



HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN KEJURUAN

Assoc Prof.Dr. M.Said Hasibuan

Pertemuan 2

Strategi Pembelajaran Kejuruan

— **Agenda**

Pengertian Belajar

Prinsip-prinsip Belajar

Teori dan Gaya Belajar

Konsep Dasar Pembelajaran

— Pengertian Belajar

- Belajar merupakan perubahan ketrampilan, kebiasaan, pengetahuan, pemahaman, apresiasi dan sikap merupakan bentuk pembentukan perilaku. (Suprihatiningrum 2013.)
- Belajar adalah proses perubahan Tingkat laku karena pengalaman dan lingkungan (Sanjaya 2015)

Klasifikasi belajar menurut Banyamin Bloom



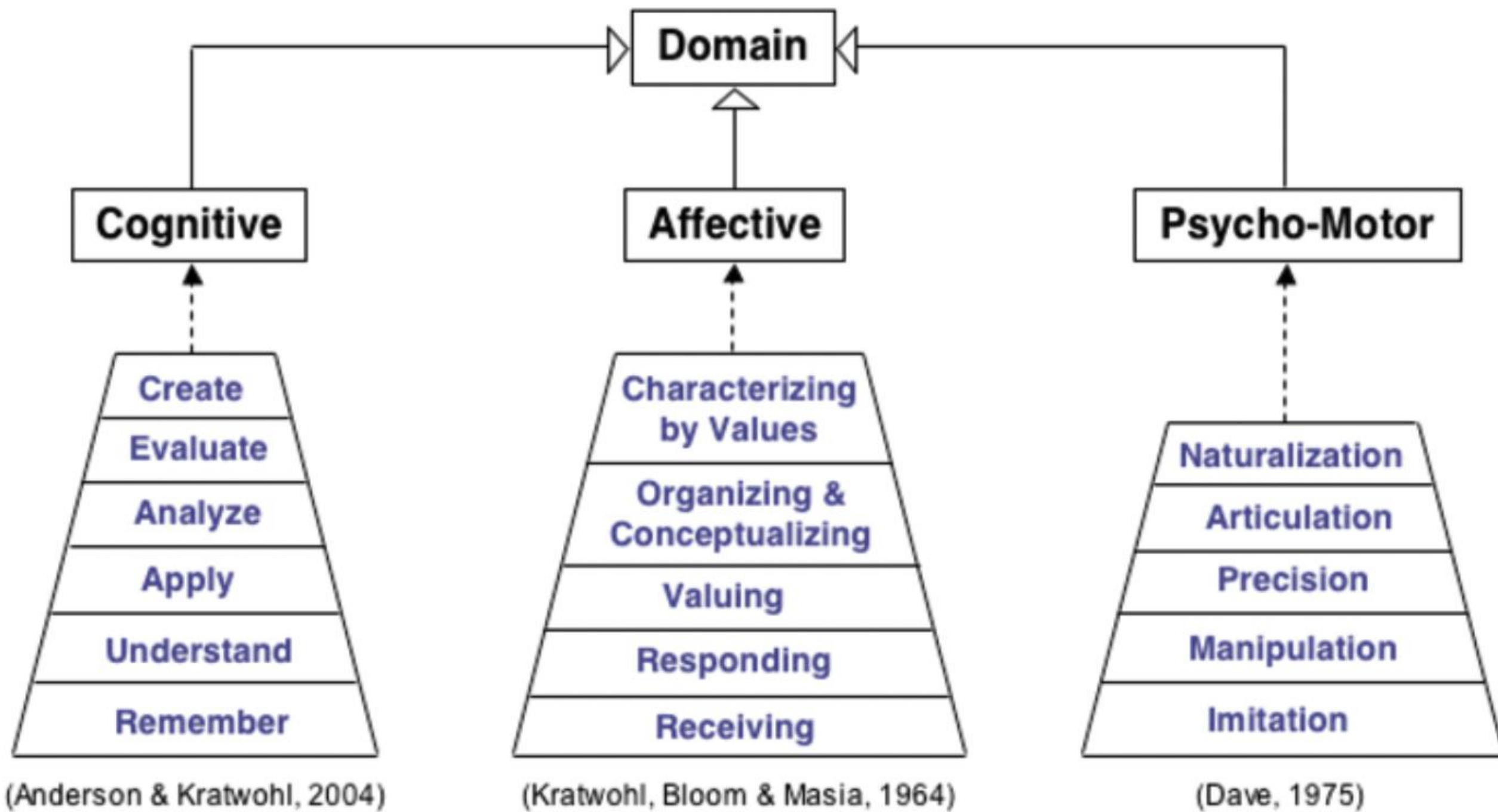
Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar pengetahuan / intelektual.



