpusat pada guru*
- *Berpusat pada siswa*

STRATEGI PEMBELAJARAN

- *Exposition - Discovery Learning*
- *Group - Individual Learning*

METODE PEMBELAJARAN

- *Ceramah, demonstrasi, praktik, presentasi dll*

TEKNIK DAN TAKTIK

- *Bersifat spesifik, individual, unik*

Guru yang menyusun RPP harus memiliki pemahaman yang cukup tentang model pembelajaran agar penerapannya dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai secara efektif.

Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dosen untuk pembelajaran. Pemilihan model dapat diubah dengan mempertimbangkan keadaan mahasiswa, fasilitas yang tersedia serta materi dan keterampilan yang ingin dicapai dalam mata kuliah yang disajikan.

Menurut Joyce dan Weil (2015), model pembelajaran adalah rencana atau model yang dapat digunakan untuk merencanakan pembelajaran tatap muka di dalam kelas atau dalam situasi belajar di luar kelas dan untuk merancang materi pembelajaran. Ketepatan pemilihan model pembelajaran mendukung keefektifan pembelajaran.

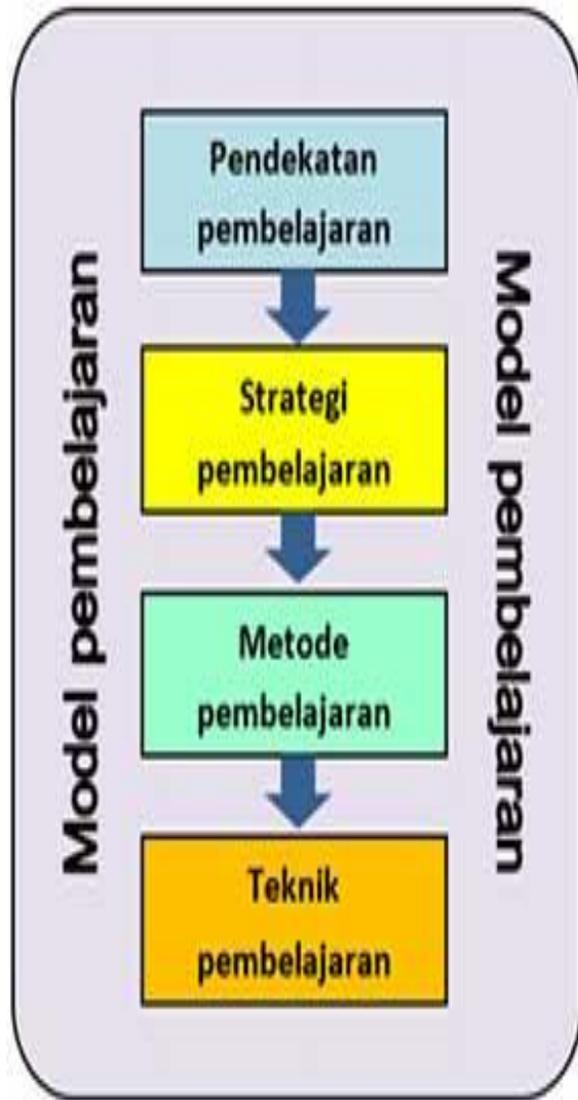


Diagram model pembelajaran

Berkembangnya beragam model-model pembelajaran dipengaruhi oleh semakin menggelobalnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dan komunikasi yang mendorong berkembangnya teori-teori belajar dan teknologi pembelajaran sesuai kebutuhan untuk memecahkan masalah belajar.

Model pembelajaran ada bermacam-macam, antara lain model pembelajaran langsung, model pembelajaran tidak langsung, pembelajaran kooperatif, model pembelajaran yang meningkatkan kemampuan berpikir, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran berbasis kasus dll.

Masing-masing model ini memiliki kelebihan yang berbeda-beda tergantung tujuan penggunaannya. Setiap mata kuliah tentunya dirancang dengan tujuan dan capaian pembelajaran yang berbeda, sehingga pemahaman model pembelajaran dapat memfasilitasi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan afektif bagi fakultas.



Strategi Pembelajaran:

- **Strategi Pembelajaran:** perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan **pendidikan** tertentu.
- **Tujuan strategi pembelajaran** adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan **belajar** yang dilakukan peserta didik.
- **metode pembelajaran** : cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan **pembelajaran**
- **Teknik pembelajaran** adalah cara yang dilakukan guru dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik, misalnya penggunaan metode diskusi, perlu digunakan **teknik** yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif

Pembelajaran Abad 21

Pendidikan Berorientasi Pembelajaran Modern

- ✓ **Teknologi Based** Super-smart society atau society 5.0 pertama kali diluncurkan di Jepang pada tanggal 21 Januari 2019 Antisipasi dari gejolak dan disrupsi akibat revolusi industri 4.0 yang telah memunculkan berbagai inovasi dalam dunia industri
- ✓ **Human-Centered dan berbasis teknologi** Tujuan menciptakan tatanan masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi .
- ✓ Pembelajaran inovatif di abad 21 berorientasi pada kegiatan untuk melatih keterampilan hidup, Keterampilan inovasi pembelajaran, dan keterampilan informasi, media, dan TIK.

