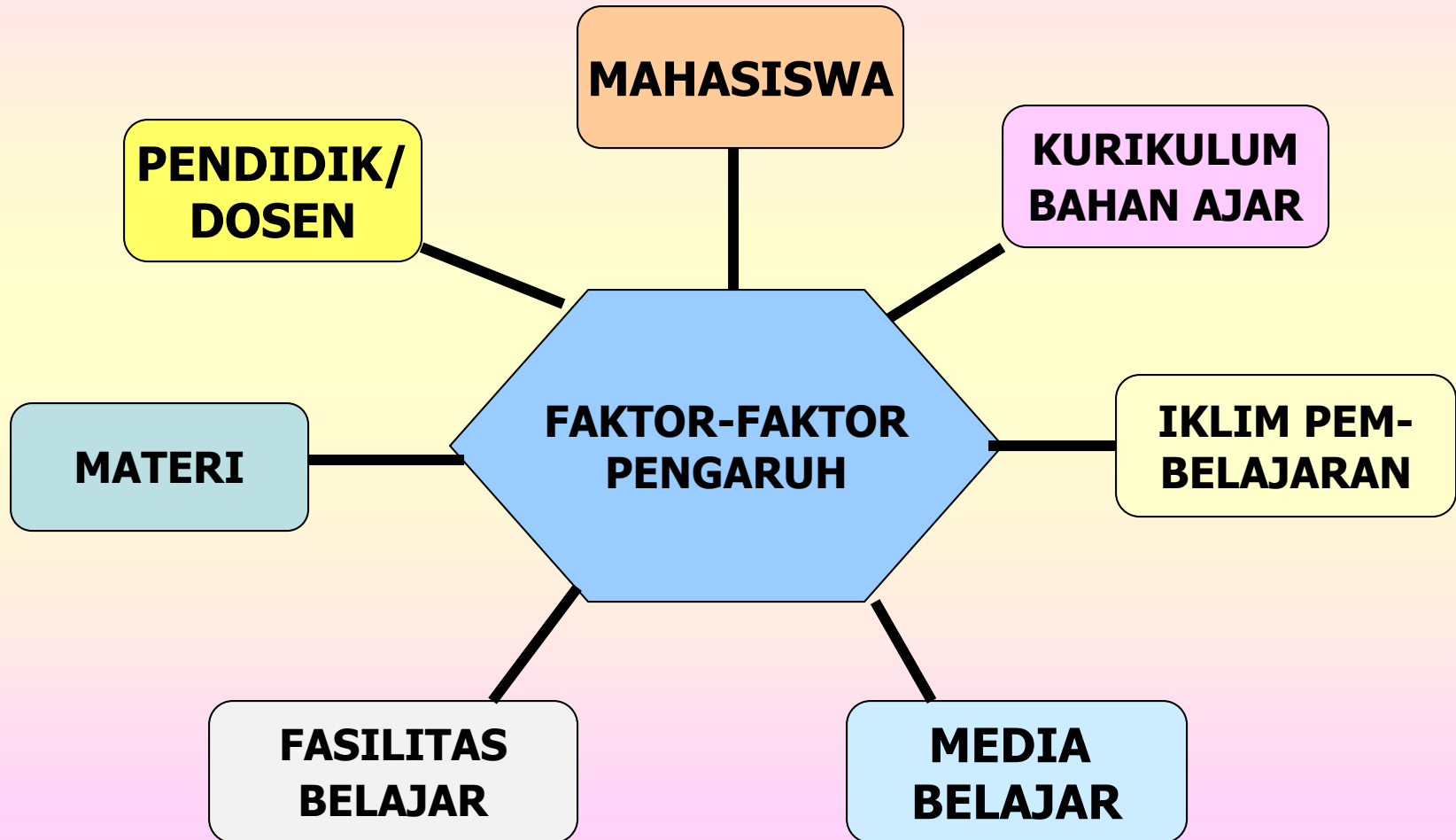


CREATIVE TEACHING & LEARNING

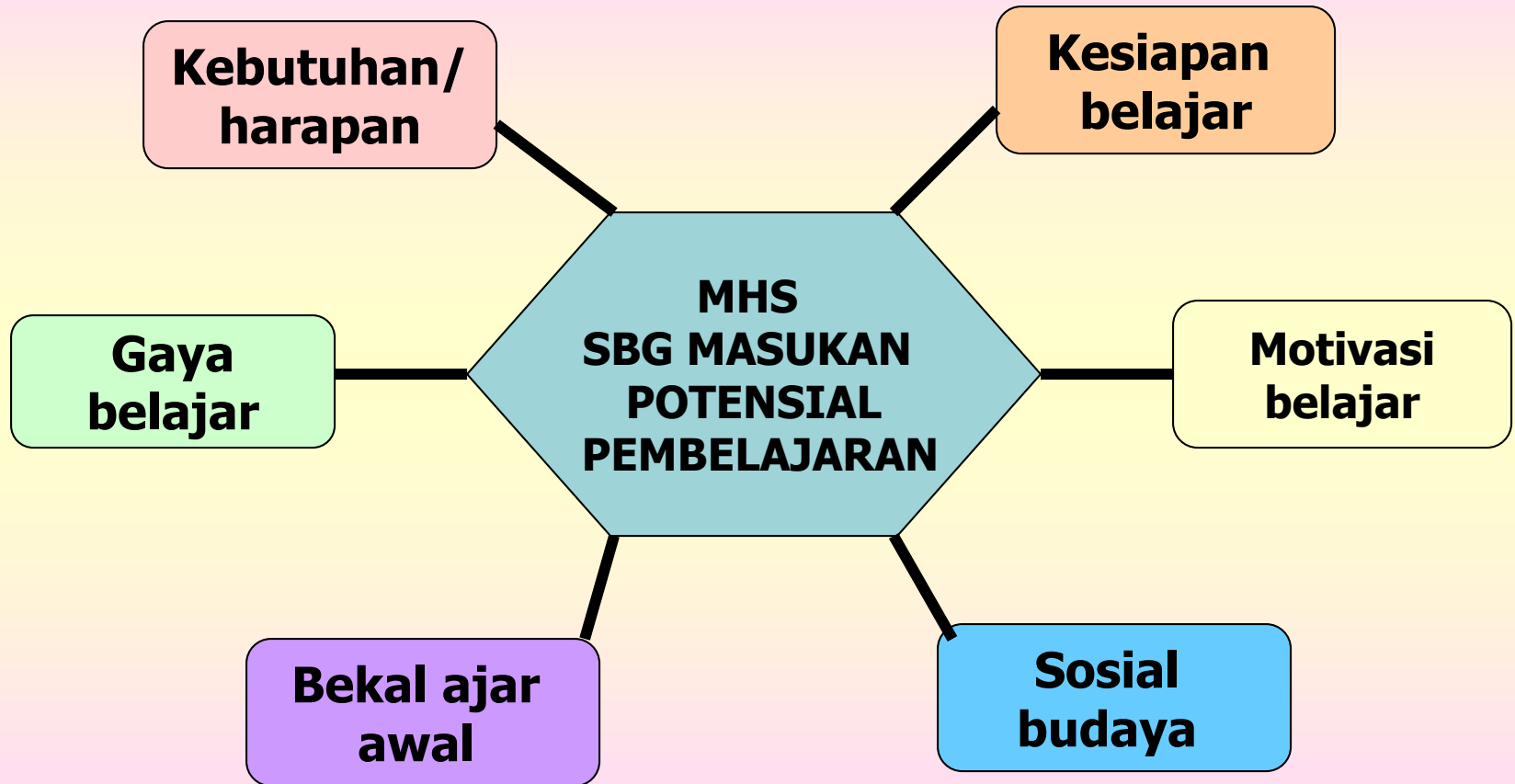
C. Asri Budiningsih



FAKTOR-FAKTOR YG BERPENGARUH THD KUALITAS PEMBELAJARAN

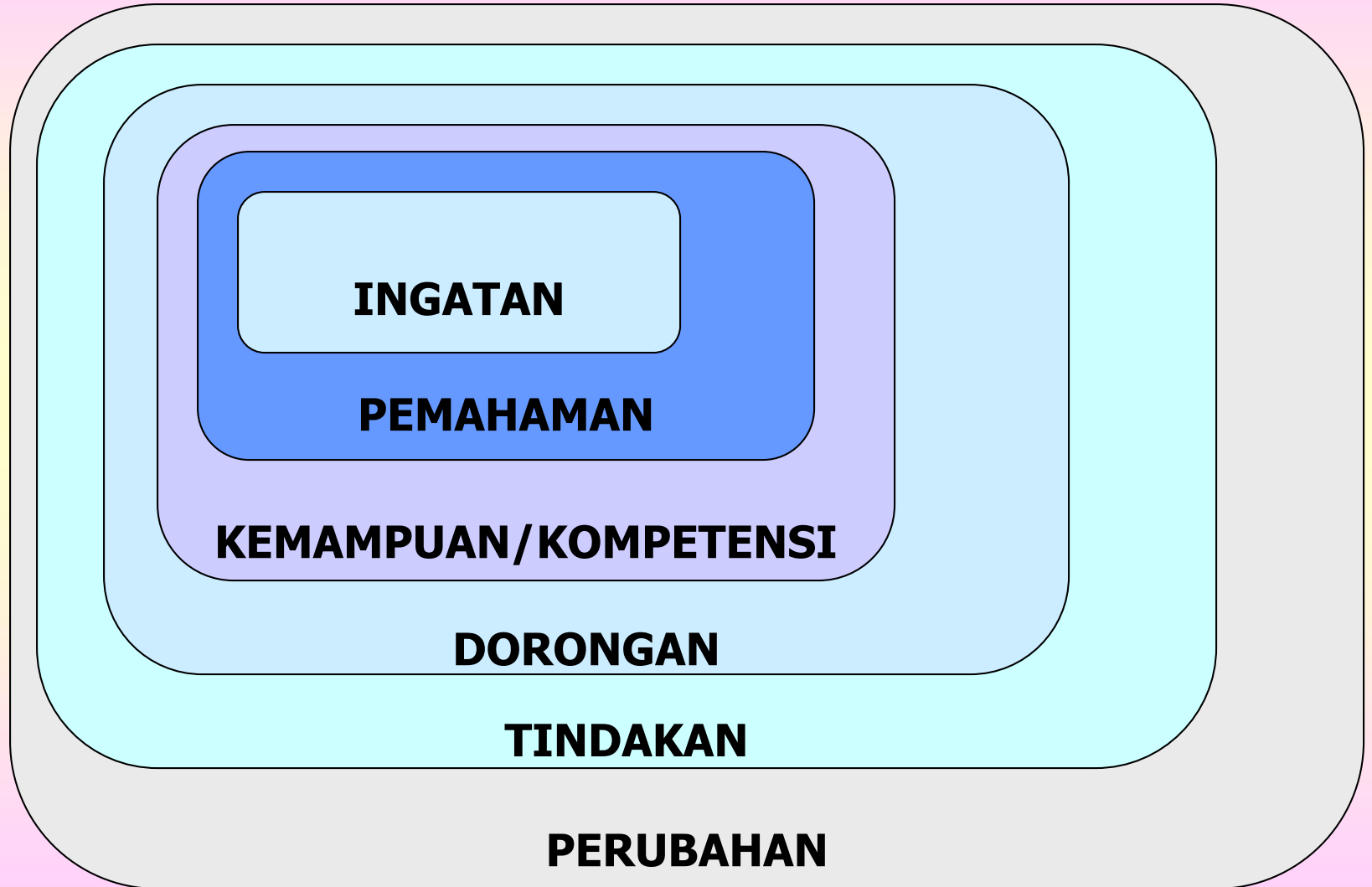


FAKTOR-FAKTOR YG BERPENGARUH THD KUALITAS PEMBELAJARAN



The Learning Gaps

(Light and Cox, 2001)



PARADIGMA

Pengajaran ke Pembelajaran (Mengajar ke Membelajarkan)

- Perubahan makna mengajar sebagai pemberian stimulus sebanyak mungkin atau proses menyampaikan materi
KE.....
- Proses mengatur lingkungan agar terjadi proses belajar sesuai dengan kemampuan dan potensi mhs.

Pembelajaran berkualitas?



- **Menantang**
- **Menyenangkan**
- **Mendorong bereksplorasi**
- **Memberi pengalaman sukses**
- **Mengembangkan kecakapan berpikir**

Cone of Learning (Edgar Dale)

After 2 weeks
we tend to remember...