Ranah afektif, berkenaan dengan sikap



Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar yang berupa ketrampilan dan kemampuan bertindak



Domain cognitive

C1- Pengetahuan	C2- Pemahaman	C3 - Aplikasi	C4 - Analisis	C5 - Evaluasi	C6 - Kreasi
Mengutip	Memperkirakan	memerlukan	menganalisis	mempertimbangkan	mengabstraksi
Menyebutkan	Menjelaskan	menyesuaikan	Mengaudit/ memeriksa	menilai	menganimasi
Menjelaskan	Mengkategorikan	mengalokasikan	membuat blueprint	membandingkan	mengatur
Menggambar	Mencirikan	mengurutkan	membuat garis besar	menyimpulkan	mengumpulkan
Membilang	Merinci	menerapkan	memecahkan	mengkontraskan	mendanai
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	menentukan	Mengkarakteristik- kan	mengarahkan	mengkategorikan
Mendaftar	Membandingkan	Menugaskan	membuat dasar pengelompokan	mengkritik	mengkode
Menunjukkan	Menghitung	Memperoleh	merasionalkan	menimbang	mengkombinasikan
Memberi label	Mengkontraskan	Mencegah	menegaskan	mempertahankan	menyusun
Memberi indeks	Mengubah	mencanangkan	membuat dasar pengkontras	memutuskan	mengarang
Memasangkan	Mempertahankan	mengkalkulasi	mengkorelasikan	memisahkan	membangun
Menamai	Menguraikan	menangkap	mendeteksi	memprediksi	menanggulangi
Menandai	Menjalin	memodifikasi	mendiagnosis	menilai	menghubungkan
Membaca	Membedakan	mengklasifikasikan	mendiagramkan	memperjelas	menciptakan
Menyadari	Mendiskusikan	Melengkapi	mendiversifikasi	merangking	mengkreasikan
Menghafal	Menggali	Menghitung	menyeleksi	menugaskan	mengkoreksi
Meniru	Mencontohkan	Membangun	memerinci ke bagian-bagian	menafsirkan	memotret
Mencatat	Menerangkan	membiasakan	menominasikan	memberi pertimbangan	merancang
Mengulang	Mengemukakan	mendemonstrasikan	Mendokumentasi- kan	membenarkan	mengembangkan
Mereproduksi	Mempolakan	Menurunkan	menjamin	mengukur	merencanakan
Meninjau	Memperluas	Menentukan	menguji	memproyeksi	mendikte

Pengetahuan (C-1)

- Jenjang ini dapat dikatakan sebagai kemampuan seseorang dalam mengingat dan/atau mengenali sesuatu tanpa menggunakannya untuk fungsi yang lain. Jenjang pengetahuan ini, dianggap sebagai proses berpikir yang terendah dan menjadi dasar – dasar untuk lanjut ke tahap belajar selanjutnya.
- Contoh:
 1. Mahasiswa mampu menyebutkan jenis processor
 2. Mahasiswa mampu membaca huruf bersambung.
 3. Mahasiswa mampu menggambar bentuk monitor

Pemahaman (C-2)

- Pada jenjang pemahaman ini, mengukur seberapa mampu seseorang dalam mengerti dan/atau memahami sesuatu setelah ia mengetahui dan mengingat sesuatu. Seseorang dianggap paham apabila ia mampu memberikan penjelasan rinci mengenai sesuatu tersebut dengan bahasanya sendiri, jadi tidak sekedar diingat, tetapi juga mampu memahami maksud dan tujuan sesuatu (kegiatan belajar) tersebut dilakukan. Jenjang pemahaman berada setingkat lebih tinggi dibanding jenjang pengetahuan.
- Contoh:
 1. Mahasiswa mampu merinci barang bawaan untuk alat praktek jaringan komputer
 2. Mahasiswa mampu mengasosiasikan kualitas udara di sekitar tempat tinggalnya.
 3. Mahasiswa mampu membandingkan hal yang baik dan buruk dilakukan.

