

PEMBELAJARAN DENGAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING*

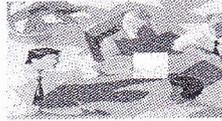
Oleh:

Prof. Dr. Suharsimi Arikunto

(Guru Besar Emiritus di UNY Yogyakarta)

Disampaikan dalam Seminar dan Lokakarya Nasional “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Active Learning Menuju Profesionalisme Guru” di UNS Surakarta pada tanggal 18 Juli 2009

PEMBELAJARAN DENGAN STRATEGI ACTIVE LEARNING



Oleh :

Prof. Dr. Suharsimi Arikunto
Guru Besar Emiritus di UNY

PERKEMBANGAN PENGUNAAN ISTILAH

- * PENGAJARAN - tekanan pada guru
- * KEGIATAN BELAJAR-MENGAJAR
 - tekanan pada dua pihak
- * PEMBELAJARAN – tekanan pada siswa yg belajar

MAKNA PEMBELAJARAN

PEMBELAJARAN =

**SEBUAH KEGIATAN YANG
MENUNJUK PADA PEBELAJAR
YANG DALAM OTAKNYA TERJADI
PROSES PENELAAHAN MATERI
UNTUK MENJADI MILIKNYA**

APAKAH KURIKULUM ITU?

KURIKULUM :

**SEMUA PENGALAMAN YANG DIPEROLEH
SISWA SELAMA TINGGAL DI SUATU
TEMPAT BELAJAR**

TEMPAT MEMPEROLEH PENGALAMAN

1. DI KELAS – DALAM PEMBELAJARAN
BERSAMA GURU
2. DI RUMAH – KETIKA MENERJAKAN
TUGAS DAN BELAJAR
3. BERSAMA TEMAN – WAKTU TANYA
JAWAB DAN BELAJAR
BERSAMA
4. DI LINGKUNGAN SEKOLAH – KETIKA
MENELAAH HALAMAN SEKOLAH

Hal-hal penting dalam KBM

1. Guru sebagai pengarah dan motivator
2. Siswa aktif belajar mandiri dan
kelompok
3. Suasana belajar menyenangkan
4. Proses belajar lancar

Sarana Pendidikan

- Tersedia sebelum proses KBM
- Tersedia sesuai dengan KD dan indikator
- Digunakan dengan benar
- Siswa terlibat aktif dalam penggunaan sarana

HASIL BELAJAR SISWA

1. PENGETAHUAN KOGNITIF
2. KETERAMPILAN:
 - a. kognitif
 - b. psikomotor
 - c. berkomunikasi
3. AFEKTIF, antara lain
 - a. perilaku yang diperoleh
 - b. kebiasaan – baik-buruk
 - c. persepsi dan sikap

SASARAN DALAM KBK dan KTSP

1. **PENGETAHUAN KOGNITIF**
2. **AFEKTIF**
 - a. jujur
 - b. tanggungjawab
 - c. bersemangat, tahan banting
3. **PSIKOMOTOR**
 - a. melakukan kegiatan secara terampil
 - b. kebiasaan menghemat waktu
4. **KEMAMPUAN BERBUAT**
 - a. menghasilkan benda kongkrit
 - b. menghasilkan jasa: untuk laku dijual

APAKAH KEMAMPUAN BERBUAT?

LIFE SKILLS

**KETIKA LULUS DARI SATUAN PENDIDIKAN,
SUDAH MEMILIKI PENGALAMAN YANG
CUKUP DARI KEHIDUPAN SEKOLAH DAN
MAMPU MANDIRI**

SUMBER PEMBELAJARAN *LIFE SKILLS*

- 1. LIBATKAN ANAK PADA KEGIATAN
DI SEKOLAH**
- 2. TITIPKAN TUGAS UNTUK KEGIATAN
DI RUMAH**
- 3. ANAK SENDIRI YANG DIMINTA UNTUK
BERCERITERA APA YANG DILAKUKAN DI
RUMAH**

BEDA KTSP DENGAN KBK?

- **KBK ?**
 - **MENEKANKAN PADA OUTPUT**
 - **KURIKULUM TERPUSAT**
- **KTSP ?**
 - **MENEKANKAN PADA MATERI**
 - **MENGAKTIFKAN GURU**
 - **KURIKULUM DISUSUN SENDIRI**

HAL-HAL YANG SEDANG “NGE-TREND”

1. PENDEKATAN “**PAKEM**”,
Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan ...
tambah Inovatif = **PAIKEM**
2. CTL = Contextual Teaching and Learning
3. PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)
4. *LESSON STUDY* – *study tentang lesson*
INTINYA : **PENGAMATAN PROSES PEMBELAJARAN**

PELAJARAN APA YANG HARUS MENGAKTIFKAN SISWA?

1. **SEMUA MATA PELAJARAN HARUS
MENGAKTIFKAN SISWA**
2. **AKTIVITAS DAPAT DIPILIH OLEH SISWA
SENDIRI?**
CIPTAKAN INDEPENDENT STUDY
**(SISWA AKAN BERKREASI, DIBERI TEMA) – DI
LUAR KELAS**

KALAU SISWA YANG AKTIF, APA KERJA GURU?

- 1. GURU MEMBUAT PERSIAPAN AGAR
SISWA AKTIF: MEMBUAT PANDUAN,
MENYUSUN BAHAN AJAR (DIKTAT,
MODUL)**
- 2. LAKUKAN BERSAMA TEMAN GURU -
BERKOLABORASI**

KEUNTUNGAN GURU DAPAT MENGHASILKAN TULISAN

- 1. PUAS, BISA ADA BUAH KARYA**
- 2. UNTUK NILAI PENGEMBANGAN
PROFESI**
- 3. MENGHASILKAN UANG**
- 4. MONUMEN HIDUP, DIWARISKAN**

KEGIATAN UTAMA: MENGAMATI

1. IPA : MENGAMATI PROSES
2. IPS : MENGAMATI PERILAKU
3. BAHASA: MENGAMATI KOMU-
NIKASI
4. MATEMATIKA: MENGAMATI
KECERMATAN

PERBEDAAN DENGAN PEMBELAJARAN BIASA

- ADANYA LEMBAR PENGAMATAN UNTUK
 - Kegiatan guru
 - Kegiatan siswa
- ADANYA REFLEKSI = PERENUNGAN
- ADANYA TINDAK LANJUT BERUPA PERBAIKAN MUTU DARI SEBELUMNYA

SIAPA YANG MEMBUAT LEMBAR PENGAMATAN?

- 1. GURU SENDIRI**
- 2. SISWA SECARA KELOMPOK**
- 3. SISWA BERSAMA GURU**