10% of what we read

20% of what we hear

30% of what we see

50% of what we
hear and see

70% of what
we say

90% of
what we
say and
do

Nature of
Involvement

Reading

Hearing Words

Looking at Pictures

Watching a Movie

Looking at an Exhibit

Watching a Demonstration

Seeing It Done on Location

Participating in a Discussion

Giving a Talk

Doing a Dramatic Presentation

Simulating the Real Experience

Doing the Real Thing

Verbal Receiving

Passive

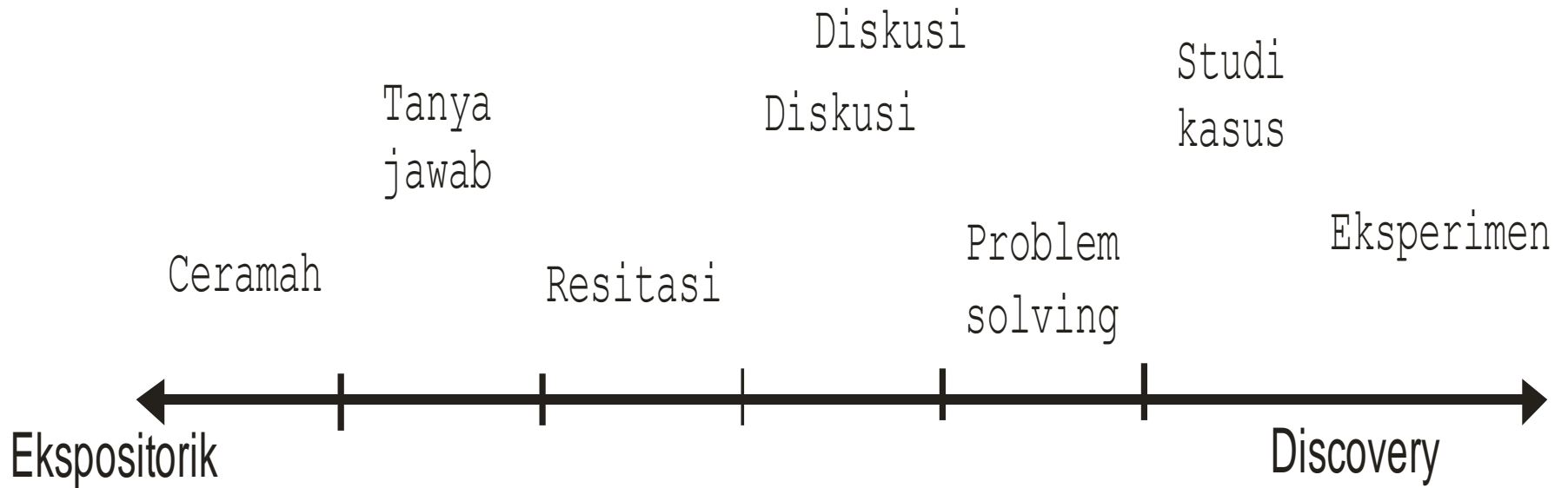
Visual Receiving

Receiving/
Participating

Active

Doing

KONTINUM



(Gerlach dan Ely dalam Anitah Wiryawan, 1990:03)

TEACHER CENTERED

STUDENT CENTERED



**4 Kondisi Kegiatan
Gelombang Otak**

Beta (Sadar dan aktif)

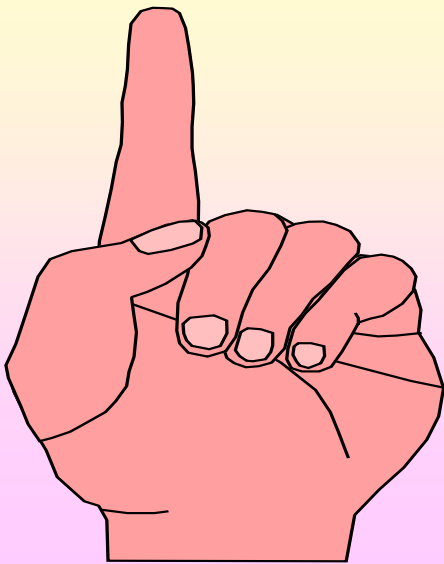
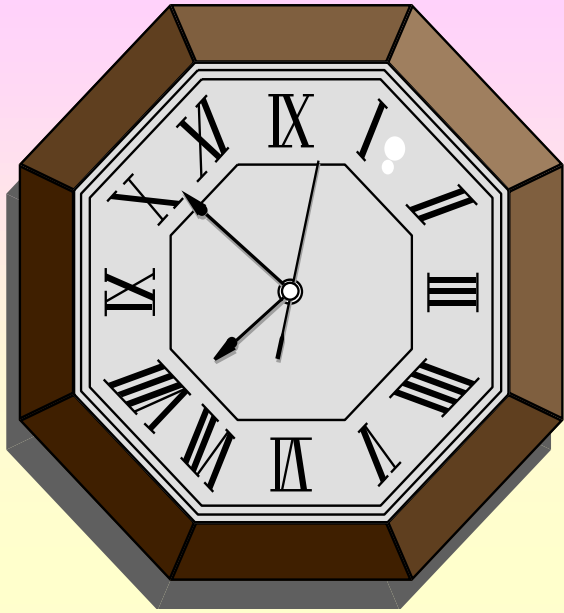
Alfa (Sadar dan rileks)