Online
Teacher



Perbedaan Generasi Baby Boomers, X, Y, Z & Alpha

Generasi Baby Boomers

Generasi yang saat ini berusia 56-74 tahun. Umumnya melakukan kegiatan secara konvensional

1946-1964



1965-1980

57-42 Generasi X
Generasi X diasuh kedua orang tua yang fokus pada pekerjaan. Generasi X pekerja keras dan ulet mencoba menemukan informasi melalui Teknologi



42-27 Generasi Y

Milenial Merupakan generasi yang hidup di zaman yg sedang berubah dari konvensional menjadi Modern. Cerdas Inovatif, kreatif

1981-1995



1996-2010

Generasi Z 26-17

Bila kita banyak menemukan Agent of Change di Generasi Milenial, generasi z tidak kalah inovatif dari generasi pendahulunya. Banyak dari generasi ini yang mulai mencoba mencari penghasilan melalui platform-platform yang ada saat ini, seperti dari Instagram, facebook. Contohnya dengan menjadi influencer, reviewer



Generasi Alpha 11

Generasi Alpha / iGeneration, generasi yang paling berpengaruh terhadap kelanjutan masa depan populasi dunia. Generasi termuda, umumnya adalah anak-anak dari generasi milenial. Anak-anak yang lahir dari tahun 2011-2025 ini adalah generasi pertama yang terlahir dalam abad 21. Menggunakan gadget adalah hal yang sangat biasa dan lumrah

2011 - Sekarang



Generasi Alpha

Memerlukan perubahan dan pendekatan dalam hal edukasi. Pendidikan harus menyiapkan program yang mudah beradaptasi dan berubah secara cepat karena teknologipun berkembang dengan pesatnya. Generasi Alpha memerlukan keterampilan dalam berpikir kritis, berpikir cepat dan menyelesaikan masalah dengan melihat dari perspektif yang berbeda.

Generasi ini akan hidup berdampingan dengan teknologi. Generasi ini akan melaju jauh dibandingkan generasi-



Periode Operasional Formal

Usia 11 sampai dengan 15 tahun. Anak mulai berfikir realistik tentang masa depan dan mampu berfikir abstrak.



Periode Operasional Konkret

usia 7 sampai dengan 11 tahun. Mulai berfikir logis, mengorganisasi ilmu. Mengklasifikasi obyek dan memiliki gagasan-gagasan/ ide.



Periode Preoperasional

usia 2 sampai dengan 7 tahun. Mengembangkan bahasa dan keterampilan menggambar, berpusat pada diri sendiri dan tidak dapat memahami alasan-alasan logis dan abstrak



Periode Sensorimotor

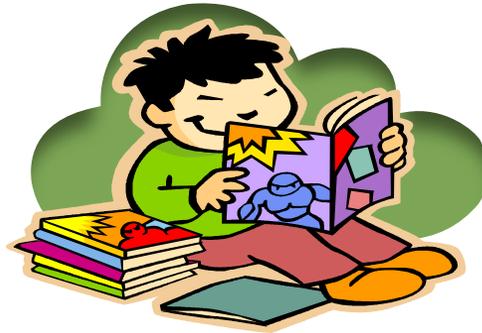
mulai lahir sampai usia 2 tahun. Memiliki ilmu dasar yang siap dimengerti

KARAKTERISTIK SISWA (JEAN PIAGET)

Modalitas Belajar Anak

TIPE VISUAL

Lebih asyik baca sendiri,
daripada mendengarkan cerita
guru...ngacau gitu....



TIPE AUDITORIAL

Aku sih.. Lebih senang
mendengarkan penjelasan
guru, baca sendiri males....



