

Modul Kecakapan Mengajar



Diterbitkan oleh:

Wahana Visi Indonesia

Disclaimer :

Wahana Visi Indonesia bermitra dengan World Vision Korea yang mendukung KOICA-PMC Project yang bertujuan untuk meningkatkan Rehabilitasi Sosial bagi Remaja Rentan di Indonesia yang diinisiasi oleh Korea Institute for Development Strategy (KDS), ReBach International, dan World Vision Korea dan didanai oleh Korea International Cooperation Agency (KOICA).

Penulis:

Yanti Tjhang – Lifeskill Specialist, WVI

Peninjau Materi:

Adhimas Wijaya – Education Specialist, WVI



© Wahana Visi Indonesia, Maret 2024. Dokumen ini bebas untuk dikaji, diabstraksikan, diperbanyak dan diterjemahkan baik sebagian maupun keseluruhannya dengan seijin Wahana Visi Indonesia, namun tidak dapat diperjualbelikan maupun digunakan untuk tujuan komersil.

Untuk kutipan: Wahana Visi Indonesia (2021). Modul Keterampilan & Kecakapan Hidup (Lifeskill)

Tangerang Selatan: Wahana Visi Indonesia.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan suatu momok yang menakutkan untuk dihadapi oleh seorang pendidik karena dirasa sulit untuk dipahami dan diimplementasikan. Hal tersebut akan berdampak buruk bagi peserta didik dan proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran menjadi tidak terstruktur ataupun monoton yang mengakibatkan siswa enggan untuk terlibat aktif dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan maksimal.

RPP itu sendiri merupakan suatu rencana terstruktur dan sistematis dari sebuah pembelajaran yang ingin disampaikan oleh pendidik dengan metode menarik dan melibatkan siswa secara aktif di dalam kelas. Karenanya, seorang pendidik perlu mendapatkan pemahaman mengenai unsur-unsur yang terdapat dalam RPP agar memudahkan mereka dalam melakukan persiapan dan perencanaan untuk pembelajaran yang interaktif, menarik namun juga mampu menjawab tujuan yang ingin dicapai.

Modul ini berisi unsur-unsur RPP, berupa pembuka, model belajar, metode mengajar, media pembelajaran, *ice breaker*, manajemen kelas, pengasuhan bagi peserta didik, serta cara menyusun RPP. Unsur-unsur RPP tersebut disusun sedemikian rupa dan telah mengalami penyederhanaan agar mudah dipahami dan diaplikasikan oleh pendidik secara kontekstual di lapangan masing-masing meskipun pendidik tersebut tidak memiliki latar Pendidikan pengajar sekalipun.

Modul Kecakapan Mengajar ini dikembangkan untuk menjadi modul pelengkap bagi Modul Kecakapan dan Keterampilan Hidup bagi Remaja (*Lifeskill Modul*) yang telah dikembangkan oleh Wahana Visi Indonesia yang bermitra dengan World Vision Korea yang mendukung KOICA-PMC Project yang bertujuan untuk meningkatkan Rehabilitasi Sosial bagi Remaja Rentan di Indonesia yang diinisiasi oleh Korea Institute for Development Strategy (KDS), ReBach International, dan World Vision Korea dan didanai oleh Korea International Cooperation Agency (KOICA).

Namun demikian, modul ini juga tentunya juga sangat berguna dan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengembangkan RPP yang menarik, interaktif dan mampu menjawab tujuan pembelajaran sehingga mampu berkontribusi bagi kemajuan dunia Pendidikan. Harapan kami juga bahwa modul ini dapat digunakan oleh semua kalangan yang ingin meningkatkan kemampuannya sebagai pendidik yang mumpuni dan handal.

Jakarta, Januari 2024

Niken Puspita
Project Manager
Wahana Visi Indonesia

Daftar Isi

Kata Pengantar	3
Rencana Pembelajaran - Persiapan & Pengenalan.....	6
Rencana Pembelajaran - Model Belajar	12
Rencana Pembelajaran - Metode Mengajar	21
Rencana Pembelajaran - Ice Breaker.....	33
Rencana Pembelajaran - Media Belajar.....	45
Rencana Pembelajaran - Manajemen Kelas.....	55
Rencana Pembelajaran - Pengasuhan	68
Rencana Pembelajaran - Rencana Pembelajaran	79

Rencana Pembelajaran - Persiapan & Pengenalan



Rencana Pembelajaran #day1

Tema : Kecakapan Mengajar	Waktu : 2 Jam
Sub Tema : Persiapan Peserta + Harapan	Peserta : Master Trainer of Life Skills

Pre kondisi : Sebelum memasuki materi inti

Kompetensi Dasar : Memahami tujuan pelatihan, bagaimana cara mencapainya dan harapan yang diinginkan dari pelatihan ini

Indikator : Peserta mampu

- Memperkirakan tujuan, cara mencapainya dan harapan yang diinginkan dari pelatihan ini
- Mendiskusikan tujuan, cara mencapainya dan harapan
- Mengemukakan tujuan, cara mencapainya dan harapan dalam bentuk representasi visual
- Menyimpulkan tujuan, cara mencapainya dan harapan

Tujuan Pembelajaran : Peserta dapat memahami tujuan, cara mencapainya dan harapan yang diinginkan dari pelatihan ini serta dapat mengemukakannya dengan kata-kata sendiri

Metode Pembelajaran : Permainan, kerja kelompok, diskusi

Media Pembelajaran : PPT, flipchart, metaplan, potongan bintang-bintang dalam jumlah banyak (untuk pelatihan selama 3 hari), potongan kertas berbentuk lingkaran atau sticky note bulat untuk menulis refleksi pribadi, lembar refleksi (Gabungkan 4 buah flipchart memanjang, buat 8 kolom (setiap kolom diberi judul sesi 0 hingga sesi 7), beri judul : Lembar Refleksi pribadi. Buat dua baris: baris pertama berjudul positif refleksi, baris kedua berjudul negative refleksi. Tempelkan di ruang terbuka), lembar reward & punishment (1 flipchart dibagi 2 kolom dan 2 baris (untuk 4 orang), gunakan 8 flipchart untuk total 32 peserta).

Bahan Belajar : Materi pelatihan, modul, potongan metaplan yang bertuliskan tujuan pelatihan (1 metaplan berisi 1 tujuan)

Sumber Pembelajaran : ruangguru.com/blog/menyusun-rencana-pembelajaran
thehoneylady.co.id/blog/cara-membangun-tim-kerja-yang-baik-dalam-organisasi/

Materi Pembelajaran :

TUJUAN PELATIHAN

5 Alasan Pentingnya Menyusun Rencana Pembelajaran

1. Pembelajaran lebih sistematis

Adanya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini bisa mengarahkan guru agar merancang sebuah metode pembelajaran yang disenangi siswa. Rancangan metode pembelajaran tersebut sangat memungkinkan dilakukan variasi oleh guru. Jadi, dalam satu materi penyampaian, guru bisa merancang metode belajar diskusi dan kerja kelompok.

2. Memudahkan analisis keberhasilan belajar siswa

RPP yang sudah disusun oleh guru, tentunya memiliki butir penilaian yang akan diberikan kepada siswa. Butir penilaian dalam RPP tersebut jika sudah diterapkan ke siswa dan guru bisa melihat nilai yang didapat mereka. Dari nilai tersebut, guru bisa melihat apakah butir penilaian yang ada di dalam RPP sudah dicapai oleh siswa dengan baik atau tidak.

3. Memudahkan penyampaian materi

Dalam hal penyampaian materi, guru sangat dibantu dengan adanya RPP yang telah dibuat. Ini dikarenakan guru bisa memprediksi, dalam sebuah materi itu bisa diselesaikan dalam berapa kali tatap muka. Satu kali? Dua kali? Atau bahkan lebih dari itu. Jika, ada ketidaksesuaian jumlah tatap muka dalam penyampaian materi di RPP dengan yang ada di kelas, maka guru bisa mencari tahu sekiranya dipoin mana penyampaian materi tersebut berjalan kurang efektif.

4. Pengatur pola pembelajaran

Beberapa materi yang diajarkan tidak semuanya bisa selesai dalam satu kali tatap muka. Ada kalanya guru memerlukan beberapa kali tatap muka untuk menuntaskan satu bahasan materi. Nah, dengan adanya RPP ini guru bisa merancang pola penyampaian materi, misal di tatap muka pertama membahas tentang dasar-dasarnya, baru di tatap muka yang kedua membahas hal yang lebih detail dari materi tersebut.

5. Menghemat waktu dan tenaga

Alasan yang kelima ini pastinya bisa menghemat waktu dan tenaga dari guru. Guru tidak perlu bingung memikirkan model, metode, dan sumber belajar yang sekiranya nanti akan digunakan oleh siswa. Pastinya dengan adanya RPP yang sudah dibuat, guru bisa menentukan apa-apa saja yang dibutuhkan dalam penyampaian materi ajarnya.

CARA MENCAPAI TUJUAN

Cara Membangun Tim Kerja yang Baik dalam Organisasi

1. Ciptakan Komunikasi yang Baik

Komunikasi merupakan kunci dari sebuah hubungan. Hal ini juga berlaku bagi hubungan tim di dalam sebuah organisasi. Diperlukan komunikasi dua arah untuk membangun kerja sama tim. Dengan begitu, para anggota dalam tim tersebut dapat secara bebas menyatakan pendapatnya, mau saling mendengarkan opini, serta mencari solusi bersama atas masalah.

2. Tentukan Tujuan Bersama

Apabila sudah memiliki komunikasi yang baik, para anggota tim dapat bersatu dan menentukan tujuan bersama. Hal ini bertujuan agar setiap anggota memiliki visi misi yang sama, sehingga kerjasama tim yang dilakukan bisa lebih efektif dalam mencapai tujuan bersama.

3. Pahami Peran dan Tangung Jawab Masing-Masing

Meskipun mempunyai tujuan bersama serta visi dan misi yang sama, tentunya setiap anggota di dalam tim tidak selalu mempunyai peran dan tanggung jawab yang sama. Hal ini perlu dipahamai sebagai cara membangun tim kerja yang baik. Di sini pembagian kerja harus dilakukan agar setiap individu dapat fokus ke peran dan tanggung jawabnya sendiri.

4. Menghargai Tiap Anggota Tim

Karena perbedaan peran dan tanggung jawab di dalam tim, penting bagi setiap anggota untuk memiliki sikap menghormati dan menghargai antar sesamanya. Tidak boleh ada yang merasa peran mereka paling besar dan meremehkan bagian lainnya.

5. Bangun Rasa Saling Percaya

Selain menghormati dan menghargai antar setiap anggota yang menjadi bagian penting yang tidak boleh dilupakan. Karena tanpa rasa percaya ini, maka semua anggota pada akhirnya akan bekerja secara individual. Alhasil tujuan bersama yang diharapkan dan telah ditetapkan sebelumnya tidak akan pernah tercapai.