Penerapan (C-3)

- Merupakan lanjutan dari jenjang pemahaman, dimana seseorang telah dapat menggunakan ide-ide maupun teori-teori yang telah ia pahami sebelumnya ke dalam situasi yang nyata atau tahapan dimana terdapat kesanggupan seseorang untuk mempelajari dan menerapkan sesuatu yang telah dipelajari ke dalam kehidupan sehari – hari.
- Contoh:
 1. Mahasiswa Darmajaya mampu menerapkan prinsip dalam melakukan bongkar-pasang alat komputer dalam melakukan prakteknya.
 2. Mahasiswa mampu memodifikasi karya seni yang sebelumnya telah ada, dengan kreatifitasnya.

Analisis (C-4)

- Jenjang ini dilihat berdasarkan kemampuan seseorang dalam menguraikan sesuatu yang telah ia pahami dan gunakan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, serta hubungan yang terdapat di antara bagian-bagian tersebut.
- Contoh:
 - 1. Mahasiswa mampu menganalisis permasalahan dan perumusan masalah banjir di perkotaan.
 - 2. Mahasiswa mampu memerinci pengetahuan yang didapatnya ke dalam bagian-bagian yang lebih dalam atau spesifik.

Evaluasi (C-5)

- Jenjang evaluasi merupakan kemampuan seseorang dalam membuat penilaian di dalam suatu kondisi dengan pilihan yang beragam tanpa melupakan kriteria-kriteria yang telah ia pahami sebelumnya. Jenjang ini merupakan proses berpikir tertinggi di dalam taksonomi Bloom.
- Contoh:
 1. Mahasiswa TKJ mampu membuktikan teori yang telah diketahuinya melalui praktik di laboratorium praktek komputer.
 2. Mahasiswa mampu mengkritik suatu karya berdasarkan ilmu yang telah ia pahami.

Sintesis (C-6)

- Sintesis adalah proses berpikir yang memadukan bagian-bagian yang telah dibahas pada jenjang analisis menjadi suatu pola baru secara logis dan terstruktur.
- Contoh:
 1. Mahasiswa mampu mengumpulkan informasi mengenai hewan berdasarkan tempat/ habitat hidupnya.
 2. Mahasiswa mampu merumuskan ide atau gagasan mengenai ide penulisan essay.
 3. Mahasiswa mampu mengarang suatu karangan mengenai kondisi ekonomi di Indonesia.

**ada 6 konstruk
karakteristik
afektif**

Sikap

Minat

Motivasi

Konsep Diri

Nilai

Moral

Sikap

- Sikap merupakan respon dari seseorang berupa positif atau negative dari objek, situasi atau orang yang diperoleh dari hasil belajar



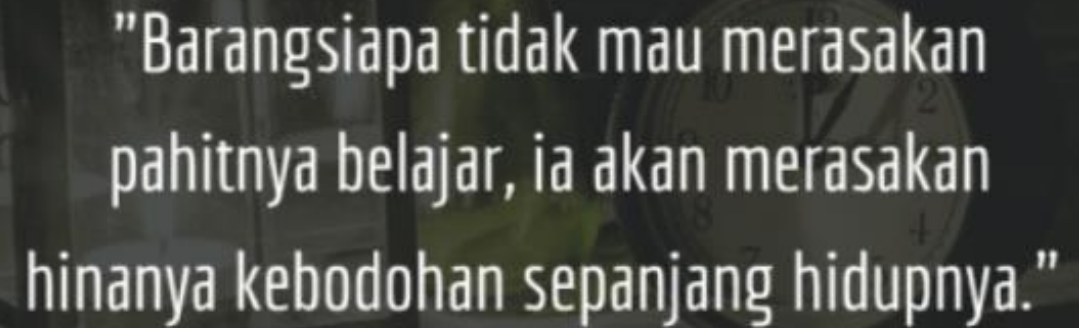
MINAT

Minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu

Indikator Minat	Kriteria Pertanyaan
Perasaan senang	Semangat belajar
	Kesadaran ingin belajar
	Keseriusan belajar
	Kemauan belajar
Ketertarikan belajar	Ketertarikan pada pengajar
	Ketertarikan pada mata pelajaran
	Ketertarikan situasi belajar
Perhatian belajar	Konsentrasi belajar
	Kenyamanan belajar
Keterlibatan belajar	Hasrat belajar
	Frekuensi belajar
	Pemanfaatan waktu belajar

Minat

Minat merupakan Upaya dorongan yang dilakukan seseorang untuk mewujudkan perilaku terarah kepada tujuan tertentu.