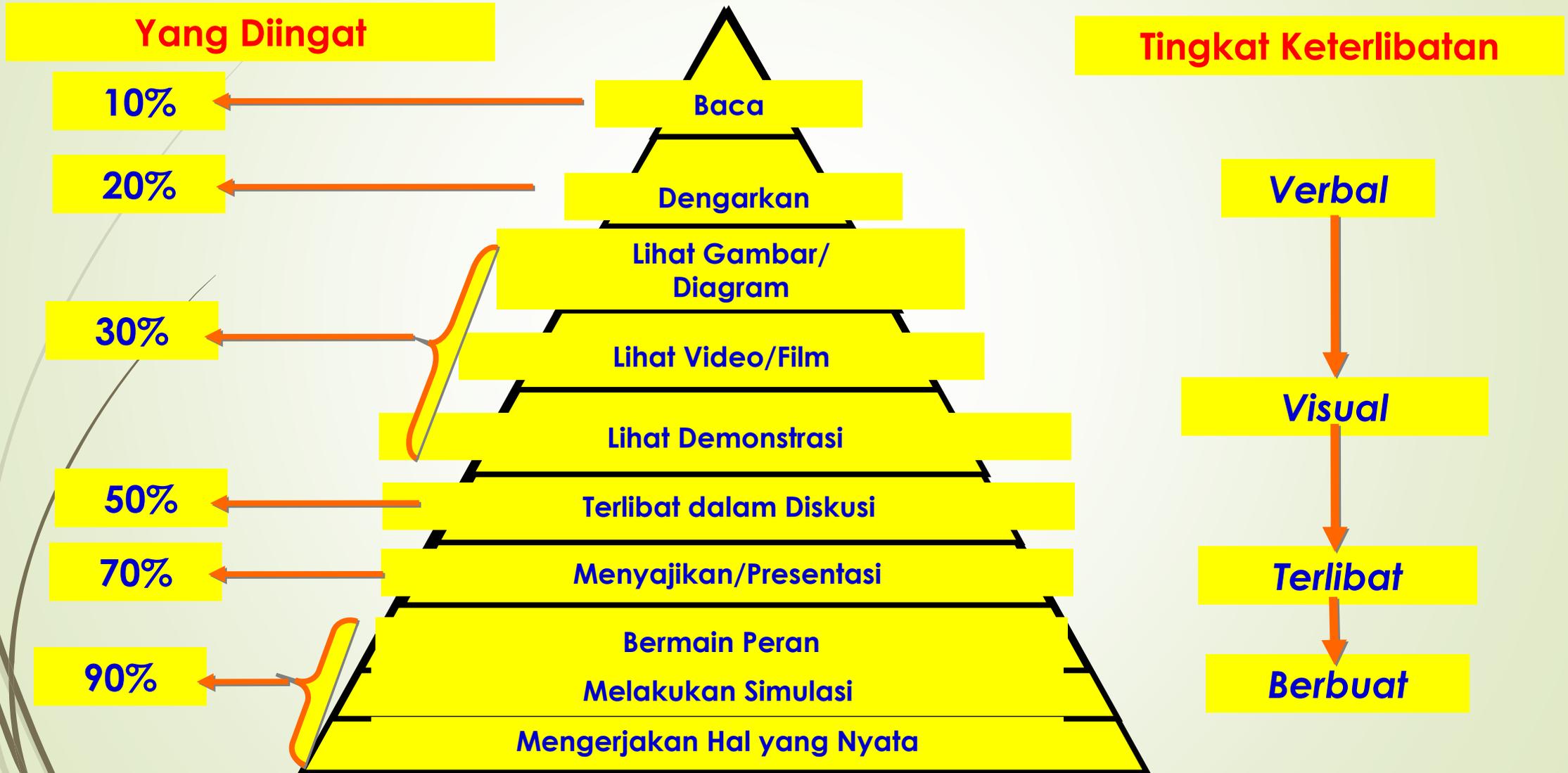
TIPE KINESTETIK

Coba langsung saja, lebih
asyik...drpd baca teorinya
apalagi mendengarkan cerita
guru...mbulet gitu..



PERANAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

CONE OF EXPERIENCE (Edgar Dale & James Finn, 1946)



KOMPETENSI

KOGNITIF

- PENGETAHUAN
- PEMAHAMAN
- PENERAPAN
- ANALISA
- SINTESIS
- EVALUASI

AFEKTIF

- MENERIMA
- MENANGGAPI
- MENILAI
- MENGELOLA
- MENGHAYATI

PSIKOMOTOR

- PENIRUAN
- MANIPULASI
- KETETAPAN
- ARTIKULASI
- PENGALAMIAHAN

Karakteristik Materi

- INFORMATIF (DATA, FAKTA)
- KONSEPTUAL (TEORI, DALIL, PRINSIP)
- PROSEDURAL
- KETERAMPILAN
- NILAI SIKAP



KECERDASAN



FAKTOR LAIN YANG JUGA DAPAT
MEMPENGARUHI EFEKTIFITAS MODEL DAN
STRATEGI PEMBELAJARAN ADALAH
KECERDASAN (*INTELLIGENCES*) YANG
DIMILIKI PESERTA DIDIK





Macam Macam Kecerdasan (HOWARD GARDNER)

- KECERDASAN LINGUISTIK
- KECERDASAN LOGIKA-MATEMATIK
- KECERDASAN VISUAL-SPASIAL
- KECERDASAN MUSIKAL
- KECERDASAN KINESTETIK
- KECERDASAN INTERPERSONAL
- KECERDASAN INTRAPERSONAL



Teori Belajar Modern yang Melandasi Model Pembelajaran

Teori Belajar
Konstruktivism

Teori Perkembangan
Kognitif Peaget

Metode Pengajaran
John Dewey.



Teori Pemrosesan
Informasi

Teori Belajar Bermakna
David Ausubel

Teori Penemuan
Jerome Bruner.



MODEL-MODEL PEMBELAJARAN

PSIKOLOGI	ASUMSI DASAR	PENDEKATAN	PERILAKU PEMBELAJARAN
BEHAVIORISTIK	Eksternal	Direktif	Menyajikan, menjelaskan, mengarahkan, memberi contoh, menetapkan tolok ukur, menguatkan
HUMANISTIK	Internal	Non Direktif	Mendengarkan, membesarkan hati, menjelaskan, menyajikan
KOGNITIF	Paduan eksternal dan internal	Kolaboratif/ Partisipatif	Menyajikan, menjelaskan, mendengarkan, memecahkan masalah, negosiasi
KONSTRUKTIVISTIK	Penggalian dan pengembangan potensi internal	Non direktif, partisipatif, inovatif dan kreatif	Menyajikan, menjelaskan, memecahkan masalah, menemukan makna, menemukan sst yang baru

Problem Based Learning

- **Problem Based Learning /Pembelajaran Berbasis Masalah** yaitu suatu pembelajaran yang menyajikan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa yang berfungsi sebagai landasan bagi investigasi dan penyelidikan.
- Tujuan PBL adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep pada permasalahan baru/nyata. pengintegrasian konsep Higher Order Thinking Skills (HOTS), keinginan dalam belajar, mengarahkan belajar diri sendiri, dan keterampilan.
- Pada **Problem Based Learning** (PBL), guru berperan sebagai *guide on the side* dari pada *sage on the stage*. Hal ini menegaskan pentingnya bantuan belajar pada tahap awal pembelajaran.
- Peserta didik mengidentifikasi apa yang mereka ketahui maupun yang belum berdasarkan informasi dari buku teks atau sumber informasi lainnya.

