



Model Penerapan Pembelajaran dengan Teknologi Pendidikan



Beta Centauri





Education

S1 : Bachelor Of Engineering,
Palangka Raya University

S2 : Master Of Information System
Management, Bina
Nusantara University

Work Experience

2010 – present : Freelance News
Reader TVRI Central Borneo

2018 – present : Lecturer at
Palangka Raya University



Hai !
Aku Beta Centauri



Teknologi Pendidikan ?

(AECT, 1977, p. 1)

Teknologi pendidikan adalah proses yang kompleks dan terintegrasi, yang melibatkan orang, prosedur, ide, perangkat, dan organisasi, untuk menganalisis masalah dan merancang, menerapkan, mengevaluasi, dan mengelola solusi untuk masalah tersebut, yang terlibat dalam semua aspek pembelajaran manusia

Go to www.menti.com/alw2itvrsw13

Model Pembelajaran ?



Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung (Joice & Wells).

Model Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran
Student or Teacher Centered

Metode Pembelajaran
Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab

Strategi Pembelajaran
Team Quiz, Active Debat, Critical Incident

Taktik Pembelajaran
Spesifik, individual, unik

model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.



Teacher centered Learning

Student Centered
Learning
dengan
keterampilan
4C

Critical Thinking,
Communication, Creative
Thinking, dan
Collaboration.





Berpikir Kreatif dan Inovatif

Siswa dilatih dan dibiasakan untuk menjelaskan setiap ide yang ada dipikirkannya. Siswa juga dilatih untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi melalui hasil karya yang dibuatnya.

Aktivitas seperti ini akan mengembangkan sudut pandang siswa menjadi luas dan bisa terbuka dengan setiap perubahan yang ada.

Menurut Munandar (2009) kreativitas adalah kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif.

CRITICAL THINKING



problem



thinking



solution



Kemampuan komunikasi dimaksud seperti menyampaikan gagasan, berdiskusi hingga memecahkan masalah yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat dan lingkungan kerja.



Kolaborasi berguna agar siswa terbiasa bekerjasama dengan orang lain secara kolektif sekaligus melatih kepemimpinan. Pada dasarnya tujuan kerjasama ini agar siswa bisa bekerja lebih efektif dengan orang lain, meningkatkan empati dan mau menerima pendapat yang berbeda.

Selain itu manfaat utama dari kolaborasi ini akan melatih siswa untuk bisa bertanggung jawab, mudah beradaptasi, dan bijaksana dalam kehidupan bermasyarakat.

EMPAT MODEL PEMBELAJARAN Kurikulum Merdeka  **4 C**

1

Model Pembelajaran Problem Base Learning (PBL)

2

Model Pembelajaran Projek Base Learning (PjBL)

3

Model Pembelajaran Discovery Learning (DL)

4

Model Pembelajaran Inquiry Learning (IL)

1. PROBLEM BASED LEARNING (PBL)

Model Pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik

Langkah-Langkah

1. Mengorientasi peserta didik pada masalah
2. Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran
3. Membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok
4. Mengembangkan dan Menyajikan hasil karya
5. Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah



syntax

Identifikasi Merumuskan Masalah

Menyusun Rancangan Penyelesaian Masalah

Mengumpulkan Informasi

Menyelesaikan Masalah

Mengolah Informasi

Contoh : Masalah dalam Model Problem Base Learning



okumen Kemdikbud



2. PROJECT BASED LEARNING (PJBL)

- Pembelajaran yang memfokuskan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi, membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum,
- **Memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif.**

Langkah-Langkah

1. Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek

2. Mendesain perencanaan proyek

3. Menyusun jadwal pelaksanaan proyek

4. Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek

5. Menguji hasil proyek yang dikerjakan

6. Mengevaluasi kegiatan/pengalaman



syntax

1. Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek

2. Mendesain perencanaan proyek

3. Menyusun Jadwal

4. Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek

5. Menguji hasil

6. Mengevaluasi

Contohnya :

Menerapkan konsep bioteknologi dan perannya dalam kehidupan manusia

Membuat salah satu produk bioteknologi konvensional yang ada di lingkungan sekitar

Topik: Bioteknologi

Alokasi waktu: 45 hari atau 1,5 bulan

Penentuan pertanyaan mendasar

Peserta didik diberikan gambaran tentang bioteknologi dalam kehidupan, lalu diminta menuliskan rasa ingin tahunya dalam bentuk pertanyaan. Contohnya, “apakah kita bisa membuat tape?”