6. Melibatkan Tim dalam Setiap Keputusan

Jika seorang pemimpin mengambil keputusan seorang diri, besar kemungkinan ia akan kehilangan kepercayaan dari timnya. Oleh karena itu, selalu libatkan anggota tim dalam proses pengambilan keputusan. Jangan ragu untuk meminta masukan dan saran dari setiap orang agar mereka merasa dilibatkan.

7. Memberikan Aturan yang Jelas

Cara membangun tim kerja yang baik berikutnya yaitu memberikan aturan secara jelas, sehingga setiap anggota paham apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan.

8. Tunjukkan Contoh yang Baik

Sebagai pemimpin dalam sebuah tim, Anda perlu memberi contoh yang baik untuk menciptakan sinergi yang baik. Karena kualitas pemimpin memang dapat mempengaruhi kualitas dari tim tersebut. Jadi, ketika anda memberikan contoh yang baik, anggota tim lain juga akan bergerak mengikuti contoh yang diberikan.

9. Berikan Apresiasi

Anda perlu memberikan apresiasi atas pencapaian yang diperoleh oleh tim. Berdasarkan survei yang dilakukan, pemberian apresiasi ini dapat meningkatkan kepuasan anggota dan mempengaruhi motivasi kerja. Misalnya, Anda bisa memberikan reward berupa sertifikat anggota terbaik, tambahan hari libur, promosi kenaikan jabatan, atau bonus lainnya.

10. Kenali Karakter Setiap Anggota

Dengan mengetahui karakter orangnya, Anda bisa mengetahui pembagian tugas dan peran yang tepat untuk masing-masing anggota.

11. Meningkatkan Kompetensi Tim

Tidak ada salahnya untuk memberikan pelatihan untuk meningkatkan kualitas yang dimiliki oleh anggota tim. Dengan begitu, kualitas yang dimiliki oleh setiap anggota menjadi lebih merata. Namun pastikan pemberian *training* juga disesuaikan dengan peran dan tanggung jawabnya.

12. Komitmen

Membangun komitmen berbanding lurus dengan membangun tim kerja yang baik. Adapun cara menciptakan komitmen pada sebuah tim yaitu dengan keterlibatan kerja, membentuk hubungan yang baik antar anggota.

13. Fasilitas yang Memadai

Manajemen harus memastikan bahwa fasilitas yang disediakan sudah memadai untuk membangun tim. Karena setiap usaha membangun sebuah tim tentu memerlukan dukungan institusi, seperti dana, perlengkapan, dan alatnya. Fasilitas yang kurang di sisi lain dapat menghambat kinerja tim.

14. Lakukan Evaluasi

Terakhir, jangan lupa lakukan evaluasi dengan meminta saran dari para anggota sebagai upaya untuk meningkatkan kerja sama tim agar menjadi lebih baik.

HARAPAN

Harapan-harapan yang mungkin muncul dari para peserta pelatihan,

1. Pola pikir jadi lebih terbuka
2. Tahu cara menghadapi anak-anak dengan baik
3. Jadi antusias dan kerja lebih produktif
4. Meningkatkan rasa ingin tahu
5. Jadi fokus pada tujuan
6. Mau dan menerima perbedaan pendapat
7. Tahu cara menjadi pemimpin sejati
8. Cara berpikir lebih kreatif
9. Memiliki kemampuan membuat rencana pembelajaran dengan baik
10. Menjadi lebih percaya diri, dst.

Kegiatan Pembelajaran :

Pembuka			
No	Kegiatan	Metode	Keterangan
1	Dibuka dengan doa	5"	Oleh salah satu peserta
2	Fasilitator membagikan topik pelatihan Kecakapan Mengajar yang akan diterima oleh peserta selama 3 hari	Ceramah 5"	Siapkan PPT mengenai topik pelatihan: Model belajar, Metode mengajar, <i>Ice breaker</i> untuk mengajar, Media pembelajaran, Manajemen kelas, Pengasuhan untuk guru, Rencana pembelajaran
3	Fasilitator mencontohkan jenis tepuk untuk menghidupkan suasana (mengajarkan contoh <i>ice breaking</i> yang akan digunakan selama pelatihan)	Demonstrasi 5"	<ul style="list-style-type: none"> • Tepuk salut (salut-salut...salut-salut...salutttt) • Tepuk salut versi modern (you...are...the best) • Tepuk cinta (sayangku...cintaku....I love you....muachhhh) • Tepuk WOW (beri dia W, beri dia O, beri dia W... WOW mantap...WOW-WOW mantap) • Tepuk semangat (se..ma...ngat...seeemangat) • Tepuk anti ngantuk (uhuk2....uhuk2....doar) • Tepuk mantap (mantap-mantap...mantap-mantap....mantappp) • Tepuk mantul (mannntap...mannntap betul.... mantul), dll
Inti 1			
1	Pembagian Kelompok	5"	"Naik kapal besar gak punya uang, naik kapal kecil bergoyang-goyang, naik sekoci isinya
2	Menemukan tujuan pelatihan sambil membentuk kelompok	Permainan kelompok, kerja sama 10"	<p>Siapkan: metaplan yang berisikan macam-macam tujuan (satu metaplan satu tujuan). Diletakkan di meja fasilitator.</p> <p>Perwakilan kelompok akan mengambil satu tujuan dan seterusnya hingga tujuan yang utuh dikumpulkan.</p> <p>Tempelkan tujuan-tujuan kelompok tersebut pada flipchart (flipchart dibuat 3 kolom: K1 Tujuan, K2 Cara mencapainya, K3 Harapan).</p> <p>Tulis nama anggota kelompok pada flipchart</p>
3	Kelompok menemukan bagaimana agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai	Permainan kelompok, kerja sama 20"	<p>Permainan 'Membuat menara' (selotip, telur, sedotan)</p> <p>Setiap kelompok mendapatkan 1 selotip, 1 telur dan sebungkus sedotan. (letakkan di sudut kelompok)</p> <p>Kelompok yang dapat mendirikan Menara dan meletakkan telur di atasnya dengan menggunakan jumlah sedotan paling sedikit adalah pemenangnya.</p> <p>Tambahkan cara mencapai tujuan tersebut pada kolom ke2 berdasarkan hasil refleksi kelompok</p>

3	Menentukan harapan kelompok	Permainan kelompok, kerja sama 20"	Gambar 'Monumen Harapan' bisa dalam rupa apapun, buatlah sekreatif mungkin & warnai Daftarkan berbagai harapan yang ingin dicapai pada monument tersebut (setiap anggota menuliskan / menempelkan / menggambarakan setiap harapan pribadi atau kelompok pada Monumen)
4	Kelompok mempresentasikan hasil pembelajaran	Sharing, tanya jawab 10"	1 perwakilan kelompok mempresentasikan. Kelompok lain bisa menambahkan untuk hal-hal yang berbeda sebagai pelengkap Tempel dan pajang hasil karya di tempat yang telah disediakan
5	Rangkuman	Ceramah	Fasilitator merangkum tujuan, cara mencapainya dan harapan peserta mengenai tujuan, cara mencapainya maupun setelah tujuan tercapai
Penutup			
1	Refleksi	10"	Peserta mengambil 2 lingkaran post it dan menuliskan hasil refleksi positif dan negative pada kegiatan sesi 0, kemudian menempelkan refleksi positif di baris positif dan negative di baris negative pada lembar refleksi
2	Memilih ketua kelas + sekretaris	Diskusi Kelas 5"	Fasilitator memimpin jalannya diskusi dengan meminta peserta yang bersedia menjadi ketua dan peserta yang bersedia menjadi sekretaris
3	Ketua kelas membentuk aturan kelas	Diskusi Kelas 15"	Catat di flipchart dibantu oleh sekretaris Selain aturan kelas tentukan juga <i>reward</i> (mendapat bintang) dan <i>punishment</i> (kehilangan bintang) yang disepakati bersama
4	Peserta menempelkan bintang untuk diri sendiri sebagai reward sesuai dengan ketentuan nomor 3	Praktek 10"	Sebelumnya fasilitator sudah menyiapkan lembar <i>reward</i> . Penempelan dilakukan secara mandiri dan atas kesadaran diri sendiri untuk melatih <i>self-awareness</i>
5	Istirahat sebelum dilanjutkan ke sesi berikutnya		

Rencana Pembelajaran - Model Belajar



Rencana Pembelajaran #day1

Tema : Kecakapan Mengajar	Waktu : 2,5 Jam
Sub Tema : Model Belajar	Peserta : Master Trainer of Life Skills

Pre Kondisi : Materi diberikan setelah tes Model Belajar dilakukan

Kompetensi Dasar : Memahami Model Belajar yang dipelajari dan dapat menerapkannya dalam pembuatan Rencana Pembelajaran sehari-hari

Indikator : Peserta mampu

- Menggali ciri-ciri dari model belajar tertentu melalui tes Visual, Auditori, Kinestetik (VAK)
- Mendiskusikan ciri-ciri dari model belajar VAK
- Menentukan strategi belajar yang sesuai dengan model belajar VAK
- Mengaitkan strategi belajar yang sesuai dengan model belajar VAK
- Mengemukakan strategi belajar yang sesuai dengan model belajar VAK dengan menggunakan kata-kata sendiri

Tujuan Pembelajaran : Peserta dapat mengerti model belajar VAK dan dapat mengidentifikasi Strategi pembelajaran yang sesuai dengan model belajar VAK

Metode Pembelajaran : • Tes/Assessment,
• Diskusi kelompok mengenai hasil temuan,
• Diskusi kelompok mengenai pembelajaran yang sesuai VAK

Media Pembelajaran : Link tes, ppt, flipchart, 5 metaplan dengan tulisan: Visual, Auditori, Kinestetik, dua model belajarx2, lembar instruksi kelompok dalam amplop

Alat Pembelajaran : Komputer/laptop, LCD, speaker, Metaplan dengan tulisan: Visual, Auditori, Kinestetik, Dua Model Belajar, instruksi kelompok (terlampir)

Bahan Belajar : Materi tes model belajar, diktat, powerpoint materi model pembelajaran

Sumber Pembelajaran:

sphero.com/blogs/news/learning-styles-for-kids#:~:text=What%20are%20the%20four%20learning,reading%20and%20writing%2C%20and%20kinest

bau.edu/blog/types-of-learning-styles/

teach.com/what/teachers-know/learning-styles/

[asc.tamu.edu/Study-Learning-Handouts-\(1\)/Learning-Modalities](https://asc.tamu.edu/Study-Learning-Handouts-(1)/Learning-Modalities)

engage-education.com/aus/blog/vak-learning-styles-what-are-they-and-what-do-they-mean/

businessballs.com/self-awareness/vak-learning-styles/

psychologymania.com/2022/04/tes-vak-online.html

Materi Pelajaran :

Setiap siswa memiliki strategi yang digunakan untuk mengingat informasi dengan lebih efisien selama belajar. Beberapa dari mereka mencatat; beberapa membuat diagram; beberapa cenderung mendengarkan pengajar, dll. Karena tidak ada satu gaya belajar yang cocok untuk semua siswa, ilmuwan telah membangun penelitian untuk memahami cara siswa mempelajari informasi baru dengan cara terbaik. Salah satu teori yang terkenal hingga hari ini adalah model VAK. Model ini mengidentifikasi tiga jenis pembelajar: visual, auditori, kinestetik. Model VAK mengakui bahwa setiap siswa memiliki pendekatan berbeda untuk memroses informasi yang harus dimaksimalkan dalam situasi belajar, berdasarkan pada “kecenderungan model belajar.”