Langkah-langkah pembelajaran Problem Based Learning (PBL)

LANGKAH KERJA	AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS PESERTA DIDIK
Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan secara kelompok. Masalah yang diangkat hendaknya kontekstual. Masalah bisa ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui bahan bacaan atau lembar kegiatan.	Kelompok mengamati dan memahami masalah yang disampaikan guru atau yang diperoleh dari bahan bacaan yang disarankan.
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.	Guru memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing.	Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.	Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/ bahan selama proses penyelidikan.	Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan.	Kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/ disajikan dalam bentuk karya.
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.	Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/ membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.

Karakteristik Problem Based Learning (PBL)

- (1) masalah digunakan sebagai awal pembelajaran;
- (2) biasanya masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang (ill-structured);
- (3) masalah biasanya menuntut perspektif majemuk (multiple-perspective);
- (4) masalah membuat pembelajar tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru;
- (5) sangat mengutamakan belajar mandiri;
- (6) memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja, dan
- (7) pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.





Langkah kerja (sintak) model Problem Based Learning (PBL)

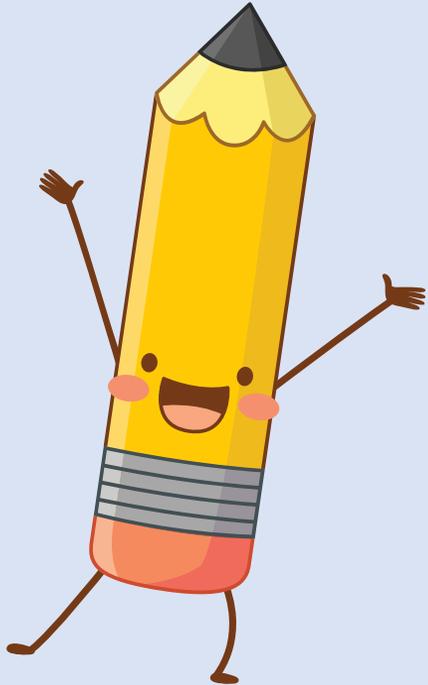
- 1) Orientasi peserta didik pada masalah
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar;
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok;
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.



Project Based Learning (PjBL)

- **Project based learning** adalah pembelajaran berbasis proyek yang model pembelajarannya berpusat pada peserta didik dalam melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Secara konstruktif, peserta didik melakukan eksplorasi atau pendalaman pembelajaran dengan melakukan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan. Penjaraban tersebut adalah pengertian project based learning menurut Grant (2002).
- **Pembelajaran Berbasis Proyek atau Project Based Learning (PjBL)** adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, inter pretasi, sisntesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.
- **Project based learning (PjBL)** adalah model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai subjek atau pusat pembelajaran, menitikberatkan proses belajar yang memiliki hasil akhir berupa produk.

Karakteristik *project based learning*



1. Berfokus pada peserta pembelajaran atau siswa (*student oriented*)
2. Berbasis proyek dalam pembelajarannya
3. Mengembangkan partisipasi aktif dari peserta didik
4. Menumbuhkan inisiatif dan kemandirian dari peserta didik
5. Melatih kolaborasi dan tanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk mencari solusi
6. Melatih berpikir kritis (*critical thinking*) dan kreativitas peserta didik
7. Evaluasi dilakukan secara berkala karena peserta melakukan refleksi
8. Proyek pembelajaran menghasilkan sebuah produk atau output yang jelas
9. Fasilitator mendampingi selama proses pembelajaran



Sintak *project based learning*

1. Menentukan pertanyaan mendasar
2. Mendesain perencanaan proyek
3. Menyusun jadwal
4. Monitoring dan evaluasi Mhsw dan perkembangan proyek yang dijalankan
5. Pengujian hasil
6. Evaluasi pengalaman

Langkah-langkah pembelajaran *project based learning*

Langkah Kerja	Aktivitas Guru/Pembimbing/Tutor	Aktivitas Peserta Didik
Pertanyaan mendasar	Pelatih Menyusun dan menyampaikan tema atau topik pertanyaan terkait sebuah permasalahan dan mengajak peserta untuk berdiskusi mencari solusi.	Peserta mengajukan pertanyaan mendasar tentang apa yang harus dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut.
Menyusun rencana proyek	Pelatih memastikan setiap peserta terbagi dalam kelompok dan mengetahui prosedur pembuatan proyek.	Peserta berdiskusi dan mulai Menyusun rencana pembuatan proyek. Ada pembagian peran dalam kelompok dan mencatat hal-hal yang perlu disiapkan untuk proyek.
Membuat jadwal	Pelatih menyusun jadwal pembuatan proyek dan membaginya dalam tahapan-tahapan untuk memudahkan pelaksanaan.	Peserta menyepakati jadwal dan mulai memperhatikan tenggat waktu pembuatan proyek.
Memonitor pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek (<i>project based learning</i>)	Pelatih memantau partisipasi dan keterlibatan peserta. Pelatih juga mengamati perkembangan proyek yang dirancang. Jika memiliki kendala, pelatih turun langsung membimbing.	Peserta membuat proyek dan memastikan pelaksanaannya telah sesuai dengan jadwal. Peserta menulis tahapan dan mencatat perkembangan yang nantinya akan dituangkan dalam laporan.
Menguji dan memberikan penilaian atas proyek yang dibuat	Pelatih mendiskusikan tentang proyek yang dijalankan peserta kemudian menilainya. Penilaian dibuat secara terukur berdasarkan standar yang telah ditentukan.	Membahas kelayakan proyek yang dijalankan dan mengajukan laporan akhir kepada penguji/pelatih
Evaluasi pembelajaran berbasis proyek	Pelatih melakukan evaluasi dan memberikan masukan atau arahan tindak lanjut terkait	Peserta didik memaparkan hasil proyek dan menerima tanggapan serta arahan dari pelatih. Peserta juga mencatat hal-hal yang



