

Improving Environmental Attitude and Ethics Through Subject Specific Pedagogy

Sajidan, FKIP UNS Surakarta



Telah nampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, Alloh menghendaki agar mereka merasakan sebagian dari (akibat) perbutan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar)

QS: AR RUM 41_

MANUSIA TELAH DIBERIKAN NASEHAT SEJAK 14 ABAD YANG LALU.....!!!!!!

3

Statement

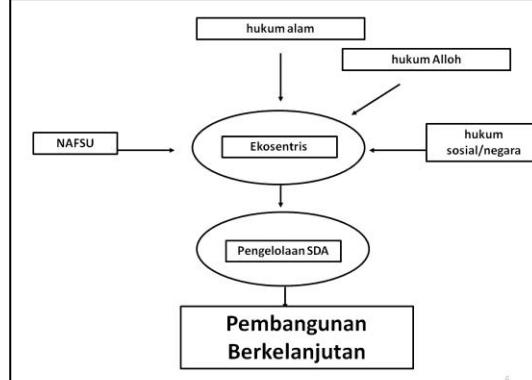
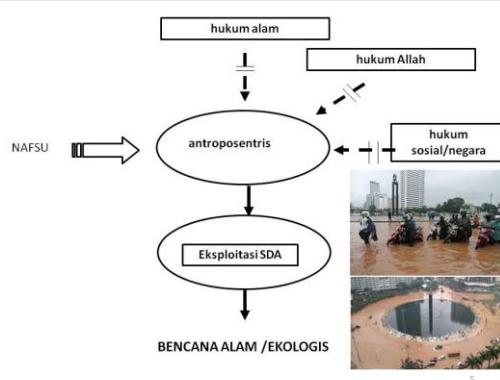
It's not easy being an environmental professional in a corrupt unjust world dominated by the human species!

Richard Fugle
Professor of Environmental Studies
University of Cape Town

2



4

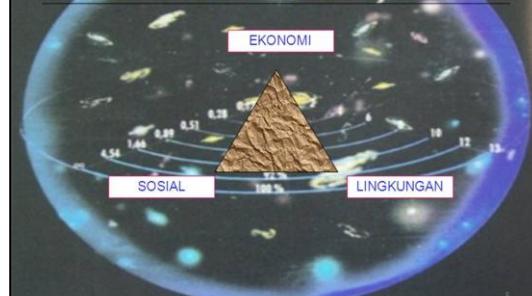


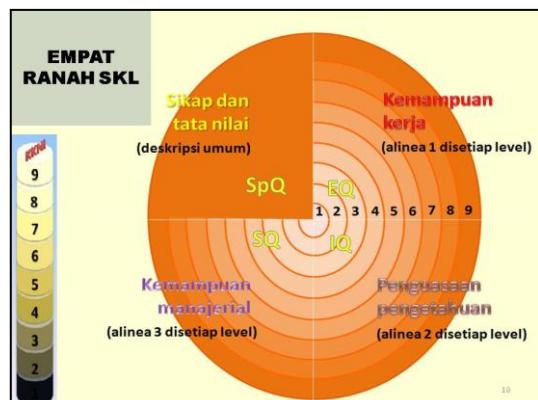
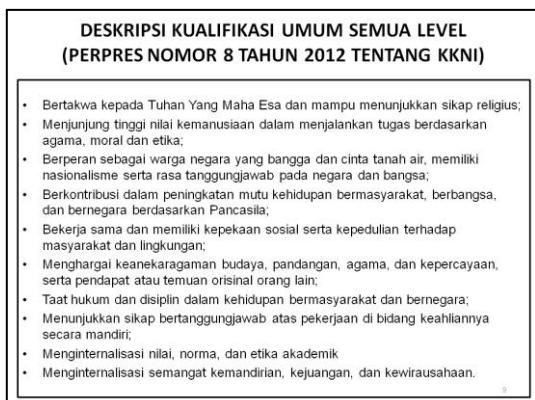
Pembangunan berkelanjutan (SSD)