- Kecenderungan model belajar siswa memiliki pengaruh signifikan pada sikap dan belajar mereka.
- Kecenderungan model belajar siswa harusnya sesuai dengan strategi belajar.
- Informasi yang diakses melalui penggunaan kecenderungan model belajar menunjukkan peningkatan dalam level pemahaman, motivasi dan metakognitif.

Mengidentifikasi siswa sebagai pembelajar visual, auditori, kinestetik, dan sejalan dengan keseluruhan kurikulum dengan gaya belajar, akan terbukti menguntungkan untuk seluruh kelas. Bagaimanapun, dalam kenyataannya kita menggunakan semua model ini selama kita belajar. Contohnya, kita dapat mengingat dengan lebih baik dan memahami materi jika pembelajaran ditampilkan secara visual, meskipun mungkin kita berpikir bahwa kita adalah pembelajar auditori. Meskipun kemungkinan kita percaya akan belajar dengan lebih baik menggunakan satu model belajar dibanding yang lainnya, seorang pembelajar efektif akan dapat menggunakan banyak model pembelajaran, tergantung pada situasi.

Model belajar VAK membentuk sebuah model belajar yang di desain oleh Walter Burke Barbe dan kemudian dikembangkan oleh Neil Fleming. Dikarenakan pembelajaran VAK sejalan dengan gerakan *Accelerated Learning* (AL), maka prinsipnya juga sejalan dengan AL yaitu:

- Pembelajaran melibatkan seluruh pikiran dan tubuh
- Pembelajaran berarti berkreasi bukan mengkonsumsi
- Kerjasama membantu proses pembelajaran
- Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan
- Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri dengan umpan balik.
- Emosi positif sangat membantu pembelajaran
- Otak-citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis.

JENIS MODEL BELAJAR #1: PEMBELAJAR VISUAL

Visual – Pembelajar visual lebih baik dalam hal menyimpan informasi dengan menganalisa dan mengobservasi sesuatu yang dipresentasikan dalam penggambaran grafik, peta, diagram, symbol dan bagan yang mengkomunikasikan inti yang penting, menyediakan bukti/alasan, dan menunjukkan hubungan antar gagasan. Pembelajar Visual menyerap informasi utama melalui melihat, atau memvisualisasikan secara mental.

Bagaimanapun, mereka belum tentu merespon foto atau video dengan baik, lebih tepatnya dalam membutuhkan informasi mereka menggunakan bantuan visual seperti pola dan bentuk. Pembelajar visual memproses informasi visual sangat efisien. Lebih mudah memanggil kembali gambar yang jelas seperti foto daripada mengingat seseorang berbicara atau menulis.

Ciri-ciri:

- Imajinatif dan mudah menggambarkan skenario kompleks, gambar atau gagasan tanpa referensi
- Menikmati seni, estetik dan menulis kata
- Seorang ahli mengeja
- Sering mencatat
- Melakukan revisi dengan baik menggunakan pewarna, peta pikiran dan kartu *flash*
- Menyukai grafik, peta, diagram, diagram alur dan instruksi tertulis
- Mengalami kesulitan dengan instruksi secara verbal
- Menemukan diri mereka mudah teralihkan perhatiannya melalui ransangan visual seperti duduk di sebelah

jendela atau adanya kemunculan yang tiba-tiba pada layar komputer

Bagaimana Mengajar Jenis Model Belajar ini:

Apakah kamu menggunakan papan tulis, *smartboard*, atau memberikan presentasi, pastikan pembelajar visual memiliki cukup waktu untuk memproses dan menyerap petunjuk visual. Jika memungkinkan, pembelajar visual harus mengakses materi pegangan yang berisi materi detail melalui visual yang jelas. Tambahkan lagi, ijin pembelajar ini untuk menggambar, membuat diagram, atau mencorat coret apa yang mereka pelajari untuk memperkuat daya ingat.

Cara terbaik untuk belajar adalah dengan menampilkan hubungan antar perbedaan gagasan secara visual. Contohnya, ketika menjelaskan proses ilmu pengetahuan, hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan bagan alur, inti yang tertulis, selebaran, atau slide untuk menggabungkan informasi.

Strategi Visual

- Mewarnai catatan, selebaran, atau buku pelajaran
- Menulis kembali catatan dengan pengaturan yang lebih baik
- Menyusun materi dalam folder
- Membuat ilustrasi, menggambar, atau mengkonsep peta dalam belajar atau merencanakan proyek atau makalah
- Menonton film dokumenter atau video instruksional.
- Menggunakan foto atau gambar yang berhubungan dengan apa yang dipelajari
- Membuat catatan

JENIS MODEL BELAJAR #2: PEMBELAJAR AUDITORY

Auditory –Pembelajar Auditory lebih memilih belajar melalui suara. Pembelajar ini terlibat secara aktif dengan guru. Mereka akan menganguk selama belajar atau sering bertanya daripada mencatat. Mereka mudah memilah gagasan mereka setelah berbicara, daripada memikirkan gagasan terlebih dahulu. Karena, bagi mereka, mengucapkan secara lantang akan membantu mereka memahami konsep.

Mode atuditory terdiri dari mendengarkan dan membaca informasi, sering bertanya, dan menggunakan diskusi untuk mengklarifikasi atau menyerap materi. Ketika seseorang dalam mode auditori, mereka mungkin membicarakan sesuatu dan membaca lebih lambat sehingga dapat menyerap segala sesuatu.

Ciri-ciri:

- Menyukai instruksi verbal dan mengikutinya dengan mudah
- Sensitif terhadap nada suara, nada dan irama
- Mengerti dan memproses informasi dengan membicarakannya
- Lebih memilih merekam pelajaran daripada mencatat
- Baik saat presentasi oral
- Belajar lebih baik dengan musik menyala, asalkan tidak mengganggu
- Berkembang pesat dalam diskusi kelompok dan panel
- Mudah teralihkan perhatiannya melalui rangsangan auditori seperti suara atau diajak bicara

Bagaimana Untuk Mengajar Jenis Model Belajar ini:

Pastikan untuk mengatasi pembelajar auditory dengan membuat mereka terlibat dalam percakapan. Membuat mereka mendetailkan hal-hal secara verbal mengenai sebuah konsep baru yang baru saja mereka pelajari, dan tanyakan kepada mereka pertanyaan tindak lanjut sementara memberikan mereka waktu yang dibutuhkan untuk menanggapi. Diskusi kelompok, melibatkan video, dan rekaman audio merupakan cara lain yang baik

untuk melibatkan pembelajar auditory di dalam kelas.

Pembelajar Auditory belajar dengan baik ketika informasi disajikan untuk mereka melalui strategi pelibatan berbicara, seperti perkuliahan dan diskusi kelompok. Mereka dapat keuntungan dari mengulang kembali pelajaran, memiliki rekaman dari pembelajaran, aktivitas kelompok yang membutuhkan penjelasan gagasan teman sekelas, dll.

Strategi Auditory

- Merekam pelajaran dan berdiskusi dan mendengarkan kembali rekamannya.
- Bertanya dan berdiskusi mengenai pelajaran dan gagasan.
- Menciptakan jingle dan bantuan menghafal lain untuk mengingat fakta, atau informasi lainnya.
- Berpartisipasi dalam kelompok belajar
- Mengajar atau menjelaskan apa yang dipelajari kepada rekan belajar atau teman.

JENIS MODEL BELAJAR#3: PEMBELAJAR KINESTHETIC

Kinestetik – Mengambil peran aktif secara fisik, pembelajar kinestetik merupakan pembelajar yang beraktivitas dan berkembang pesat ketika melibatkan semua indra peraba selama pembelajaran. Pembelajar ini cenderung bekerja dengan baik dalam belajar ilmu pengetahuan alam dikarenakan ada aktivitas tangan pada laboratorium. Mereka mungkin mengalami kesulitan untuk duduk tenang dan mungkin membutuhkan istirahat yang sering selama waktu belajar yang berat.

Pembelajar Kinestetik merupakan individu yang cenderung untuk belajar dengan melakukan. Mereka menikmati pengalaman yang melibatkan tangan. Pembelajar kinesthetic memahami informasi dengan baik melalui informasi yang direpresentasikan melalui peraba. Siswa ini merupakan pembelajar yang melibatkan aktivitas dan belajar dengan baik melalui menemukan sesuatu dari kegiatan yang melibatkan indera.

Ciri-ciri:

- Menyelesaikan masalah dengan baik melalui aktivitas tangan
- Terkoordinasi secara fisik dan baik saat berolahraga
- Menikmati saat mengekspresikan dirinya secara fisik dan mungkin terlibat dalam pertunjukan seni atau tari
- Berjuang dengan topik yang terlalu abstrak atau konseptual
- Dapat belajar melalui menggambar dan mencorat-coret
- Mahir dalam pelajaran praktek seperti bengkel, memasak dan lain-lain
- Mungkin gelisah di dalam kelas

Bagaimana Untuk Mengajar Jenis Model Belajar ini:

Jika memungkinkan, ajak pembelajar kinestetik berdiri dan bergerak. Jika mengajarkan drama, ajak mereka untuk melakukan adegan dengan teman sebaya sesama kinestetik. Dapat juga diciptakan permainan yang mendorong mereka untuk bergerak dalam kelas pada beberapa pembelajaran yang berbeda.

Cara terbaik untuk menampilkan informasi baru untuk pembelajar kinestetik adalah melalui pengalaman pribadi, praktek, contoh, atau simulasi. Contohnya, mereka akan mengingat sebuah pengalaman dengan menciptakannya sendiri. Beberapa jenis pembelajaran seperti belajar kecakapan fisik memerlukan mode belajar ini, tapi juga dapat menggabungkan gerakan fisik ke dalam belajar rutin mengenai konsep inti suatu pelajaran.