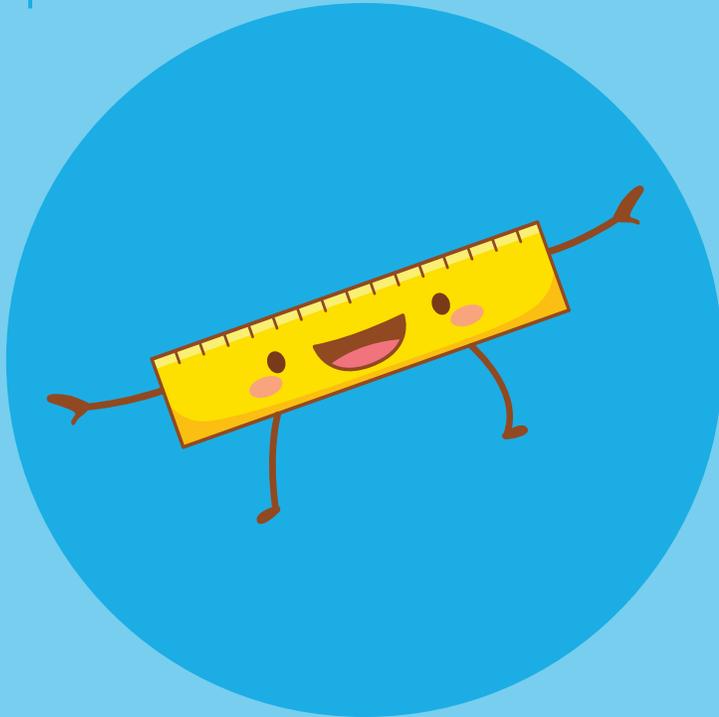
case based learning (CBL)

- ▶ Case based learning adalah penggunaan pendekatan berbasis kasus yang melibatkan siswa dalam diskusi dari situasi yang spesifik dan contoh kejadian nyata di dunia. Metode ini berpusat pada siswa dan melibatkan secara intens interaksi antara peserta diskusi.
- ▶ CBL merupakan pendekatan pembelajaran konstruktivisme dimana masalah-masalah yang dihadirkan dalam pembelajaran berbasis kasus. Dengan CBL, guru menghadirkan kasus yang kompleks berupa skenario masalah realistik dan relevan dengan materi yang dipelajari.
- ▶ CBL merupakan paradigma pembelajaran yang erat kaitannya dengan Problem Based Learning (PBL). Perbedaannya yaitu PBL tidak membutuhkan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya terkait materi tersebut, sedangkan CBL membutuhkan pengetahuan sebelumnya yang dapat mendukung penyelesaian kasus.

Langkah-langkah model case based learning

1. Penyiapan Kasus / modul.
2. Kasus diberikan kepada mahasiswa.
3. Pembelajaran dalam bentuk diskusi.
4. Dosen mengamati proses diskusi.
5. Peserta didik diwajibkan membuat.
6. Menentukan tujuan pembelajaran.
7. memilih sistem pendekatan.
8. Menetapkan prosedur, metode.

BLENDDED LEARNING



Blended learning berasal dari kata blended dan learning. blend artinya campuran dan learning artinya belajar. Blended learning menggabungkan pembelajaran tatap muka (face to face) di kelas dan pembelajaran daring (online) untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh mahasiswa dan mengurangi jumlah waktu tatap muka (face to face) di kelas

Blended learning adalah sebuah metode pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran langsung (synchronous) dengan pembelajaran tidak langsung atau mandiri yang bisa dilakukan kapan pun (asynchronous).

Blended learning artinya metode pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan diselingi pembelajaran daring secara terpadu. Artinya, pembelajaran tatap muka dan daring berjalan secara beriringan.



Blended Learning

➤ Driscoll (2002) merujuk pada empat konsep yaitu:

- 1) Blended learning merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan.
- 2) Blended Learning Merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti dari behaviorisme, konstruktivisme, kognitivisme) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran.
- 3) Blended Learning juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti video tape, CD-ROM, Web Based Training, film) dengan pembelajaran tatap muka.
- 4) Blended Learning menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja actual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan pekerjaan.