Menyusun desain perencanaan proyek

Guru bersama peserta didik mulai membuat rencana awal tentang upaya untuk membuat tape sebagai produk bioteknologi konvensional. Untuk aturan main pengerjaan proyek harus disusun secara kolaboratif antara peserta didik dan guru, misalnya bahan yang digunakan, lamanya waktu pengerjaan, dan proyek dilakukan individu atau berkelompok.

Membuat jadwal aktivitas

Jadwal disusun oleh peserta didik agar proyek tersebut bisa selesai tepat waktu.

3. DISCOVERY LEARNING (DL)

- ❑ Model pembelajaran ini bertujuan mengarahkan peserta didik untuk memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan,
- ❑ Mendorong peserta didik untuk dapat mengidentifikasi apa yang ingin diketahui, mencari informasi sendiri, mengorganisasi atau mengkonstrukt apa yang diketahui
- ❑ Penggunaan proses mental peserta didik untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip.



syntax

1. Menciptakan stimulus/rangsangan (*Stimulation*)

2. Menyiapkan pernyataan masalah (*Problem Statement*)

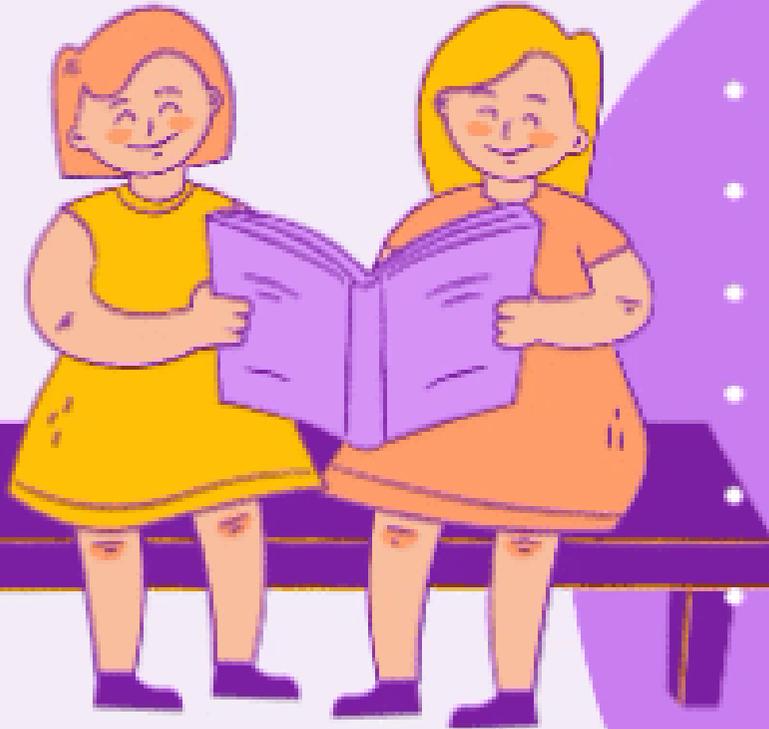
3. Mengumpulkan data (*Data Collecting*)

4. Mengolah data (*Data Processing*)

5. Memverifikasi data (*Verrification*)

6. Menyimpulkan (*Generalization*)

Kegiatan Siswa Selama Discovery Learning



- Meneliti informasi
- Melakukan eksperimen
- Berdiskusi atau debat
- Melihat dari berbagai sudut pandang
- Mengajukan pertanyaan yang lebih dalam
- Membahas ide-ide pengetahuan yang baru

Contoh siswa diminta untuk menemukan sendiri bagaimana lilin bekerja. Mereka akan melakukan pengamatan sederhana, kemudian membuat ide dan hipotesis yang akan diuji. Di sini, guru berperan untuk mendukung pembelajaran, lalu menjelaskan pembakaran dalam Kimia berdasarkan hasil penemuan siswa.

4. MODEL INQUIRY LEARNING (IL)

Model ini bertujuan memperoleh dan mendapatkan informasi dengan melakukan observasi atau eksperimen untuk mencari jawaban atau menyelesaikan masalah terhadap pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan logis



syntax

1. Penyajian fenomena



2. Melakukan observasi



3. Merumuskan masalah



4. Mengajukan hipotesis



5. Mengumpulkan data



6. Menganalisis data



7. Menyimpulkan

LANGKAH YANG DILAKUKAN GURU

1

Langkah 1-2 :

Guru menyajikan fenomena kemudian siswa mengamati berbagai fenomena alam yang akan memberikan pengalaman belajar kepada siswa bagaimana mengamati berbagai fakta atau fenomena

2

Langkah 3:

Mengajukan pertanyaan tentang fenomena yang dihadapi untuk melatih siswa mengeksplorasi fenomena melalui berbagai sumber