Strategi Kinestetik

- Menonton demonstrasi fisik mengenai proses atau gagasan
- Bermain peran

- Memerankan sandiwara yang mendramatisasi konten pelajaran
- Menggunakan alat peraga untuk menyelesaikan masalah
- Memikirkan atau membayangkan contoh kehidupan nyata untuk mengilustrasikan gagasan atau konsep
- Mengambil istirahat pendek
- Bergerak atau tiduran selama belajar atau mendengarkan konten pelajaran alih-alih duduk di kursi.

Jenis dari Model Belajar Lainnya

- Pembelajar Logika/analitikal
- Pembelajar Sosial/linguistik
- Pembelajar Solitary
- Pembelajar Alam

Sekarang kita telah mendiskusikan beberapa gaya belajar yang ada disekitar kita, saatnya untuk menggali sedikit lebih dalam dan mengenalkan beberapa gaya belajar lainnya, gaya belajar yang kurang dikenal, baik namanya, atau bahkan jumlahnya. Penelitian terbaru dan teori dari psikolog dan ahli bahwa terdapat 3 hingga 170 jenis gaya belajar. Jenis dari Gaya Belajar lainnya ini, berdasarkan pada salah satu indera dan aspek sosial, termasuk:

Pembelajar Logika/analitikal

Pembelajar analitikal bergantung pada logika dan kecakapan analitikal untuk memahami topik khusus. Jenis pembelajar ini akan mencari hubungan, sebab, pola, dan hasil dalam belajar mereka. Guru dapat melibatkan dan memotivasi pembelajar analitikal melalui pemberian pertanyaan yang mengharapkan pemahaman, menggunakan material yang dapat mengaktifkan kecakapan menyelesaikan masalah dan menstimulasi siswa untuk mendapatkan kesimpulan berdasarkan fakta atau alasan.

Pembelajar Sosial/linguistik

Jenis pembelajar ini lebih suka belajar yang melibatkan kerja dengan teman sebaya atau partisipasi: bersosialisasi (merupakan hal yang mereka sukai) dan memahami dengan lebih baik mengenai materi. Guru dapat memotivasi pembelajar jenis ini dengan menggunakan bermain peran, aktivitas kelompok, dan mendorong siswa berinteraksi (bertanya pertanyaan, berbagi cerita, dll.).

Pembelajar Solitary

Dengan kata lain disebut juga pembelajar solo, siswa ini merupakan kebalikan dari pembelajar sosial. Pembelajar Solitary cenderung belajar sendiri tanpa perlu berinteraksi dengan pembelajar lainnya. Bekerja secara individu juga merupakan keahlian siswa solo. Guru dapat membantu jenis pembelajar ini dengan menggunakan aktivitas yang membutuhkan kerja individu dan keahlian memecahkan masalah, mengenal pencapaian individu siswa, dll.

Pembelajar Alam

Pembelajar jenis ini ahli ketika berhubungan dengan alam. Lingkungan belajar yang ideal bagi pembelajar alam adalah sebuah lingkungan yang tenang dan santai. Jika kita membandingkan pembelajar alam dengan jenis lain, mereka merupakan pembelajar yang melibatkan peraba. Perbedaannya hanya pada bagian alam, sebagai pembelajar alam perlu belajar di luar untuk belajar lebih baik. Sementara belajar di alam mungkin tidak selalu memungkinkan, guru dapat tetap mengasuh jenis pembelajaran ini dalam siswa dengan menugaskan aktivitas yang melibatkan tangan, memiliki kegiatan luar kelas ketika memungkinkan, dan menggunakan contoh alam ketika menjelaskan pelajaran baru.

Bagaimana siswa Belajar dengan Baik?

Istilah “model belajar” berbicara untuk memahami bahwa setiap siswa belajar dengan cara berbeda. Secara teknis, model belajar setiap individu mengacu pada kecenderungan dimana siswa menyerap, memproses, memahami dan mengingat informasi. Contohnya, ketika belajar bagaimana membuat sebuah jam, beberapa siswa memahami proses melalui mengikuti instruksi verbal, sementara yang lain harus secara fisik memanipulasi jam tersebut. Gagasan mengenai model belajar individual telah dikenal luas dalam teori Pendidikan dan strategi manajemen kelas. Model belajar individual tergantung pada faktor kognisi, emosi dan lingkungan, serta pengalaman seseorang sebelumnya. Dengan kata lain: setiap orang berbeda. Hal ini penting untuk pendidik untuk memahami perbedaan model belajar pada siswa mereka, sehingga mereka dapat mengimplementasikan praktek strategi terbaik kedalam aktivitas harian mereka, kurikulum dan penilaian.

Memberikan setiap orang metode pembelajaran yang unik, bisa menjadi salah jika kita katakan bahwa sebuah model pembelajaran yang spesifik adalah cara terbaik untuk dilakukan. Mengajar membutuhkan kesadaran mengenai berbagai model belajar yang berbeda yang mungkin ditemui ketika mengajar. Sebuah solusi sederhana: mungkin dapat menggunakan banyak aktivitas dan latihan sedapat mungkin untuk melayani model belajar yang berbeda-beda. Dalam hal ini, seorang guru memiliki kesempatan yang lebih baik untuk mencapai audiens yang lebih besar, dan setiap siswa mendapatkan kesempatan belajar yang kaya dalam kecenderungan masing-masing dalam satu waktu tertentu.

Orang belajar dominannya menggunakan satu model – apakah visual, auditory atau kinestetik. Meskipun setiap pembelajar seringkali menggabungkan elemen dua model lainnya, mereka akan mencapai keuntungan secara maksimal dari belajar dengan fokus pada model utama mereka. Mengimplementasikan sejumlah aktivitas dalam kurikulum dapat membantu daya ingat, pelibatan materi, dan sebuah pengalaman Pendidikan yang menyenangkan. Menggunakan model belajar ini juga untuk mempersingkat proses belajar siswa.

Berdasarkan model VAK cara terbaik merencanakan pembelajaran untuk kelas yang sukses harus secara ideal menggabungkan aktivitas yang memfasilitasi tiga model belajar untuk melayani kebutuhan semua siswa. Contohnya, membaca buku teks dan menulis catatan untuk memuaskan pembelajar visual, menjelaskan sebuah topik dengan lantang di kelas untuk pembelajar auditori dan aktivitas praktek untuk pembelajar kinestetik. Jika memungkinkan mengkombinasikan tiga model belajar ke dalam aktivitas-aktivitas.

Kegiatan Pembelajaran :

Pembuka			
No	Kegiatan	Metode	Keterangan
1	Ketua kelas mengingatkan mengenai semua aturan, <i>reward</i> dan <i>punishment</i>	5"	Selalu mulai kegiatan dengan pengingat Peserta dipersilahkan menempelkan/ mencabut bintang jika melakukan hal-hal sesuai dengan peraturan (<i>self-awareness</i>)
2	Fasilitator kembali membangun atmosfer pelatihan dengan ragam tepuk	<i>Ice breaker</i> 5"	Tepuk Semangat Untuk menjembatani kesiapan peserta setelah beristirahat
3	Fasilitator menyampaikan pembelajaran yang akan diterima dan proses yang akan dilalui bersama serta tujuan pembelajaran	Ceramah 10"	Berupa penjelasan verbal Siapkan juga PPT
4	Peserta melakukan tes VAK	Kerja individu 10"	Link: https://www.psychologymania.com/2022/04/tes-vak-online.html

5	Pembagian kelompok	10"	<p>Peserta dengan hasil tes yang sama akan berada dalam satu kelompok</p> <p>Siapkan 5 metaplan dengan tulisan: Visual, Auditori, Kinestetik, dua model belajar (2 kelompok) ditempel di 5 sudut ruangan agar peserta dapat berkumpul di sudutnya masing-masing dan mengambil sebuah amplop berisi instruksi yang sudah tersedia di sudutnya</p>
Inti			
1	<p>Kelompok melakukan diskusi untuk menentukan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ciri-ciri model belajar yang mereka miliki berdasarkan pengalaman mereka 2. Strategi belajar yang sesuai dengan model belajar yang dimiliki 	<p>Diskusi Kelompok</p> <p>30"</p>	<p>Kebutuhan:</p> <p>Flipchart; Spidol; Metaplan; Selotip</p> <p>Catat/menempel metaplan atau sticky notes semua hasil temuan di flipchart</p> <p>Sangat dianjurkan untuk dihiasi agar hasilnya lebih menarik</p> <p>(instruksi kelompok ada dalam amplop di sudut masing-masing)</p>
2	Setiap kelompok yang sudah selesai harus bertepuk tangan bersama-sama dan langsung mempresentasikan hasil temuannya	<p>Sharing</p> <p>20"</p>	<p>Kelompok dengan hasil temuan yang sama mempresentasikan hanya hasil temuan yang berbeda saja</p> <p>Setelah mendapatkan umpan dari kelompok lain, dipersilahkan untuk me-revisi hasil temuan kelompok</p>
Penutup			
1	Fasilitator akan mengkonfirmasi pengetahuan berdasarkan teori dan berdasarkan pengetahuan serta pengalaman peserta	<p>Ceramah, Tanya Jawab</p> <p>20"</p>	Powerpoint
2	Memilih hasil kerja kelompok yang terbaik untuk mendapatkan <i>reward</i>	<p>Diskusi kelas</p> <p>10"</p>	<p>Dipimpin oleh ketua kelas</p> <p>Kelompok yang menang, masing-masing akan mengambil 1 bintang dan menempelkan pada lembar <i>reward</i></p>
3	<p>Evaluasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Proses pembuka 2. Proses inti 3. Proses penutup 4. Model belajar (Apa? Bagaimana? Mengapa? Kapan? Siapa? Dimana?) 	<p>Diskusi Kelas</p> <p>25"</p>	<p>Dipimpin oleh ketua kelas, ditulis di flipchart oleh sekretaris</p> <p>Evaluasi akan menghasilkan saran perbaikan untuk pelatihan selanjutnya baik dari segi proses, inti, penutup, penyampaian materi dan lain sebagainya. Termasuk untuk aturan kelas, <i>reward</i> dan <i>punishment</i></p>
4	Refleksi	5"	<p>Peserta mengambil 2 sticky note bulat dan menuliskan hasil refleksi positif dan negative pada kegiatan sesi 1, kemudian menempelkan refleksi positif di baris positif dan negative di baris negative.</p>
5	Istirahat dan dilanjut ke sesi berikutnya		

Penilaian Hasil Belajar: Kelompok yang hasilnya paling rapih, menarik dan lengkap akan mendapatkan bintang (berdasarkan peer assessment).

Catatan: fasilitator perlu menyadari situasi dan kondisi pelatihan, jika dirasa perlu untuk memberikan ragam tepuk sebagai bentuk motivasi bagi peserta maka hal tersebut sangat disarankan!