HYBRID LEARNING

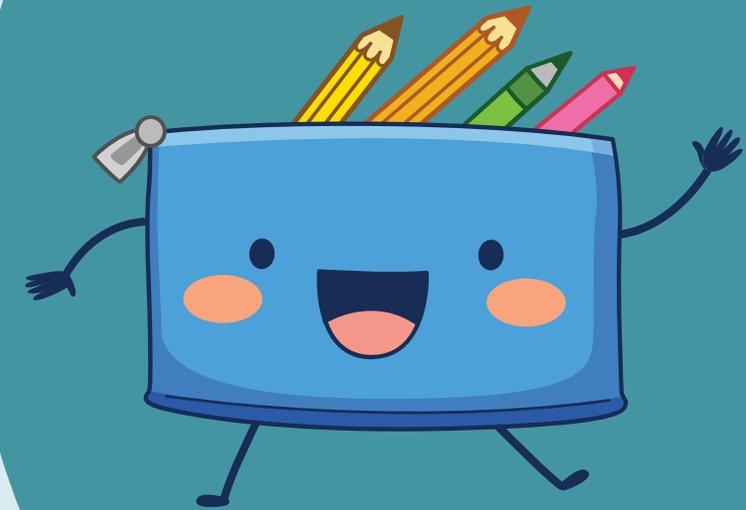
Hybrid learning atau pembelajaran hybrid adalah gabungan model pembelajaran dalam kelas dan pembelajaran online tanpa menghilangkan pembelajaran secara tatap muka langsung (Melton et al, 2009)

tahapan hybrid learning adalah : a. Penyajian materi oleh guru b. Pemberian latihan soal c. Penggunaan layanan internet untuk membantu pengerjaan latihan soal d. Pembahasan latihan soal.

- Desain Pembelajaran Hybrid Learning Dengan penerapan model pembelajaran hybrid learning akan berdampak kepada berkurangnya interaksi langsung dan bimbingan praktis mengenai materi yang diajarkan.
- Interaksi langsung melalui fitur komentar serta diskusi yang tersedia pada platform pembelajaran online yang digunakan,, WA, Telegram atau aplikasi lain yang didapat pada smartphone.
- Untuk Pada materi praktikum, video pembelajaran sangat membantu peserta didik memahami materi ajar,
- Ditambah lagi video bisa diputar berulang-ulang,

HYBRID LEARNING

- Dengan konsep proses pembelajaran online yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, model pembelajaran hybrid learning dapat di akses melalui perangkat mobile .
- Perangkat mobile memiliki beberapa keterbatasan yang dapat mengganggu dan menyulitkan dalam proses pembelajaran. Keterbatasan ini terkait dengan keterbatasan memori dan kapasitas layar. Hal yang paling mengganggu adalah layar perangkat yang kecil, sehingga diperlukan pengaturan tampilan pembelajaran online berbasis web yang baik dan mudah dikendalikan.
- Evaluasi dilakukan dengan menggunakan pendekatan berbasis kinerja yang mengacu pada portofolio dan evaluasi diri.
- Blended Learning & Hybrid learning menjadi salah satu alternatif pilihan untuk terpenuhinya kebutuhan dunia pendidikan di era society 5.0 .



CTL adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dg situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hub. antara pengetahuan yang dimiliki dg penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan melibatkan 7 komponen utama, yaitu:

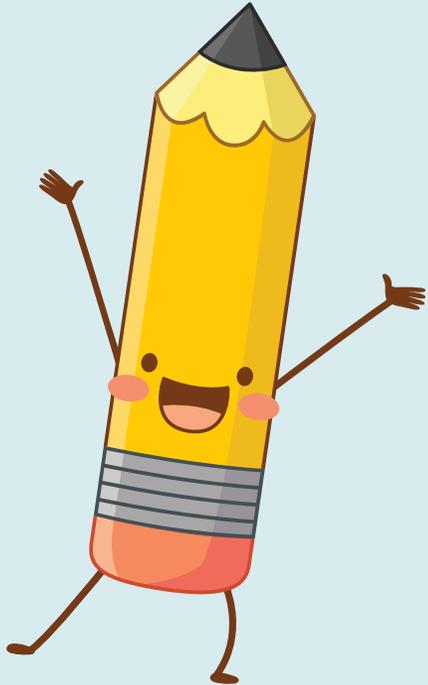
- 1. Konstruktivisme**
- 2. Menemukan (inquiry): observasi, bertanya, mengajukan dugaan, pengumpulan data, penyimpulan**
- 3. Bertanya (questioning): untuk menggali informasi, mengecek pemahaman siswa, membangkitkan respon kepada siswa, mengetahui sejauhmana keingintahuan siswa, mengetahui hal-hal yang sudah diketahui siswa, memfokuskan perhatian siswa pada sesuatu yang dikehendaki guru, membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari siswa, untuk menyegarkan kembali pengetahuan siswa**
- 4. Masyarakat belajar (learning community): pembentukan kelompok kecil, pembentukan kelompok besar, mendatangkan ahli ke kelas, bekerja dengan kelas sederajat, bekerja dengan masyarakat.**
- 5. Pemodelan (modelling)**
- 6. Refleksi (reflection)**
- 7. Penilaian yang sebenarnya (authentic assessment): dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung**

KATA-KATA KUNCI PEMBELAJARAN CTL:



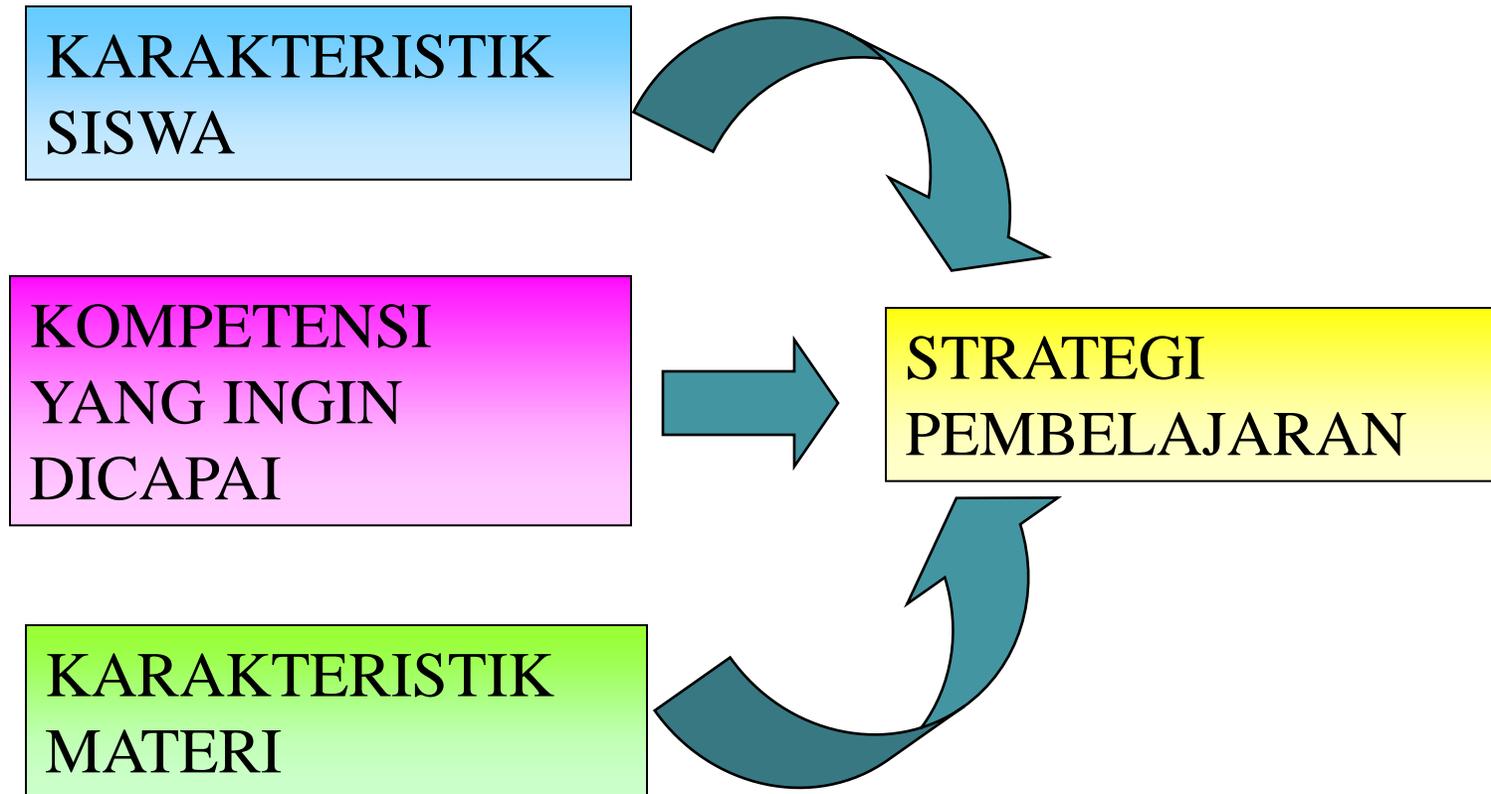
- 1.Real world learning
- 2.Mengutamakan pengalaman nyata
- 3.Berfikir tingkat tinggi
- 4.Berpusat pada siswa
- 5.Siswa aktif, kritis dan kreatif
- 6.Pengetahuan bermakna dalam kehidupan
- 7.Dekat dengan kehidupan nyata
- 8.Perubahan perilaku
- 9.Siswa praktek, bukan menghafal
- 10.Learning bukan teaching
- 11.Pendidikan (education) bukan pengajaran (instruction)
- 12.Pembentukan manusia
- 13.Memecahkan masalah
- 14.Siswa acting, guru mengarahkan
- 15.Hasil belajar diukur dengan berbagai cara bukan hanya dengan tes.

KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN BERBASIS CTL:



1. Kerjasama
2. Saling menunjang
3. Menyenangkan, tidak membosankan
4. Belajar dengan bergairah
5. Pembelajaran terintegrasi
6. Menggunakan berbagai sumber
7. Siswa aktif
8. Sharing dengan teman
9. Siswa kritis guru kreatif
10. Dinding kelas dan lorong-lorong penuh dengan hasil karya siswa, peta-peta, gambar, artikel, humor dan lain-lain
11. Laporan kepada orang tua bukan hanya rapor, tetapi hasil karya siswa, laporan hasil praktikum, karangan siswa dan lain-lain

CARA MENETAPKAN STRATEGI PEMBELAJARAN



EXAMPLES NON EXAMPLES

CONTOH DAPAT DARI KASUS/ GAMBAR YANG RELEVAN
DGN KD/ K

LANGKAH-LANGKAH:

1. GURU MEMPERSIAPKAN GAMBAR-GAMBAR SESUAI DENGAN TUJUAN PEMBELAJARAN
2. GURU MENEMPELKAN GAMBAR DI PAPAN ATAU DITAYANGAN LEWAT OHP
3. GURU MEMBERI PETUNJUK DAN MEMBERI KESEMPATAN PADA SISWA UNTUK MEMPERHATIKAN DAN MENGANALISA GAMBAR
4. MELALUI DISKUSI KELOMPOK 2-3 ORANG SISWA, HASIL DISKUSI DARI ANALISA GAMBAR TERSEBUT DICATAT PADA KERTAS
5. TIAP KELOMPOK DIBERI KESEMPATAN MEMBACAKAN HASIL DISKUSINYA
6. MULAI DARI KOMENTAR/ HASIL DISKUSI SISWA, GURU MULAI MENJELASKAN MATERI SESUAI TUJUAN YANG INGIN DICAPAI
7. KESIMPULAN