Teta (Hampir tidur atau bermimpi)

Delta (Tidur nyenyak tanpa mimpi)

ALFA

GAYA BELAJAR



Visual
Auditorial
Kinestetik

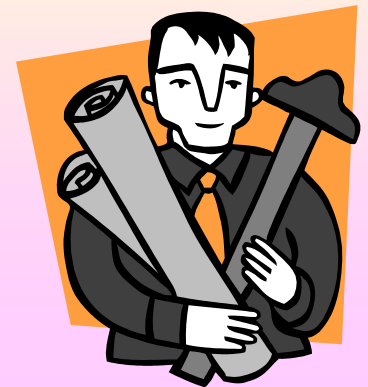
Mahasiswa Aktif:

- **Membangun konsep**
- **Bertanya**
- **Bekerja, terlibat, dan berpartisipasi**
- **Menemukan dan memecahkan masalah**
- **Mengemukakan gagasan**
- **Mempertanyakan gagasan**



Dosen Aktif:

- **Mengembangkan kegiatan yg menarik dan beragam**
- **Membuat/merencanakan alat bantu belajar**
- **Memanfaatkan lingkungan & sumber belajar**
- **Mengelola kelas dan sumber-sumber belajar**
- **Merencanakan proses dan hasil belajar**
- **Membimbing & memfasilitasi belajar mhs**



5 DIMENSI BELAJAR

Kebiasaan Berpikir Produktif



Sikap dan Persepsi Positif terhadap Belajar

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN AKTIF & INOVATIF

**BERPIJAK pada PARADIGMA
KONSTRUKTIVISTIK**

Model Pembelajaran:

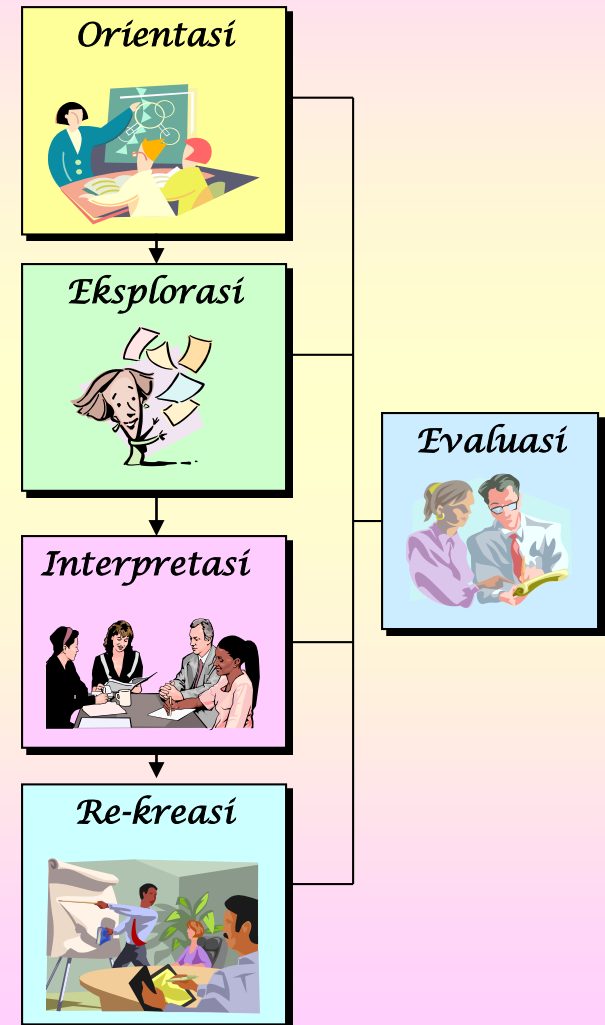
1. *Constructivism*
2. *Problem based learning*
3. Kreatif & produktif
4. *Multiple intelligent*
5. *Holistic education*
6. *Experiential learning*
7. *Cooperative learning*
8. *Collaborative learning*
9. *Mastery learning*
10. *Contextual learning*
11. *Scientific*
12. DII.