Instruksi Kelompok

1. Diskusikan ciri-ciri model belajar yang kelompok miliki berdasarkan pengalaman belajar
2. Tentukan strategi-strategi belajar yang sesuai dengan model belajar yang dimiliki oleh kelompok
3. Tuliskan pada flipchart (boleh menggunakan spidol, metaplan, dll) untuk menghasilkan suatu representasi hasil diskusi yang menarik (selesaikan dalam waktu 20 menit)
4. Setelah selesai silahkan bertepuk tangan bersama-sama secara kompak dan langsung berdiri untuk mempresentasikan hasil pemikiran bersama
5. Jika belum selesai dan ada kelompok lain yang terlebih dahulu bertepuk tangan maka dipersilahkan untuk menyimak presentasi kelompok lain dan memberikan umpan balik
6. Setelah mendapatkan umpan balik dan dirasa baik, maka kelompok dipersilahkan untuk merevisi hasil diskusi kelompok kemudian tempelkan hasil kerja kelompok pada sudut masing-masing

Rencana Pembelajaran - Metode Mengajar



Rencana Pembelajaran #day1

Tema : Kecakapan Mengajar	Waktu : 2 Jam
Sub Tema : Metode Belajar	Peserta : Calon Fasilitator Life Skills

Pre kondisi : Setelah menerima materi Model Belajar

Kompetensi Dasar : Memahami Metode Mengajar sebagai suatu strategi yang dapat membantu mengefektifkan proses belajar mengajar

Indikator : Peserta mampu

- Mengasosiasikan gaya belajar VAK dengan strategi belajar yang telah disediakan
- Memperluas hasil temuan sebelumnya dengan menggunakan hasil asosiasi dari gaya belajar VAK dengan strategi belajar
- Menjelaskan bagaimana metode mengajar yang dipilih dapat menjawab gaya belajar kelompok
- Mengemukakan hasil diskusi mengenai metode mengajar dengan menggunakan kata-kata sendiri

Tujuan Pembelajaran : Peserta dapat menjelaskan dan mengemukakan temuan kelompok mengenai metode mengajar sebagai strategi pembelajaran yang efektif

Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Permainan, Diskusi kelompok, Sharing

Media Pembelajaran : PPT, flipchart, metaplan yang bertuliskan: Visual, Auditori, Kinestetik, serta berbagai metode pembelajaran (Sebanyak jumlah kelompok)

Alat Pembelajaran : Komputer/laptop, LCD, speaker

Bahan Belajar : Modul/diktat, powerpoint materi metode mengajar

Sumber Pembelajaran :

sphero.com/blogs/news/learning-styles-for-kids#:~:text=What%20are%20the%20four%20learning,reading%20and%20writing%2C%20and%20kinest

bau.edu/blog/types-of-learning-styles/

teach.com/what/teachers-know/learning-styles/

[asc.tamu.edu/Study-Learning-Handouts-\(1\)/Learning-Modalities](https://asc.tamu.edu/Study-Learning-Handouts-(1)/Learning-Modalities)

Materi Pelajaran :

Dengan metode mengajar yang tepat, pendidik dapat menciptakan sebuah pengalaman yang menyenangkan dan produktif untuk siswa dimana mereka dapat belajar mengenai akademis yang penting dan kecakapan sosial sepanjang hidup. Banyak kerangka kerja yang dapat digunakan oleh pengajar untuk mendukung siswa sesuai dengan ketertarikan, kemampuan dan gaya belajar yang berbeda.

APAKAH METODE MENGAJAR ITU?

Metode mengajar merupakan cara untuk memberi instruksi kepada siswa di dalam kelas, menolong mereka untuk mengerti dan mengingat apa yang telah mereka pelajari. Beberapa strategi terbaik untuk pengajar menyampaikan informasi dengan cara yang jelas dan singkat juga memastikan siswa mempertahankan pengetahuan dalam jangka waktu panjang. Jika siswa dapat memahami fakta secara mendalam dan mempraktekan kecakapan praktis secara tepat di dalam kelas, mereka dapat mengaplikasikan kebijakan dan kemampuan tersebut kedalam kehidupan pribadi dan karir di masa depan mereka.

Metode mengajar merupakan kesempatan untuk membuat pembelajaran yang melibatkan, menginspirasi dan menyenangkan untuk siswa. Metode dapat membantu guru memenuhi tanggung jawab untuk menuntun perkembangan sosial dan emosional anak. Dengan menggunakan strategi yang tepat, pengajar dapat menanamkan nilai hormat, empati dan sensitivitas budaya di dalam kelas. Metode mengajar juga digunakan untuk menyiapkan siswa untuk ujian standar.

METODE APAKAH YANG TERBAIK UNTUK MENGAJAR?

Tidak ada metode mengajar yang terbaik. Banyak penelitian saat ini sepakat bahwa melibatkan lebih banyak pendekatan yang berpusat pada siswa dapat memaksimalkan kecakapan dan kesempatan belajar siswa. Namun, masih terdapat ruang untuk pembelajaran yang berpusat pada guru untuk beberapa topik dan tujuan pembelajaran yang spesifik. Tetapi, pembelajaran yang berpusat pada guru bukanlah satu-satunya strategi yang dapat digunakans.

Yang perlu digarisbawahi adalah bahwa setiap pengajar perlu menemukan gaya mengajar yang cocok dengan kepribadiannya. Seorang pengajar efektif adalah seorang yang bergairah dan percaya diri dengan apa yang mereka kerjakan! Jadi, jika ada strategi dalam daftar ini yang menarik, mari kita lihat lebih dalam! Anda mungkin menemukan metode baru yang dapat memotivasi siswa dan memperbaiki pembelajaran mereka dan pengalaman mengajar anda!

PENTINGNYA METODE MENGAJAR

Metode mengajar membantu siswa:

- * Menguasai materi pelajaran
- * Belajar mengimplementasikan materi dalam konteks khusus.

Pengajar harus dapat mengidentifikasi metode pembelajaran mana yang cocok untuk mendukung hasil pembelajaran secara khusus. Efektivitasnya tergantung pada penyelarasan ini. Untuk membuat pilihan yang lebih cocok, seorang pengajar harus mempertimbangkan hasil belajar, kebutuhan siswa dan lingkungan belajar.

Memilih metode mengajar yang cocok dapat membuat instruksi yang diberikan lebih hidup juga dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dengan materi dan mengembangkan pengetahuan serta kecakapan mereka. Pilih metode yang dapat membimbing siswa untuk mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan dan mempertimbangkan pendekatan mengajar, metode mengajar dan aktivitas kerja bersama.

DAFTAR METODE MENGAJAR:

1. Instruksi Kelompok Kecil

Instruksi Kelompok Kecil (IKK) biasanya mengikuti seluruh instruksi kelompok dan interaksi siswa-guru yang berkurang, khususnya dalam kelompok empat hingga enam siswa. IKK mengijinkan pengajar bekerja lebih dengan masing-masing siswa pada tujuan pembelajaran khusus, belajar memperkuat keahlian dalam instruksi kelompok, dan memeriksa pemahanan siswa. Metode mengajar ini berbasis pada aktivitas kelompok dengan pengajar dan kelompok kerja secara merdeka melakukan aktivitas yang bervariasi.

Keuntungan:

1. Pelajaran diadaptasi ke masing-masing level siswa. Hal ini membuat pengajar menyediakan instruksi yang ditargetkan dan didiferensiasi untuk kelompok kecil siswa dalam cara yang alami. Hal ini membantu pengajar untuk mengevaluasi lebih dekat apa yang mampu dilakukan oleh setiap siswa dan membentuk rencana strategi seputar penilaian.
2. Mempromosikan keahlian adaptasi sosial siswa. Siswa yang kesulitan untuk bertanya dan berpartisipasi dalam seting kelompok besar dapat diuntungkan dari seting kelompok kecil, dimana mereka merasa lebih nyaman dan tidak terlalu kewalahan.

Kerugian:

1. Membutuhkan lebih banyak waktu dan usaha untuk mempersiapkan material dan mengatur ruang kerja untuk setiap kelompok siswa. Pengajar butuh berpikir melalui setiap jenis aktivitas yang akan disiapkan pada ruang kerja: aktivitas yang melibatkan siswa secara adil dan efektif.
2. Siswa mungkin merasa tertekan untuk selalu terlibat, selalu berkontribusi pada pelajaran, dan selalu mengambil beberapa peran dalam kelompok kerja.

2. Pendekatan yang Berpusat pada Siswa /Konstruktif

Dengan perkembangan lingkungan Pendidikan dan masyarakat secara umum, gagasan pendekatan yang berpusat pada siswa menjadi lebih populer, dan terdapat alasan-alasan baik untuk hal tersebut. Kelas yang berpusat pada siswa memasukkan siswa dalam perencanaan, implementasi, dan penilaian. Melibatkan pembelajar dalam keputusan menempatkan tanggung jawab yang lebih dan kepemilikan kepada mereka. Dan lagi pengajar harus nyaman dengan mengubah gaya kepemimpinan dari langsung menjadi konsultatif, sementara, siswa dapat bekerja dalam kelompok kecil, dan bergerak secara bebas dalam kelas.

Keuntungan:

1. Siswa memainkan peran yang lebih aktif dalam belajar dan mengembangkan rasa tanggung jawab.
2. Siswa berkesempatan untuk menstimulasi berpikir analitis, dengan membuat apa yang mereka pelajari menjadi masuk akal dengan mengkaitkannya terhadap pengetahuan awal dan melalui diskusi dengan yang lainnya.

Kerugian:

1. Terdapat resiko dalam menghadapi beberapa masalah tingkah laku melalui pemberian kebebasan kepada siswa, khususnya ketika berhadapan dengan anak yang lebih muda. Untuk menghindari masalah tersebut, pengajar harus meletakkan dasar dengan menciptakan sebuah model koreksi tingkah laku: memiliki kebebasan untuk melakukan apa yang kamu mau berarti siap untuk mengambil tanggung jawab untuk setiap proses dan hasilnya.
2. Metode ini bekerja dengan baik ketika pengajar membuat pelajaran menarik. Tanpa hal ini, siswa akan menjadi bosan, pikiran mereka bisa jalan-jalan, dan mereka bisa kehilangan informasi inti.

Pendekatan yang berpusat pada siswa bisa menyulitkan guru untuk menguasainya atau menjadikannya sempurna, dan hal ini tidak selalu menjamin 100% hasilnya. Bagaimanapun, hasilnya bisa menjadi sangat positif jika guru tetap menggunakannya sebagian, menggabungkan Teknik ini dengan jenis pengajaran lainnya.