POSTER COMMENT

Guru Menampilkan Poster

Siswa dibagi menjadi 3-4 kelompok

Siswa mengamati poster yang ditampilkan guru

Siswa merumuskan & memrepresentasikan tentang suatu konsep dari poster yang diamati secara bergantian kelompok lain membahas

Guru meluruskan dan memberikan pengayaan

ROLE PLAYING

▪ Langkah-langkah :

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kbm
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
7. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup

MAKE - A MATCH

(MENCARI PASANGAN)
(LORNA CURRAN, 1994)

Langkah-langkah :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
7. Demikian seterusnya
8. Kesimpulan/penutup

CARD SORT

- BAGIKAN KERTAS YANG BERISI INFORMASI ATAU CONTOH ATAU LANGKAH-LANGKAH DALAM SATU KATEGORI TERTENTU ATAU LEBIH.
- MINTA SISWA UNTUK MENCARI KAWAN YANG MEMILIKI KERTAS DENGAN KATEGORI YANG SAMA.
- SETELAH SISWA MENEMUKAN KAWAN-KAWAN DALAM SATU KATEGORI, MINTA MEREKA MENJELASKAN KATEGORI TERSEBUT KE SELURUH KELAS.
- SETELAH SEMUA KATEGORI DIJELASKAN, BERI PENJELASAN TENTANG HAL-HAL YANG MASIH DIANGGAP PERLU.

JIGSAW LEARNING

- BAGIKAN SEMUA BAHAN UNTUK MENCAPAI KOMPETENSI/HASIL BELAJAR SECARA UTUH
- ADAKAN GROUPING (1) (SESUAI HASIL BELAJAR YANG DIPELAJARI)
- DISKUSI DAN MEMBUAT RESUME HASIL BELAJAR SECARA INDIVIDU
- GROUPING (2) ACAK DARI MASING-2 ANGGOTA UNTUK SALING MENJELASKAN DAN MERUMUSKAN HASIL BELAJAR SECARA UTUH
- PRESENTASI HASIL BELAJAR
- KLARIFIKASI DAN KESIMPULAN

KOMPETENSI AKHIR



- **SETELAH MENGIKUTI PEMBELAJARAN “MODEL & STRATEGI PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF” INI PESERTA DIHARAPKAN MAMPU MEMILIH DAN MENSIMULASIKAN MODEL & STRATEGI PEMBELAJARAN DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR SERTA MENYUSUN PENARAPNYA DALAM RPP.**

DINAMIKA KELOMPOK



1. Kelas dibagi menjadi 4-5 kelompok
2. Kelompok menentukan ketua dan sekretaris

BRAINSTORMING

TULISKAN PADA KERTAS ORIGAMI!



1. Apa yang anda ketahui tentang pentingnya penerapan model pembelajaran di SD
2. Bagaimana Anda mengidentifikasi dan menganalisis ketepatan penggunaan salah satu model pembelajaran di SD yang anda ketahui :
 1. Kelompok 1. PBL
 2. .Kelompok 2. PjBL
 3. Kelompok 3. Blended & Hybried Learning
 4. Kelompok 4. Chard Short & Make-A match
 5. Tempelkan origami dikertas plano dan bacakan masing-masing kelompok

PESERTA PRAKTEK PENGGUNAAN MODEL & STRATEGI PEMBELAJARAN

Peserta dibagi Menjadi 4-5 Kelompok

Praktek Membuat scenario Pembelajaran dengan Model-Model Pembelajaran:

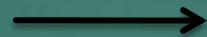
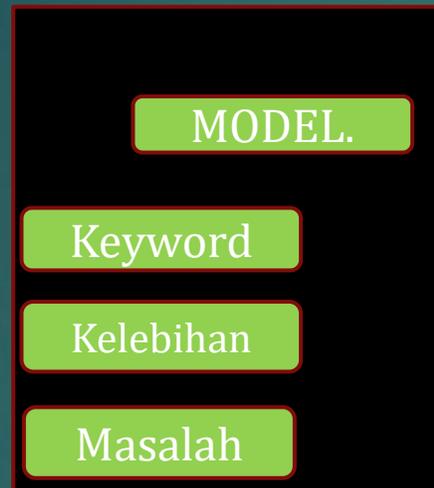
1. PBL
2. PjBL
3. Blended & Hybried Learning
4. Card Short & Make-a Match

2. Identifikasi Model dan Analisis



- Tuliskanlah **1 Model** pembelajaran yang anda pahami atau pernah diterapkan dalam pembelajaran pada post-it mengenai **Deskripsi Model, Sintak, Metode yang digunakan, Masalah dan Solusi** yang dihadapi!

3. Menukar Plano



- MODEL yang telah selesai dianalisis kemudian ditempel dikertas plano dengan posisi memanjang.
- Plano yang sudah selesai ditempli post-it ditukar dengan kelompok lain.

PRESENTASI KELOMPOK



1. Tempelkan hasil kerja kelompok pada gallery masing-masing
2. Tentukan 1 orang yang akan menjadi presenter dimasing – masing kelompok
3. Selanjutnya kelompok melakukan belanja informasi



THANK YOU

By Samsul Susilawati