- Pembangunan yang memenuhi kebutuhan saat ini tanpa mengorbankan kemampuan generasi mendatang untuk mencukupi kebutuhan mereka (Komisi Brundtland, 1987)
- Pembangunan untuk kesejahteraan generasi sekarang dan yg akan datang dengan bersendiksi pada pembangunan ekonomi, sosbud, LH yang berimbang (Kesepakatan Nasional, 2004)

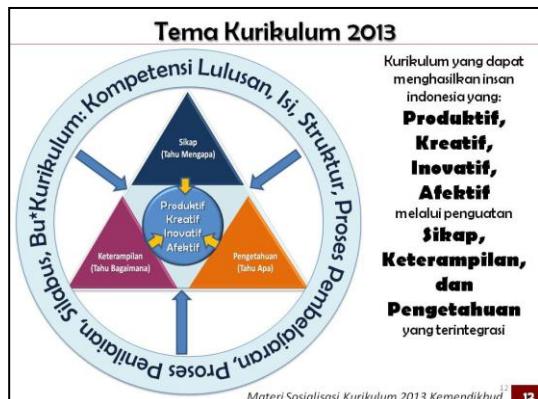
7

3 pilar Pembangunan berkelanjutan (SSD)





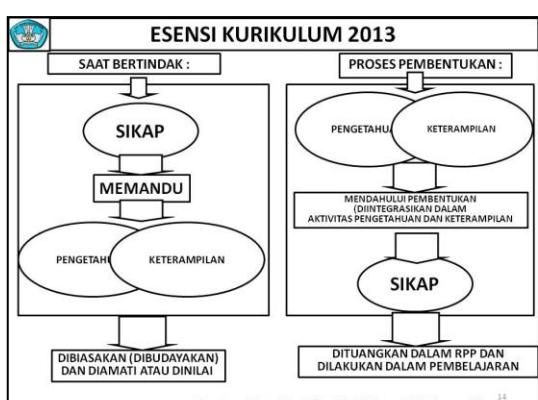
11



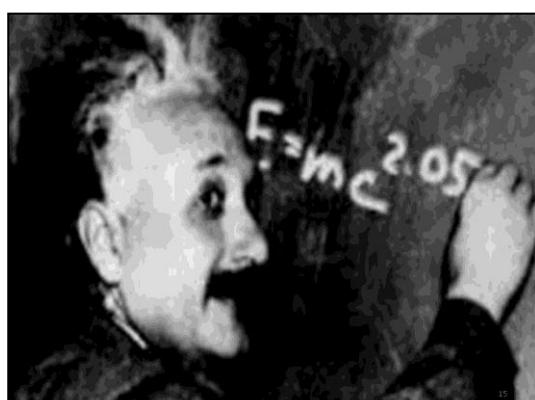
12



13 13

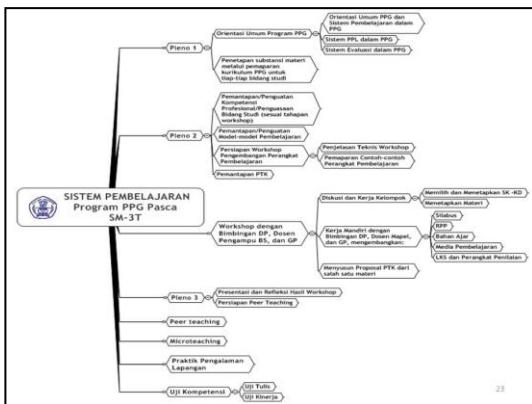
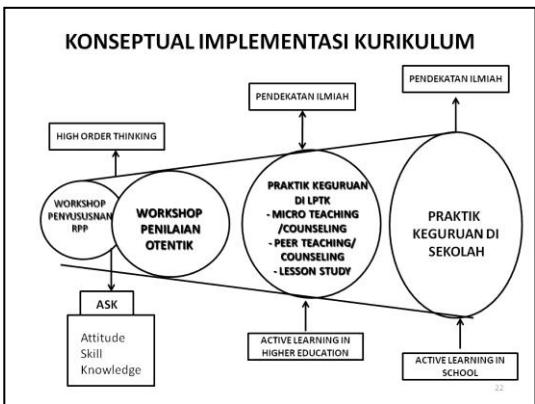
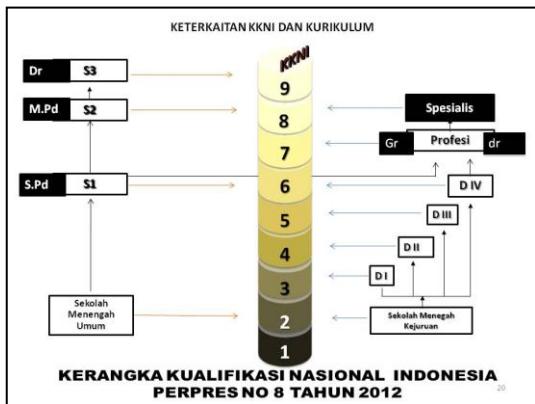