3. Pembelajaran Berbasis Project

Merupakan pendekatan yang berpusat pada siswa. Dalam PBL siswa melengkapi proyek dimana siswa diharapkan berpengetahuan, meneliti, berpikir kritis, mengevaluasi, menganalisa, membuat keputusan, berkolaborasi, dan lebih lagi. Siswa menerapkan pengetahuan untuk memproduksi sesuatu; seringnya berpasangan dengan pembelajaran kooperatif. Siswa datang dengan masalah atau pertanyaan untuk diteliti.

Seringnya, proyek yang disampaikan adalah sebuah produk kreatif, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pembelajaran jangka panjang.

Proyek diciptakan dalam rangka merespon pertanyaan terbuka seperti “Bagaimana bisa sekolah kita menjadi lebih hijau?” atau “Bagaimana kota kita direncanakan di masa lalu dan bagaimana direncanakan di masa depan?” Bagian penting lainnya dari proyek adalah berhubungan dengan masalah dunia nyata. Proyek tidak seharusnya hanya diimplementasikan di kelas tetapi juga memiliki dampak luar kelas.

Keuntungan:

1. Diantara proyek, pengajar dapat menyediakan bantuan dan proyek berukuran kecil untuk membantu membangun keahlian meneliti, menyelesaikan masalah, dll. Dengan demikian, siswa membangun pada apa yang mereka tahu dengan menanyakan pertanyaan, menyelidiki, berinteraksi dengan lainnya, dan berefleksi pada pengalaman ini.
2. Belajar bekerja sama ditingkatkan dengan membiarkan siswa mengatur kerja mereka dalam kelompok.

Kerugian:

1. Cukup memakan waktu dan membutuhkan keahlian manajemen kelas yang baik (dari perlengkapan yang dimiliki untuk mengorganisasi dan mengatur penggunaannya).
2. Siswa tanpa pengalaman dalam kelompok kerja dapat mengalami kesulitan mengadaptasi peran dan kompromi negosiasi.

Aktivitas: Project kerja kelompok – mendesain atau menciptakan sesuatu - contohnya, sebuah produk atau desain arsitektural, presentasi multimedia, kerja artistic atau literasi, website, belajar penelitian.

4. Kelas Terbalik

Dalam struktur dasar sebuah “kelas terbalik,” siswa pertama-tama melibatkan konten daring (melalui membaca, video kuliah, atau podcast), kemudian datang ke kelas untuk praktek terbimbing. Hal ini membutuhkan komunikasi yang jelas mengenai tujuan pembelajaran, prosedur, peran, dan kriteria penilaian, serta sebuah desain kurikulum yang diorganisasikan terhadap penguasaan materi. Teknik ini, membutuhkan lebih banyak waktu untuk pembelajaran aktif di dalam kelas daripada hanya instruksi.

Keuntungan:

1. Siswa lebih memiliki kontrol atas pembelajaran mereka. Ketika melihat konten video atau material di rumah, siswa memiliki pilihan belajar pada kecepatan mereka masing-masing.
2. Mempromosikan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan kolaborasi.

Kerugian:

1. Sulit untuk diimplementasikan: akses yang tidak sama terhadap sumber teknologi merugikan populasi tertentu.
2. Sebagian besar didasarkan pada persepsi pendengaran siswa, hal ini menghasilkan pemahaman yang kurang efektif.
3. Sangat bergantung pada kepatuhan siswa: pendekatan ini berasumsi bahwa siswa akan melakukan persiapan di luar kelas dan selalu mempersiapkan partisipasi di kelas. Ada resiko bahwa tidak semua siswa akan selalu bersiap untuk pelajaran.

Belajar multi kasus membuktikan bahwa dampak positif dari metode ini melebihi kekurangannya. Kita meyakini bahwa guru cenderung menggunakan beberapa teknik pembelajaran terbalik dan menggabungkannya ke dalam pelajaran mereka.

5. Pembelajaran Koopertif

Pembelajaran kooperatif melibatkan banyak kerja kelompok. Membutuhkan banyak struktur dan intervensi pada bagian pengajar untuk membuat pembelajaran seefektif mungkin. Beberapa penggunaan yang umum dari strategi pembelajaran kooperatif termasuk “berpikir-berpasangan-berbagi”. Diskusikan dalam kelompok kecil atau berpasangan dapat menjadi efektif, seperti pendekatan “jigsaw”. Dalam model jigsaw, siswa dipecah ke dalam kelompok kecil untuk membaca atau belajar dari perspektif tertentu. Kemudian, mengubah kelompok mereka, anggota menyebar informasi dan membagikannya dengan yang lainnya.

Keuntungan:

1. Memperbaiki keahlian sosial melalui kerja kooperatif, menciptakan situasi kerja dunia nyata dimana kolaborasi dan kooperatif dibutuhkan.
2. Memperbaiki berpikir kritis: selama proses kerja kelompok, siswa akan mengekspresikan opini atau gagasan mereka kepada siswa lainnya di dalam kelompok yang menyediakan umpan balik. Umpan balik ini terhadap masing-masing siswa akan melibatkan kritik sebaik interpretasi dari opini atau gagasan yang diekspresikan.

Kerugian:

1. Mungkin terdapat kesulitan tentang pendistribusian peran sosial diantara anggota kelompok dan akibatnya siswa bisa ‘terlepas’ dari kelompok. Terdapat juga resiko yang memungkinkan terjadinya konflik diantara anggota kelompok, yang mengharapkan lebih banyak perhatian dari guru.
2. Siswa yang bekerja dalam kelompok yang sama kemungkinan memiliki kecepatan belajar yang berbeda.

6. Pendidikan Personalisasi

Pendidikan personalisasi membawa pendekatan yang berpusat pada siswa kepada level baru, sebanyak mungkin, merespon setiap kebutuhan belajar individu yang unik, kekuatan, dan kelemahan. Setiap siswa mendapatkan sebuah rencana berdasarkan pada bagaimana siswa belajar dengan cara terbaik. Melalui instruksi individual, pembelajaran dijahit oleh siswa.

Keuntungan:

1. Perhatian personal diberikan untuk memastikan bahwa setiap anak mengembangkan intelektual dan kreatifitasnya.
2. Mempelajari lingkungan suportif dan kepedulian yang dapat mempromosikan hubungan yang saling menghargai siswa-pengajar dan bahkan kemitraan pengajar dengan orang tua.

Kerugian:

1. Membutuhkan waktu dan pengaturan: pengajar perlu memodifikasi kecepatan mereka, lakukan banyak persiapan, dan belajar untuk memahami dan memenuhi kebutuhan setiap siswa.

7. Pembelajaran Berbasis Permainan

Jika ingin membuat pembelajaran lebih menyenangkan, adanya keterlibatan dan interaktif, maka pembelajaran berbasis permainan, merupakan cara yang baik untuk melibatkan siswa, khususnya mereka yang ada di sekolah dasar. Definisi dari gamifikasi adalah strategi yang mengimplementasikan elemen mirip permainan kedalam aktivitas bukan permainan untuk meningkatkan motivasi. Sejak kecil kita tertarik dengan permainan, dari permainan video dan aplikasi handphone hingga permainan dasar yang sederhana dan papan permainan. Kesenangan untuk bermain ini dapat menjadi dasar yang baik untuk memulai.

Selama kita mengeksplorasi gamifikasi dalam Pendidikan, bermain video berhubungan dengan produksi dopamin. Jadi, menggabungkan beberapa gagasan dari permainan video kedalam Pendidikan dapat memiliki efek positif pada mood siswa, membuat mereka lebih memiliki tujuan untuk sukses. Bagaimanapun,

gamifikasi tidak seharusnya digunakan dalam setiap konteks. Kadang kala, pelajaran membutuhkan diskusi yang lebih serius. Sebagai tambahan, terlalu banyak pembelajaran berbasis permainan dapat menghilangkan kegembiraan dan motivasi yang dirasakan siswa.

Berikut adalah beberapa cara untuk menggabungkan pembelajaran berbasis permainan ke dalam pelajaranmu: * System poin * Level dan bar kemajuan * Tantangan dan kompetisi * Hadiah unik * Lencana Belajar

8. Ceramah

Deskripsi: Instruktur mempresentasikan material dan menjawab pertanyaan siswa yang muncul. Siswa menerima, mengambil dan merespon.

Aktivitas: Demonstrasi, memodelkan, bertanya, presentasi, mencatat.

9. Ceramah Interaktif

Deskripsi: sebuah ceramah memerlukan 2-15 menit istirahat, untuk aktivitas siswa setiap 12-20 menit.

Aktivitas: pilihan ganda, membandingkan dan mengisi catatan, tanya jawab mini kasus, membandingkan secara berpasangan, berpasangan-membandingkan-bertanya, menyelesaikan sebuah masalah, aktivitas pemetaan konsep, memperbaiki kesalahan, membandingkan dan membedakan, menguraikan dengan kata-kata sendiri mengenai gagasan, menjawab pertanyaan pemahaman, latihan menulis pendek, memasang dengan cepat atau diskusi kelompok kecil, penyelesaian masalah individual atau kolaborasi, atau menggambar untuk pemahaman.

10. Diskusi Terarah

Deskripsi: Tentukan terlebih dahulu sejumlah pertanyaan dalam diskusi kelas untuk membimbing siswa kepada penyadaran tertentu atau kesimpulan, atau untuk menolong mereka menemukan hasil belajar yang spesifik.

Aktivitas: Pertanyaan langsung, spesifik, atau terbuka yang berhubungan dengan hasil belajar dan melibatkan proses kognitif yang bervariasi.

11. Instruksi Langsung

Deskripsi: Pendekatan yang paling konvensional, berpusat pada pengajar, berbasis gagasan bahwa pengajar memiliki tanggungjawab utama dalam lingkungan pembelajaran. Pengajar langsung memimpin semua aktivitas, siswa duduk di meja masing-masing yang menghadap guru dan waktu dihabiskan dengan pengajar menjelaskan konsep dan memberikan tugas individu. Dengan kata lain, siswa secara pasif menyerap informasi sementara pengajar secara aktif menjelaskannya. Instruksi langsung merupakan strategi yang banyak digunakan dan efektif. Juga memerlukan waktu bimbingan dan praktek mandiri.

Keuntungan:

1. Menggarisbawahi pentingnya peran pengajar sebagai fasilitator. Meskipun pendekatan yang berpusat pada pengajar telah dikritik karena mendorong pembelajaran pasif, tidak seorangpun dapat menyangkal bahwa siswa membutuhkan bantuan seorang guru untuk mengembangkan keahlian mereka.
2. Membangun teori perilaku, metode mengajar dapat mengontrol perubahan dalam perilaku siswa melalui instruksi langsung. Hal ini dapat digunakan pada inti pendekatan dan memodifikasinya bergantung pada pengajar dan kebutuhan siswa.