Model Pembelajaran Kreatif-Produktif

Landasan/Prinsip Dasar



Prosedur Pembelajaran



LANDASAN / PRINSIP DASAR

BELAJAR AKTIF

- **Keterlibatan intelektual & emosional mahasiswa secara optimal (termasuk keterlibatan fisik dimana diperlukan)**
- **Kebebasan mahasiswa untuk melakukan eksplorasi**
- **Dosen sbg fasilitator**



LANDASAN / PRINSIP DASAR

KONSTRUKTIVISTIK

- **Mahasiswa menentukan sendiri konsep yang akan dikaji.**
- **Penafsiran dilakukan dgn berbagai cara**



LANDASAN / PRINSIP DASAR

BELAJAR KOOPERATIF & KOLABORATIF:

- Tanggung jawab bersama dlm menyelesaikan tugas
- Belajar kooperatif lebih terstruktur
- Belajar kolaboratif lebih independen



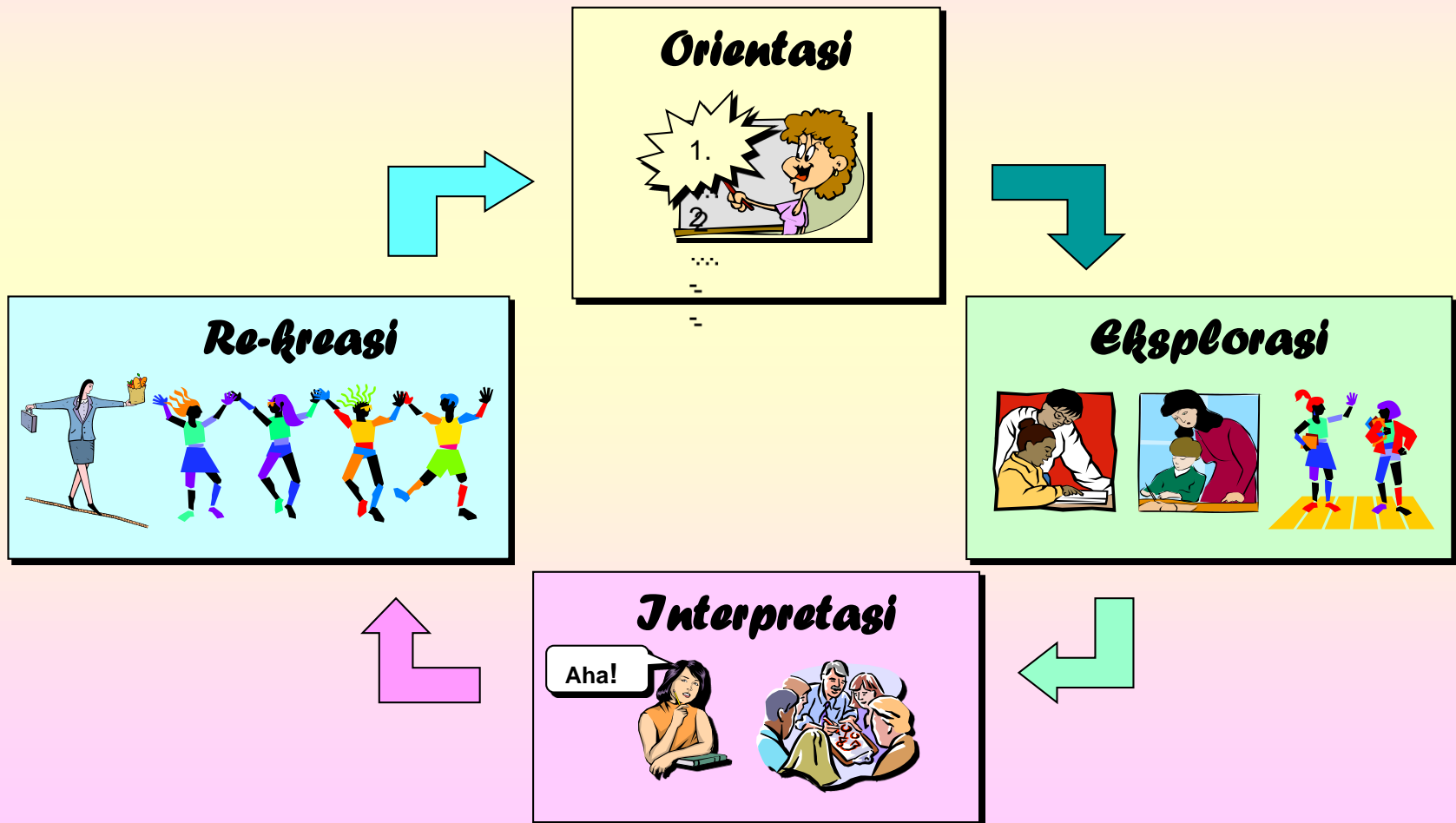
LANDASAN / PRINSIP DASAR

Belajar Kreatif



- Kemampuan utk berpikir divergen
- Perlu kerja keras, dedikasi tinggi, percaya diri, & antusiasme dlm berkreasi