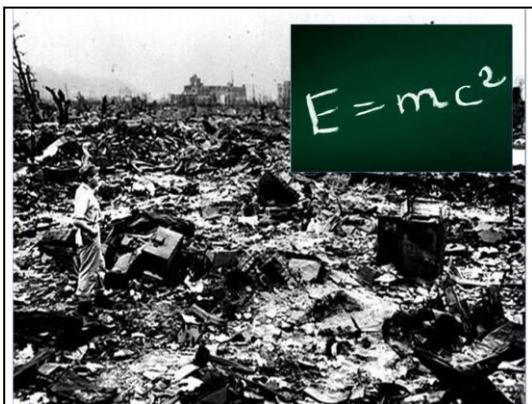
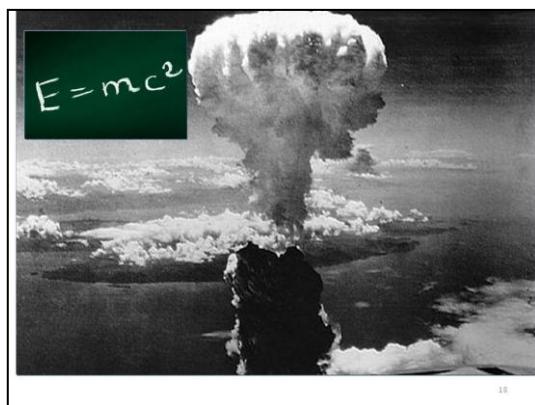


14



15





Workshop SSP (*subject specific pedagogy*)

Workshop SSP adalah suatu pembelajaran berbentuk lokakarya yang bertujuan untuk menyiapkan peserta didik Program PPG agar mampu mengemas materi untuk pembelajaran bidang studi yang mendidik (*subject specific pedagogy*), sehingga peserta PPG dinyatakan siap untuk melaksanakan tugas Program Pengalaman Lapangan Kependidikan.

Workshop SSP menghasilkan:

1. RPP,
2. Bahan Ajar,
3. Media Pembelajaran, dan
4. pendukung pembelajaran lainnya, serta
5. kemampuan menampilkan kinerja calon guru profesional.