"Barangsiapa tidak mau merasakan pahitnya belajar, ia akan merasakan hinanya kebodohan sepanjang hidupnya."

-Imam Syafi'i rahimahullah

Konsep Diri

- Konsep diri merupakan pandangan, perasaan dan konsepsi seseorang tentang diri yang dibentuk dari persepsi seseorang tentang diri yang dibentuk melalui pengalaman dan lingkungan melalui interaksi orang lain yg signifikan.
- ada 3 konsep diri:
 - Persepsi fisik
 - Persepsi Sosial
 - Persepsi Psikologi

— Nilai

Nilai merupakan Gagasan, sikap maupun perilaku seseorang.

1. Mengetahui seberapa besar potensi nilai diri.
2. Membangun kesadaran diri serta rasa memiliki yang tinggi melalui 4 pilar yaitu kejujuran, kepedulian, tanggung-jawab dan sikap saling menghormati.
3. Nilai diri mencerminkan siapa diri Anda sebenarnya. Mengembangkan nilai diri, karena nilai diri merupakan cerminan siapa diri Anda sebenarnya.
4. Nilai diri membangkitkan kekuatan diri melalui potensi yang Anda miliki.

Moral

Moral berkaitan dengan keyakinan seseorang terhadap agamanya.

KOGNITIF



AFEKTIF

TINGKATAN KEMAMPUAN
RANAH AFEKTIF (sikap dan nilai)
(KRATHWOHL) -> ranah Deskripsi Umum



PSIKOMOTORIK



Prinsip-prinsip belajar

- Prinsip Belajar Menurut Robert H Davies (dalam Pannen: 2003) adalah suatu komunikasi terbuka antara pendidik dengan peserta didik sehingga siswa termotivasi belajar yang bermanfaat bagi dirinya melalui contoh-contoh dan kegiatan praktek yang diberikan pendidik lewat metode yang menyenangkan siswa.
- Menurut Gestalt, prinsip belajar adalah suatu transfer belajar antara pendidik dan peserta didik sehingga mengalami perkembangan dari proses interaksi belajar mengajar yang dilakukan secara terus menerus dan diharapkan peserta didik akan mampu menghadapi permasalahan dengan sendirinya melalui teori-teori dan pengalaman-pengalaman yang sudah diterimanya