Prosedur Pembelajaran Kreatif dan Produktif



KEGIATAN PEMBELAJARAN

ORIENTASI

1. Mengkomunikasikan:
garis besar tugas
(termasuk tujuan, materi,
dan kegiatan), serta
penilaian
2. Kesepakatan antara
dosen & mahasiswa

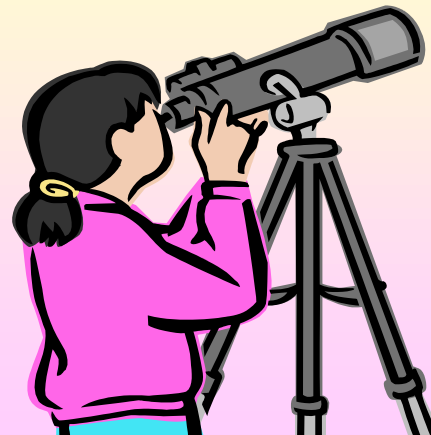


KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

Mahasiswa:

- Cari dan baca sumber
- Coba
- Dengarkan
- Saksikan
- Hayati
- Wawancara
- Sumber belajar
- Masyarakat



KEGIATAN PEMBELAJARAN

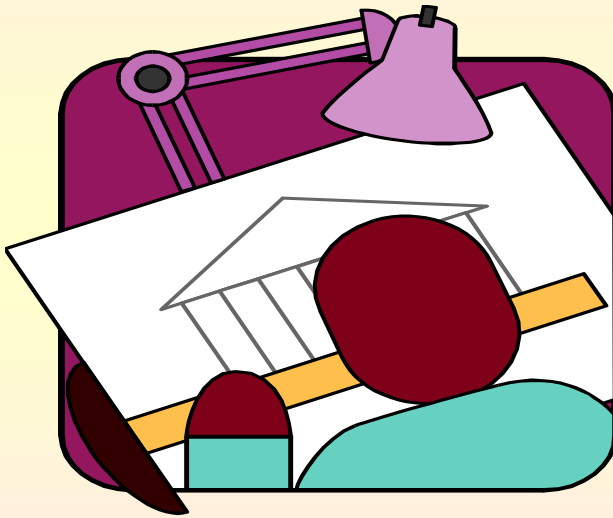
Interpretasi

- **Bahas**
- **Analisis**
- **Diskusi**
- **Rumuskan konsep**
- **Sajikan pemahaman di depan kelas**
- **Tanggapi (oleh mahasiswa lain dan dosen)**



KEGIATAN PEMBELAJARAN

Re-kreasi



- Ciptakan sesuatu dari hasil pemahaman mhs dlm bentuk apa saja terkait yg dipelajari: (karya, model, produk, gambar seri, cerita, drama, novel, makalah, puisi, karya nyata/seni, artikel, resep)