3

Langkah 4:

Mengajukan dugaan atau kemungkinan jawaban dapat melatih siswa dalam mengasosiasi atau melakukan penalaran terhadap kemungkinan jawaban dari pertanyaan yang diajukan

4

Langkah 5-6

Mengumpulkan data yang terkait dengan dugaan atau pertanyaan yang diajukan, kemudian mencermati hal apa yang terjadi/prediksi apa yang didapat

5

Langkah 6:

Melakukan menganalisis dugaan yang paling tepat sebagai dasar untuk merumuskan suatu kesimpulan

6

Langkah 7:

Merumuskan kesimpulan-kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah atau dianalisis, sehingga siswa dapat mempresentasikan atau menyajikan hasil temuannya

Cermati Tujuan Pembelajaran (TP) yang Sudah dibuat :

1

KARAKTERSTIK PENGETAHUAN

FAKTUAL

KOPSEPTUAL

PROSEDURAL

META KOGNITIF

Discovery Learning, atau Inquiry Learning

Project Based Learning atau Problem Based Learning.

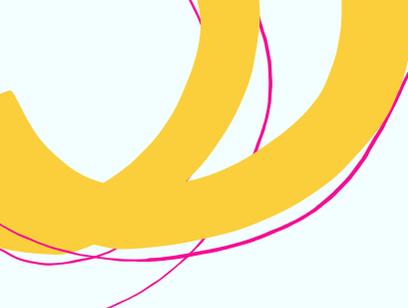


Strategi Pembelajaran



strategi pembelajaran adalah membelajarkan siswa dengan cara yang menarik dengan berbagai variasinya sehingga siswa terhindar dari rasa bosan dan tercipta suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.





**Strategi
Pembelajaran**

Team Quiz (Quiz Kelompok)

Small Group Discussion

Active Debate (Debat Aktif)

**Information Search
(Mencari Informasi)**

**Poster Comment
(Komentar Gambar)**

**Index Card Match
(Mencari Pasangan)**



RUANG BELAJAR ZAMAN NOW

- Chaeruman, 2019

TATAP MUKA

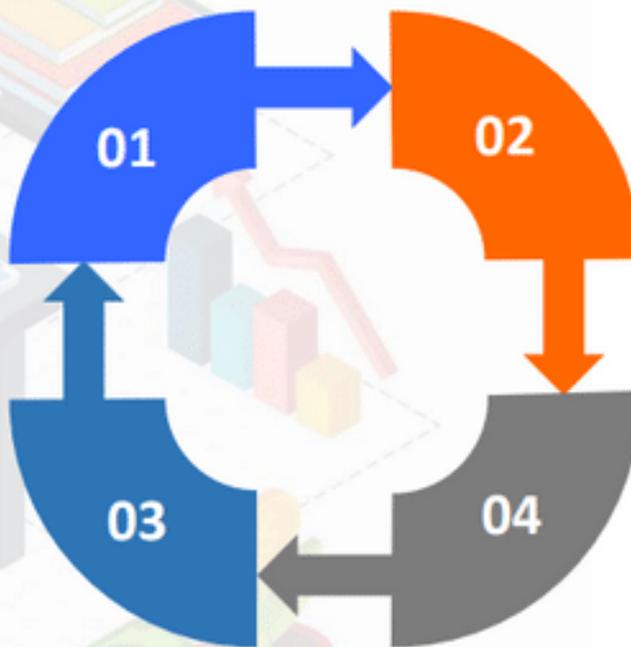
(Live Synchronous Learning)

Ceramah
Diskusi
Praktik lab
dll

KOLABORATIF

(Collaborative Asynchronous Learning)

Chat: (WA, Telegram),
forum diskusi, aplikasi kolaborasi



TATAP MAYA

(Virtual Synchronous Learning)

Konferensi : Zoom, Webex, dll
Audio: Podcast dll
Web: Live : FB, Youtube, IG, dll

PERSONAL MANDIRI

(Self-directed Asynchronous Learning)

Video, simulasi, slide presentasi
Ebook, dll

Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut (Surayya, 2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.