Teori dan Gaya Belajar

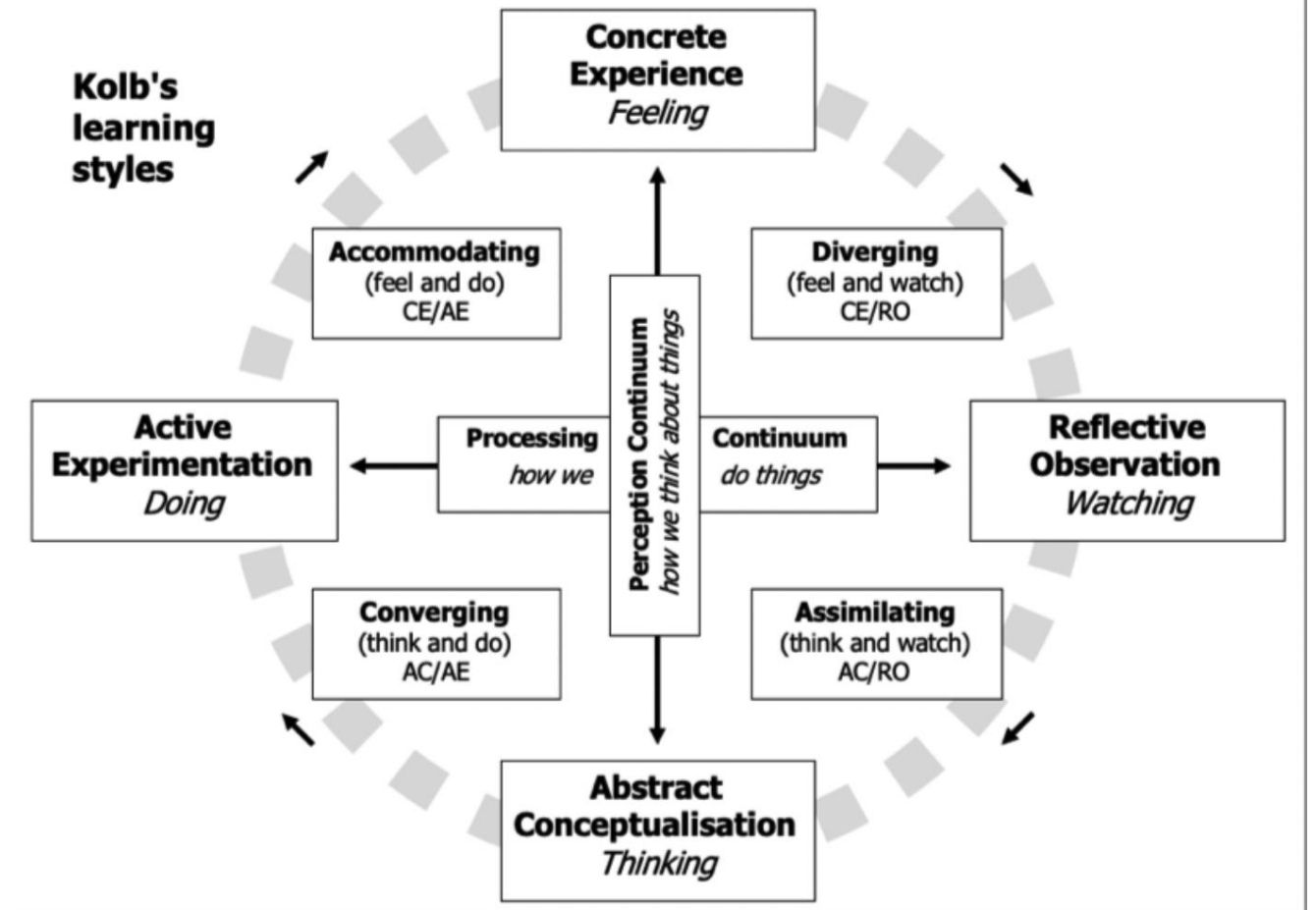
Learning style is defined as an individual's preferred ways of gathering, organizing, and processing information. (Fleming, 2006)

Gaya belajar :

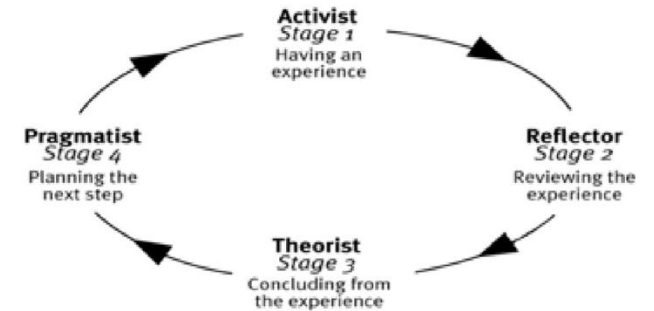
- ❖ Gaya Belajar Honey and Mumford,
- ❖ Gaya Belajar Kolb,
- ❖ Gaya Belajar Felder Silverman Learning Style Model (FSLSM),
- ❖ Gaya Belajar VARK

Gaya Belajar Kolbs

- Experiencing – doing something;
- Reviewing – thinking about what has happened;
- Concluding – drawing some conclusions;
- Planning – deciding what to do in the future.