PENGEMBANGAN SSP				
No	R & D dan Implementasi dalam pembelajaran	Author/Tahun	Hasil (Rata-rata 3 pertemuan)	
1	PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INKURI KOLABORATIF BERBASIS POTENSI LOKAL DAN IMPLEMENTASINYA PADA MATERI TUMBUHAN LUMUT DAN PAKU	Langgeng, Sajidan dan Baskoro Adi Prayitno / 2013	Kognitif Afektif Psikomotor Berpikir Tinggi	79,44 84,55 77,78 75,75
2	PENGEMBANGAN MODUL INKURI BERBASIS POTENSI LOKAL PADA MATERI TUMBUHAN LUMUT (BRYOPHYTA) DAN TUMBUHAN PAKU (PTERIDOPHYTA)	Tri Novana, Sajidan dan Maridi/ 2013	Kognitif Afektif Psikomotor	75 90,01 83,69

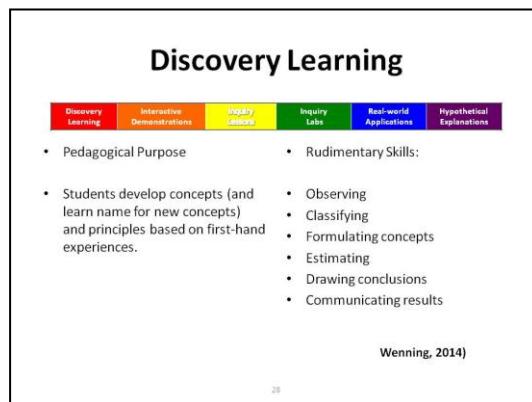
25

PENGEMBANGAN SSP				
No	R & D dan Implementasi dalam pembelajaran	Author/Tahun	Hasil (Rata-rata 3 pertemuan)	
3	PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS INKURI BERWAWASAN POTENSI LOKAL PADA MATERI TUMBUHAN LUMUT DAN PAKU	Fitri Wijayarini dan Sajidan / 2013	Kognitif Afektif Psikomotor	77,77 84,10 77,77
4	PENGEMBANGAN MODEL, MODUL, MEDIA PEMBELAJARAN INKURI KOLABORATIF BERBASIS POTENSI LOKAL DAN IMPLEMENTASINYA PADA MATERI TUMBUHAN LUMUT DAN PAKU (AGREGASI)	Sajidan, Langgeng, Trinova dan Fitri Wijayarini /2013	Kognitif Afektif Psikomotor	80,19 85,31 100