Kerugian:

1. Kritik menyebutkan kurangnya stimulasi pada motivasi siswa. Metode yang berpusat pada pengajar, tidak membuat siswa merasa bebas atas pikiran dan kreatifitas.
2. Kurang mempromosikan berpikir kritis dan keahlian pemecahan masalah. Tidak memiliki kesempatan yang cukup untuk siswa membuat pilihan mereka sendiri sehingga menghasilkan kurangnya keahlian mengambil keputusan dan bahkan tidak mampu untuk berpikir kritis.

Aktivitas:

1. Menciptakan peta pikiran/konsep, mendemonstrasikan sebuah pendekatan terhadap sebuah masalah, atau menunjukkan contoh solusi untuk masalah,
2. Menyediakan peluang untuk praktek terbimbing, sering menugaskan kerja kelompok kecil dalam kelas dengan menekankan pada umpan balik konstruktif, dan
3. Praktek tugas pribadi dengan menekankan pada menguasai pelajaran.

Instruksi langsung dapat dengan mudah dikombinasikan dengan metode mengajar lainnya dan dapat ditransfer secara daring dengan menggunakan video untuk tahapan memodelkan dan diskusi kelompok untuk tahapan praktek terbimbing.

12. Pembelajaran Experimental

Deskripsi: Pembelajaran ini merupakan hasil dari pengalaman. Kita hanya dapat memperoleh pengalaman dari berinteraksi dan terlibat dengan dunia dan orang-orang sekitar kita. Teori ini berasal dari siklus pembelajaran berdasarkan pengalaman milik David Kolb, dan mempertimbangkan peran dari seluruh pengalaman kita, emosi dan kognisi, terhadap lingkungan.

Teori Kolb tahun 1984 menyarankan bahwa ada empat tahapan utama dalam siklus pembelajaran:

- **Pengalaman konkrit.**
Terjadi ketika pembelajar memiliki pengalaman baru, seperti mengendarai sepeda untuk pertama kalinya.
- **Observasi refleksi.**
Setelah pengalaman konkrit, pembelajar harus merefleksikan aksi mereka dan melihat bagaimana unjuk kerja lainnya saat beraksi.
- **Konseptualisasi abstrak.**
Langkah selanjutnya, pelajar membuat refleksi menjadi masuk akal dan membuat rencana langkah selanjutnya dan mencari pengetahuan dari ahli.
- **Pengalaman aktif.**
Memasuki tahap akhir, pembelajar akan mempertimbangkan refleksi mereka dan pembelajaran sebelumnya dan kemudian mencoba kembali pengalaman konkrit untuk melihat jika ada kemajuan yang telah dihasilkan. Hal ini akan mengarah ke pengalaman konkrit, sehingga siklus mulai kembali.

Dapat mendorong kreatifitas, menolong siswa belajar dari kesalahan, membantu mengembangkan berpikir reflektif, dan menyiapkan siswa untuk pengalaman di masa depan. Metode ini bisa efektif untuk beberapa subyek, khususnya percobaan sains, pelatihan olahraga, dan proyek kelompok.

Aktivitas: Debat, diskusi panel, konferensi pers, simposium, percobaan lab, menilai diri sendiri secara terus menerus dan merefleksikan apa yang telah dipelajari baik siswa maupun pengajar.

13. Pembelajaran Berbasis Pertanyaan atau Pertanyaan Terbimbing

Deskripsi: Meliputi serangkaian pendekatan pertanyaan terarah. Selagi siswa memperoleh keahlian, pengajar mengurangi tuntunan dan arahan sehingga siswa dapat bertanggung jawab lebih besar untuk pelaksanaannya. Siswa belajar untuk menemui tantangan, menjawab pertanyaan, membangun percobaan, atau menginterpretasi data. Pembelajaran ini membuat siswa mengkoneksikan dunia nyata melalui pertanyaan eksploratif dan level tinggi.

Keuntungan:

1. Pengajar menuntun siswa mengembangkan keahlian berpikir kritis dan menyelesaikan masalah. Pengajar membantu siswa berpikir melalui proses, menggunakan pendekatan yang memungkinkan, dan mendorong mereka untuk mencoba berbagai metode.
2. Siswa didorong untuk gagal sebagai bagian dari proses dan kemudian memperbaiki unjuk kerja mereka dalam aktivitas selanjutnya.
3. Alih-alih menjawab pertanyaan yang sudah diajarkan ke siswa, siswa belajar untuk melihat jawaban mereka sendiri. Jadi, siswa mengembangkan keahlian penelitian yang kuat.

Kerugian:

1. Karena siswa selalu didorong untuk berbicara, berpartisipasi, dan tidak takut untuk gagal, selalu ada resiko memperlakukan siswa yang kurang cepat berpikir (atau mereka yang menderita ketidakmampuan belajar dan memproses masalah). Hal ini menyebabkan kecemasan tingkat tinggi dan kehilangan motivasi.
2. Dapat menghasilkan standar penilaian unjuk kerja yang buruk. Ketika terlalu banyak waktu didedikasikan kepada pertanyaan siswa, ada resiko bahwa topik inti yang penting dapat tertinggal.

Aktivitas: Proses kertas kerja, Analisa data, bukti evaluasi, mengaplikasikan temuan untuk masalah dan resolusi sintesa, menjawab pertanyaan mengenai penelitian yang diberikan, bertanya dan menjawab pertanyaan "Apa yang akan terjadi jika...?", refleksi, dan konsultasi dengan individu atau kelompok kecil.

14. Pembelajaran Berbasis Kasus

Deskripsi: siswa mengaplikasikan materi pengetahuan untuk merancang satu atau lebih solusi dari suatu masalah yang dipresentasikan dalam cerita atau situasi nyata.

Aktivitas: Analisa studi kasus, diskusi kolaborasi berbasis skenario

15. Pembelajaran Berbasis Masalah

Deskripsi: kelompok siswa membangun penelitian luar yang mengidentifikasi masalah (yang tidak diketahui) untuk merancang solusi yang direpresentasikan dalam cerita atau situasi nyata. Siswa mengalami dan bergulat dengan ketidakpastian. Peran pengajar adalah menciptakan masalah yang sengaja dibuat tidak terstruktur dengan tenggat waktu tertentu, menugaskan kelompok kecil (dengan atau tanpa peran didefinisikan).

Aktivitas: melihat kembali dan mengkritik penelitian, bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah terbuka.

16. Bermain Peran dan Simulasi

Deskripsi: Siswa memainkan peran atau mengimprovisasi skenario, dalam situasi sosial dan interpersonalisasi dalam dunia nyata.

Aktivitas: situasi dan skenario dunia nyata, debat, wawancara, kerangka simulasi

KEUNTUNGAN MENGGUNAKAN METODE MENGAJAR

Menggunakan metode ajar dapat membuat tugas pekerjaan dari pengajar lebih mudah dan lebih efektif. Berikut beberapa keuntungan dari proses ini:

- Mengajar siswa secara efektif: menggunakan metode mengajar efektif yang telah digunakan pengajar sepanjang sejarah untuk menolong orang belajar. Memberi perhatian kepada cara mengajar siswa dan material yang disampaikan kepada siswa, merupakan bagian kritis untuk memastikan mereka menguasai subyek.
- Merencanakan konteks pendidikan: dalam setiap bidang karir, membangun sejumlah rencana dan persiapan yang sesuai dapat memastikan pekerjaan efisien dan bebas kesalahan. Merencanakan metode belajar untuk harian, mingguan, bulanan, tiga bulanan atau tahunan dapat mendukung pelajaran berfungsi dengan baik dan aktivitas kelas.
- Menemukan cara untuk terkoneksi dengan siswa: Mencoba berbagai cara metode mengajar memungkinkan untuk mengukur kebutuhan siswa dan mengatur kelas dengan baik. Kamu bisa menemukan model mengajar yang memimpin kepada kinerja yang lebih baik pada penilaian dan laporan kemajuan yang lebih baik.

TIPS UNTUK MENGGUNAKAN METODE AJAR

Dengan perencanaan yang tepat dan sensitivitas, pengajar akan mahir dalam menggunakan berbagai macam strategi instruksional di dalam kelas. Berikut beberapa tips untuk menggunakan metode ajar agar berhasil:

- Konsultasikan dengan professional: Membangun penelitian dan mengkonsultasikannya dengan pengalaman mengajar para professional untuk menemukan inspirasi bagaimana menggunakannya di dalam kelas secara efektif. Anda juga dapat memeriksanya dengan beberapa orang untuk mengkonfirmasi apakah pelajaranmu sudah sesuai sebelum diimplementasikan untuk memastikan keberhasilannya.
- Mendapatkan umpan balik dari siswa dan orang tua: di banyak sekolah, terdapat metode dimana siswa dan orang tua dapat memberi umpan balik secara terus menerus secara hati-hati untuk menyesuaikan pendekatanmu dan memenuhi kebutuhan siswa dan orang tua.
- Dapat beradaptasi: tetap terbuka untuk mencoba metode baru. Dengan teknologi yang canggih dan peralatan lain yang dapat digunakan di dalam kelas, terdapat banyak cara untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.
- Menciptakan rutinitas: setiap rutinitas, seperti belajar singkat, tugas menulis individual dan aktivitas kelompok, dapat menjaga kelas tetap terprediksi dan nyaman untuk siswa. Jika siswa tahu apa yang diharapkan, hal ini dapat mengurangi stress dan membuat mereka lebih siap untuk belajar mengenai informasi baru.
- Mengajar topik yang sama dengan cara yang berbeda: Pertimbangkan topik mengajar dalam berbagai cara menggunakan metode campuran untuk membantu siswa mengingat informasi. Contohnya, kamu bisa membuat mereka membaca mengenai sebuah topik, menulis mengenai topik tersebut dan menampilkannya dalam aktivitas interaktif mengenai topik tersebut.