- Tampilkan, demonstrasikan, pamerankan juga ke masyarakat





EVALUASI

PROSES:

- **observasi: sikap & kemampuan berpikir, bekerja sama, dll**

HASIL:

- **Tes pemahaman konsep (sebagai hasil dari eksplorasi & interpretasi)**
- **Produk kreatif yang dihasilkan mahasiswa**





TUJUAN / KOMPETENSI

DAMPAK PEMBELAJARAN

- **Pemahaman konsep/materi pelajaran**
- **Kemampuan menerapkan konsep & memecahkan masalah**
- **Kemampuan mengkreasikan sesuatu**

DAMPAK PENGIRING

- **Kemampuan: berpikir kritis, bekerja sama, berdisiplin, dan bertanggung jawab.**

MATERI (APLIKASI)

BERBAGAI BIDANG STUDI/KAJIAN:

- 1. Bahasa: apresiasi sastra**
- 2. IPS: masalah-masalah sosial–ekonomi**
- 3. PPKn: masalah demokrasi**
- 4. IPA: masalah polusi, gizi**
- 5. Pend. Ketrampilan**
- 6. Pendidikan Agama**
- 7. dll.**

KEKUATAN DAN KELEMAHAN

KEKUATAN

- Keterlibatan optimal mahasiswa dlm belajar
- Terbentuknya dampak pengiring: berpikir kritis, bekerja sama, bertanggung jawab, dll.

KELEMAHAN

- Masalah bagi dosen pemula & bagi yg sukar berubah.
- Masalah bagi kelas besar
- Pengawas / pimpinan lembaga?



PERSYARATAN IMPLIMENTASI

- **Perubahan pola pikir (dosen & pimpinan)**
- **Dosen : menguasai prinsip yg melandasi strategi, percaya pada ” *student centered* ” serta kreatif.**
- **Kurikulum fleksibel.**
- **Pimpinan inovatif.**



MODEL PEMBELAJARAN *SCIENTIFIC*

1. mengamati (*observing*) utk mengidentifikasi hal-hal yg ingin atau perlu diketahui (fenomena)
2. menanya (*questioning*) dan merumuskan hipotesis
3. mengumpulkan informasi (*experimenting*) dgn berbagai teknik
4. menalar/mengasosiasi (*associating*), menganalisis data/ informasi & menarik kesimpulan
5. mengkomunikasikan (*communicating*) jawaban & kesimpulan.
6. mencipta (*creating*).

MODEL COOPERATIVE LEARNING :

Langkah-langkahnya:

- 1. Presentasi kelas (pendalaman materi)**
- 2. Kerja kelompok / dlm tim**
- 3. Kuis individu**
- 4. Skor kelompok berdasarkan nilai individu**
- 5. Penghargaan kelompok**

MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED*

Langkah-langkahnya:

- 1. Mhs mengakses e-learning pendalaman materi**
- 2. Mhs mengakses e-learning utk mengerjakan quiz**
- 3. Mhs & dosen tatap muka / pembimbingan**
- 4. Mhs praktik di laboratorium**
- 5. Mhs melakukan presentasi hasil**
- 6. Melakukan diskusi kelompok**
- 7. Menyajikan hasil akhir**

Strategi Problem Based Learning (PBL) :

Langkah-langkahnya:

- 1. Tentukan masalah yg akan dikaji**
- 2. Merumuskan masalah**
- 3. Mengumpulkan fakta & informasi**
- 4. Memunculkan pertanyaan & hipotesis**
- 5. Melakukan pengkajian, pengamatan, pembuktian**
- 6. Merumuskan kembali masalah berdasarkan fakta dan kajian**
- 7. Membangun alternatif-alternatif**
- 8. Mengusulkan solusi**

Strategi (dpt individu maupun kelompok)

Social Problem-Solving

Inquiry Learning

Discovery Learning

Problem solving Learning

Research-oriented Learning

Dapat dikemas dalam Model *Project-based Learning* dgn langkah-langkah:

- 1. Mengidentifikasi masalah kebijakan publik**
- 2. Memilih 1 masalah utk dikaji kelas**
- 3. Mengumpulkan data & informasi**
- 4. Mengembangkan portofolio kelas**
- 5. Menyajikan portofolio**
- 6. Melakukan refleksi belajar**

SEKIAN



TERIMA KASIH