

PEMBELAJARAN DENGAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING*

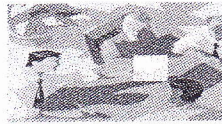
Oleh:

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**