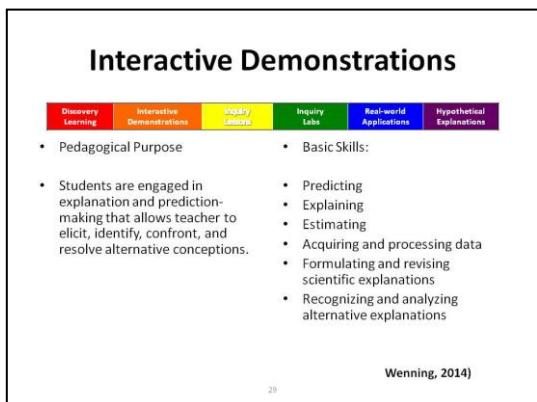
26



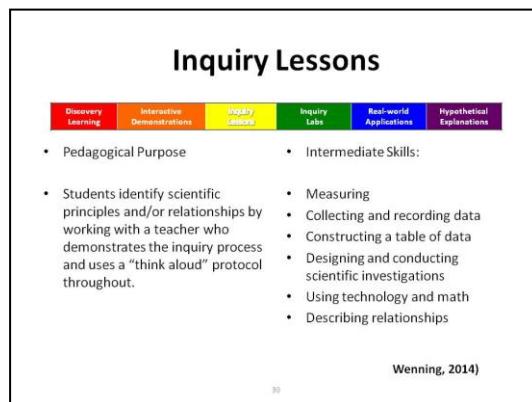
27



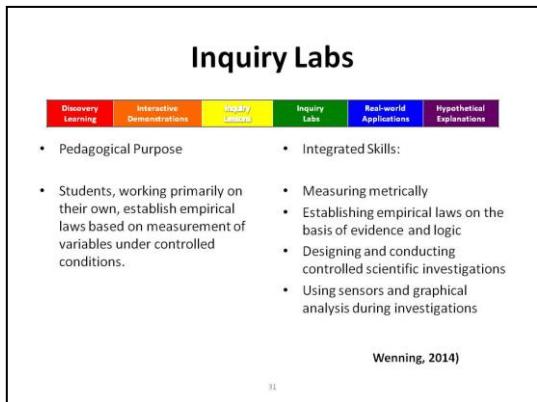
28



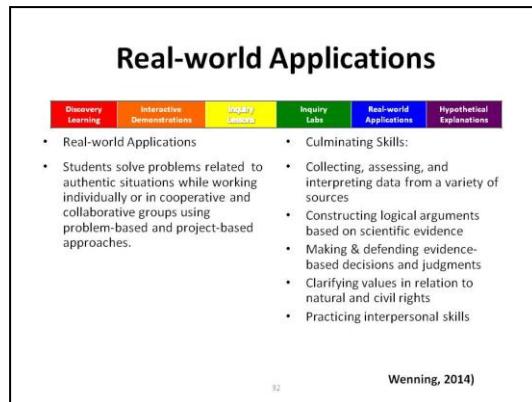
29



30



31



32



Hypothetical Explanations

Discovery Learning	Interactive Demonstrations	Inquiry Lessons	Inquiry Labs	Real-world Applications	Hypothetical Explanations
--------------------	----------------------------	-----------------	--------------	-------------------------	---------------------------

- Pedagogical Purpose
- Students develop and test hypotheses that serve as tentative explanations for observed phenomena and guides for further experimentation.
- Advanced Skills:
 - Synthesizing and testing complex hypothetical explanations
 - Analyzing and evaluating scientific arguments
 - Generating predictions through induction
 - Revising hypotheses in light of new data

Wenning, 2014)



Proses Pembelajaran yang Mendukung Kreativitas

Dyers, J.H. et al [2011], Innovators DNA, Harvard Business Review:

- 2/3 dari kemampuan kreativitas seseorang diperoleh melalui pendidikan, 1/3 sisanya berasal dari genetik.
- Kebutuhannya berlaku untuk kemampuan inteligensi yaitu: 1/3 dari pendidikan, 2/3 sisanya dari genetik.
- Kemampuan kreativitas diperoleh melalui:
 - Observing [mengamati]
 - Questioning [menanyakan]
 - Associating [menalar]
 - Experimenting [mencoba]
 - Networking [Membentuk Jejaring]

Personol Pembelajaran berbasis Inteligensi tidak akan memberikan hasil signifikan (hanya peningkatan 50%) dibandingkan yang berbasis kreativitas (hingga 200%)

Inter-personal

Perlunya merumuskan kurikulum berbasis proses pembelajaran yang mengedepankan pengalaman personal melalui proses mengamati, menanya, menalar, dan mencoba [observation based learning] untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Disamping itu, dibiasakan bagi peserta didik untuk bekerja dalam jejaring melalui collaborative learning

❑ REFLEKSI DAYA SAING BANGSA dari Jaman ke Jaman

Ilmu Pengetahuan

Teknik (Teknologi)

Seni (tulisan & bahasa)

Buddha

KUNYAHLAH BUAHMU SENDIRI

- Seorang murid mengeluh kepada Gurunya. *"Bapak menuturkan banyak cerita, tetapi tidak pernah menerangkan maknanya kepada kami"*
- Jawab Sang Guru: *Bagaimana pendapatmu Nak....? Andaikata seseorang menawarkan buah kepadamu, namun mengunyahkannya dahulu bagimu.....?*

PERBANDINGAN JUMLAH PUBLIKASI TERINDEKS DI SCOPUS



Terima Kasih

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jl. Ir. Surami No. 36 A Kentingan, Surakarta - 57126
Jawa Tengah, Indonesia
www.fkip.uns.ac.id

UNS
UNIVERSITAS
SEBELAS MARET