DULU



SEKARANG

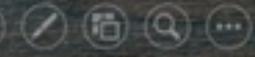


SOCIAL MEDIA IN CLASSROOM

USING SOCIAL MEDIA IN THE CLASSROOM

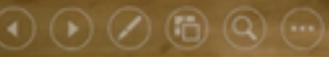
TWEET

SHARE



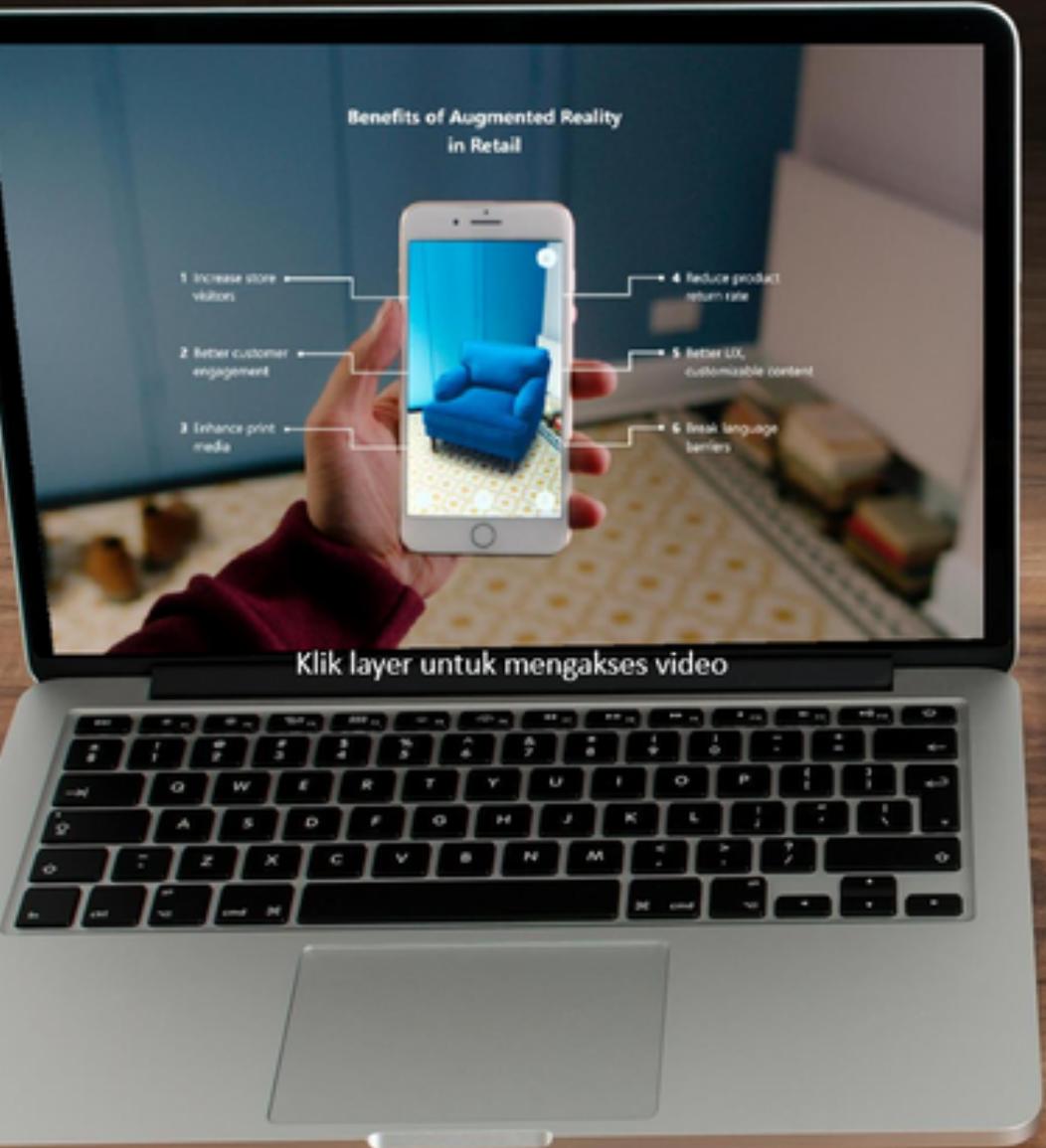
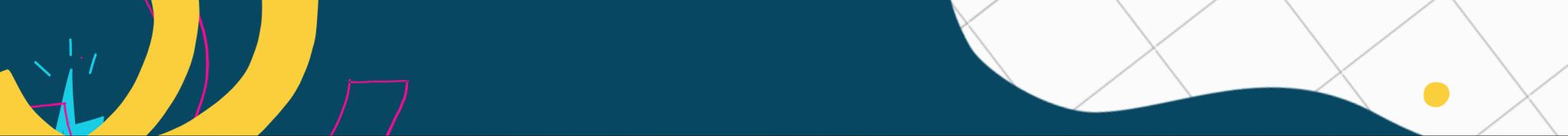


PRESENTATION TOOLS





**MOBILE
LEARNING**



AR DAN VR