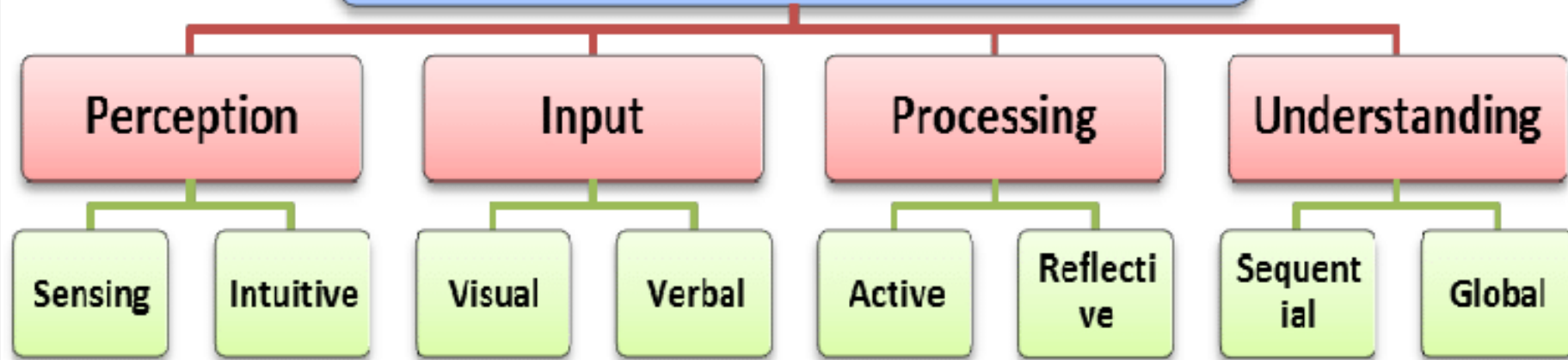


Gaya Belajar Honey and Mumford



- Activist cenderung untuk melibatkan diri mereka sepenuhnya pada pengalaman baru,
- Reflector sangat bijaksana karena mereka berhati-hati dan memiliki perencanaan yang matang sebelum melakukan suatu tindakan.
- Theorist cenderung untuk mengadaptasi dan mengimplementasikan pengamatan mereka ke dalam teori.
- Pragmatist tertarik untuk mencoba ide, teori, dan teknik untuk melihat apakah mereka bekerja dalam praktik dan secara positif mencari ide-ide baru dan mengambil kesempatan pertama untuk bereksperimen dengan aplikasi.

Felder-Silverman learning style model



Tipe Gaya Belajar	Preference Bahan Ajar
Visual	Pembelajar melakukan pembelajaran dengan menggunakan {visual, chart, bagan, flowchart} dan simbol.
Audio	Pembelajar melakukan pembelajaran dengan mendengarkan tutorial, forum grup diskusi, mendengarkan suara rekaman pembelajaran.
Read	Pembelajar melakukan pembelajaran dengan mempelajari jurnal, text book, materi dalam bentuk pdf, doc dan lainnya selama dalam bentuk text.
Kinesthetic	Pembelajar melakukan pembelajaran dengan langsung praktek dilapangan. Dalam sistem <i>e-learning</i> seperti tutorial interaktif dan e-labor.

Konsep dasar Pembelajaran

- Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.
- Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material, meliputi buku–buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide, film, audio dan video tape.
- Fasilitas dan perlengkapan, terdr dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya

Konsep Pembelajaran

1. Constructivisme

- Belajar adalah proses aktif mengonstruksi pengetahuan dari abstraksi pengalaman alami maupun manusiawi, yang dilakukan secara pribadi dan sosial untuk mencari makna dengan memproses informasi sehingga dirasakan masuk akal sesuai dengan kerangka berpikir yang dimiliki.

2. Inquiry Siklus

inkuiri: observasi dimulai dengan bertanya, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, dan menarik simpulan. Langkah-langkah inkuiri dengan merumuskan masalah, melakukan observasi, analisis data, kemudian mengomunikasikan hasilnya.

Konsep Pembelajaran

3. Questioning

Berguna bagi guru untuk: mendorong, membimbing dan menilai peserta didik; menggali informasi tentang pemahaman, perhatian, dan pengetahuan peserta didik.

4. Learning Community

Dilakukan melalui pembelajaran kolaboratif. Belajar dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil sehingga kemampuan sosial dan komunikasi berkembang.

5. Modelling

Berguna sebagai contoh yang baik yang dapat ditiru oleh peserta didik seperti cara menggali informasi, demonstrasi, dan lain-lain. Pemodelan ini dapat dilakukan oleh guru (sebagai teladan), peserta didik, dan tokoh lain.

6. Reflection

Yaitu tentang cara berpikir apa yang baru dipelajari. Sehingga ada respon terhadap kejadian, aktivitas/pengetahuan yang baru. Hasilnya nanti merupakan konstruksi pengetahuan yang baru. Bentuknya dapat berupa kesan, catatan atau hasil karya yang dapat memberikan imbal balik



Terima kasih