Kegiatan Pembelajaran :

Pembuka			
No	Kegiatan	Metode	Keterangan
1	Ketua kelas mengingatkan kembali mengenai aturan kelas, <i>reward</i> dan <i>punishment</i>	5"	Selalu mulai kegiatan dengan pengingat Peserta dipersilahkan menempelkan/ mencabut bintang jika melakukan hal-hal sesuai dengan peraturan (<i>self-awareness</i>)

2	Fasilitator kembali membangun atmosfer pelatihan dengan ragam tepuk	<i>Ice breaker</i> 5"	Tepuk mantul Untuk menjembatani kesiapan peserta setelah beristirahan
3	Fasilitator menyampaikan pembelajaran yang akan diterima dan proses yang akan dilalui bersama dan tujuan pembelajaran	Ceramah 10"	Berupa penjelasan verbal, siapkan PPT
Inti			
1	Satu orang perwakilan kelompok mengambil sejumlah metaplan pada pada container yang bertuliskan: Strategi untuk membantu model belajar tersebut agar dapat memperoleh hasil yang maksimal	Permainan 5"	Setiap perwakilan kelompok berkompetisi untuk mendapatkan daftar metaplan tersebut Siapkan sejumlah metaplan yang bertuliskan: strategi untuk membantu model belajar visual, sejumlah strategi untuk membantu model belajar auditori dan sejumlah strategi untuk membantu model belajar kinestetik
2	Kelompok peserta yang sama melengkapi tugas sebelumnya dengan metode mengajar yang sesuai model belajar kelompok (hasil di flipchart boleh dihiasi)	Diskusi kelompok 20"	Kebutuhan: Flipchart, Spidol, Metaplan, Selotip Setiap kelompok menyusun ulang (mencocokkan) dan melengkapi hasil sebelumnya dengan sejumlah daftar pada metaplan yang telah diperoleh dari no.1
3	Kelompok menentukan / menjelaskan bagaimana metode mengajar yang mereka pilih dapat menjawab model belajar kelompok	Diskusi Kelompok 10"	Jelaskan dan tuliskan pada flipchart (bisa menggunakan metaplan/gambar / sekreatif mungkin agar hasilnya menarik)
4	Setiap kelompok mempresentasikan hasil temuannya	Sharing 20"	Kelompok dengan hasil temuan yang sama mempresentasikan hanya hasil temuan yang berbeda saja
Penutup			
1	Fasilitator akan mengkonfirmasi pengetahuan berdasarkan teori dan berdasarkan pengetahuan dan temuan serta pengalaman peserta	Ceramah, Tanya Jawab 10"	Powerpoint
2	Memilih hasil kerja kelompok yang terbaik untuk mendapatkan <i>reward</i>	Diskusi kelas 5"	Dipimpin oleh ketua kelas Kelompok yang menang, masing-masing akan mengambil 1 bintang dan menempelkan pada lembar <i>reward</i>
3	Evaluasi: 1. Proses pembuka 2. Proses inti 3. Proses penutup 4. Model belajar (Apa? Bagaimana? Mengapa? Kapan? Siapa? Dimana?)	Diskusi Kelompok 20"	Dipimpin oleh ketua kelas, ditulis di flipchart oleh sekretaris Evaluasi akan menghasilkan saran perbaikan untuk pelatihan selanjutnya baik dari segi proses, inti, penutup, penyampaian materi dan lain sebagainya. Termasuk untuk aturan kelas, <i>reward</i> dan <i>punishment</i> Dikarenakan ini merupakan pertemuan terakhir hari pertama, maka peraturan/ <i>reward/punishment</i> boleh segera diubah untuk esok hari.

4	Refleksi		Peserta mengambil 2 sticky note bulat dan menuliskan hasil refleksi positif dan negative pada kegiatan sesi 2, kemudian menempelkan refleksi positif di baris positif dan negative di baris negative.
5	Memilih ketua kelas untuk hari berikutnya	Diskusi Kelompok 5"	Dipimpin oleh ketua kelas Termasuk memilih sekretaris
6	Ditutup dengan Doa	5"	Ketua kelas

Penilaian Hasil Belajar: Kelompok yang hasilnya paling rapih, menarik dan lengkap akan mendapatkan bintang (berdasarkan peer assessment)

Catatan: fasilitator perlu menyadari situasi dan kondisi pelatihan, jika dirasa perlu untuk memberikan ragam tepuk sebagai bentuk motivasi bagi peserta maka hal tersebut sangat disarankan!

Rencana Pembelajaran - Ice Breaker



Rencana Pembelajaran #day2

Tema : Kecakapan Mengajar	Waktu : 2 Jam
Sub Tema : <i>Ice Breaker</i>	Peserta : Calon Fasilitator Life Skills

Pre kondisi : Setelah memperoleh materi Model Belajar; Metode Mengajar

Kompetensi Dasar : Menerapkan *ice breaker* dalam pembelajaran serta dapat menilai kesesuaian *ice breaker* yang digunakan dengan metode dan gaya belajar

Indikator : Peserta mampu

- Membangun *ice breaker* yang dapat digunakan dalam pembelajaran
- Menyesuaikan *ice breaker* yang dipilih dengan metode dan gaya belajar
- Menilai kelebihan dan kekurangan *ice breaker* yang digunakan dalam simulasi kelompok

Tujuan Pembelajaran : Menciptakan *ice breaker* serta menggunakannya dalam pembelajaran sesuai dengan metode dan gaya mengajar yang dimiliki

Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Role-play, Rekam & Refleksi, Sharing

Media Pembelajaran : PPT, flipchart, metaplan

Alat Pembelajaran : Komputer/laptop, LCD, speaker

Bahan Belajar : Modul/diktat, powerpoint materi model pembelajaran, video *Ice breaker*

Sumber Pembelajaran:

sphero.com/blogs/news/learning-styles-for-kids#:~:text=What%20are%20the%20four%20learning,reading%20and%20writing%2C%20and%20kinest

bau.edu/blog/types-of-learning-styles/

teach.com/what/teachers-know/learning-styles/

[asc.tamu.edu/Study-Learning-Handouts-\(1\)/Learning-Modalities](https://asc.tamu.edu/Study-Learning-Handouts-(1)/Learning-Modalities)

Materi Pelajaran :

Icebreaker merupakan aktivitas untuk menolong orang mengenal satu sama lain juga bisa untuk mencairkan suasana. Instruktur dapat menggunakannya untuk mengenalkan siswa dengan materi pelajaran dan ekspektasi, juga dapat digunakan pada kegiatan seminar, lingkungan kantor atau organisasi. Idealnya, pengajar membutuhkan *icebreaker* yang memiliki resiko sosial rendah, cocok dengan level kemahiran kelas, dan mungkin sedikit konyol. Sebuah aktivitas yang baik akan mendorong ikatan, partisipasi, motivasi, dan mengijinkan siswa untuk santai secara mental dan fisik. *Icebreaker* yang dapat melibatkan siswa:

- Memainkan permainan dengan teman sekelas
- Menanggapi arahan yang lucu dan atau yang baru saja diketahui

- Menjelaskan mengapa mereka belajar
- Berbagi sesuatu yang berarti yang berhubungan dengan pelajaran, seperti berita terkini, artikel, atau konten media.
- Menciptakan sesuatu (misal, menggambar, video, lagu, puisi, dll.)

MANFAAT ICE BREAKER

- Mengembangkan dan memaksimalkan performa kerja
- Melatih peserta agar bisa melakukan interaksi dengan baik.
- Menciptakan berbagai ide yang lebih kreatif
- Melatih kerja sama tim
- Melatih berpikir kritis dan sistematis dalam memecahkan berbagai masalah
- Meningkatkan rasa percaya diri
- Melatih strategi kerja
- Meningkatkan daya konsentrasi
- Membentuk jiwa pemimpin

MENGAPA MENGGUNAKAN ICEBREAKER?

Icebreaker memiliki beberapa keuntungan di dalam kelas. Diantaranya:

- Membantu menciptakan lingkungan yang santai dimana siswa dapat berbagi gagasan dan berpartisipasi lebih penuh di kelas.
- Mendorong siswa untuk berbagi kepemilikan dengan lingkungan belajar dalam kelas.
- Membangun hubungan antara siswa dan membantu membangun lingkungan belajar yang produktif.
- Mempersiapkan siswa untuk belajar kolaboratif.

JENIS-JENIS ICE BREAKER

Jenis-jenis dalam *Ice Breaker* sangatlah beragam tergantung pada apa yang dibawakan oleh *trainer* itu sendiri dengan melihat situasi dan kondisi tempat pelatihan. Biasanya *ice breaking* dibawakan dengan menggunakan media atau tanpa media. Tempat pelaksanaannya pun bisa dilakukan di *indoor* atau *outdoor*. Berikut adalah contoh beberapa jenis *ice breaking* yang sering digunakan.

1. Yel-yel

Jenis *Ice Breaking* dengan yel-yel adalah contoh yang paling sederhana tetapi mempunyai tingkat “pemulih” yang paling baik dibanding jenis lain. Dengan menggunakan yel-yel sebagai bahan dari *Ice Breaking* akan dapat meningkatkan konsentrasi dan mendorong antusiasme peserta pelatihan yang tinggi untuk kelanjutan pelatihan.

2. Tepuk Tangan

Tepuk tangan biasanya digunakan untuk mengungkapkan ekspresi kegembiraan selain tertawa. Biasanya tepuk tangan ini dilakukan untuk mengungkapkan apresiasi yang diberikan kepada kita atau yang kita berikan kepada orang lain. Jenis tepuk tangan dalam *ice breaking* juga bisa digunakan untuk melatih konsentrasi peserta dan biasanya dikombinasikan dengan bernyanyi.

3. Menyanyi

Berdasarkan riset di lapangan, *ice breaking* jenis ini adalah yang paling banyak disukai oleh peserta pelatihan apalagi kalau pesertanya kebanyakan wanita. Untuk memecahkan kebekuan, bernyanyi yang dimaksud tidak harus dengan membuat lagu asli dari ciptaan kita sendiri, tetapi kita bisa menyanyikan lagu-lagu yang sedang trendi, tetapi dengan lirik yang diganti sesuai dengan tema pelatihan atau arahan dari *trainer*.

4. Menggerakkan Anggota Badan

Jenis ini biasanya digunakan dalam pelatihan jika terlihat para peserta sudah suntuk atau perlu peregangan setelah seharian berdiskusi atau presentasi. Maka dari itu perlu untuk menggerakkan anggota badan sehingga kondisi tubuh dan mental dapat tetap stabil. Jenis ini dapat dilakukan secara individual, berpasangan atau berkelompok.

5. Gerak dan Lagu

Jenis lagu ini hampir sama dengan jenis gerakan anggota badan, justru jenis ini lebih menarik, karena disertai dengan lagu. Contohnya seperti gerakan senam dengan diiringi lagu.

PERTIMBANGAN UNTUK MENGGUNAKAN ICEBREAKER

- Apa yang ingin anda capai dengan *icebreaker*? Apakah anda ingin mengatur alur belajar atau memimpin ke materi berikutnya dengan cara pelibatan?
- Pikirkan tentang populasi ketika memilih atau mendesain aktivitas. Hal ini termasuk ukuran kelompok, demografi, level pengetahuan, perluas ke hal-hal yang mereka ketahui bersama, alasan untuk menjadi anggota kelas, dan lainnya. Misalnya, kelas yang besar membutuhkan aktivitas sederhana dan kelas baru membutuhkan aktivitas dengan resiko yang rendah.
- Pikirkan mengenai adaptasi aktivitas terhadap waktu. Apakah ruang yang anda miliki sudah cukup? Apakah anda membutuhkan peralatan? Apakah aktivitas akan membimbing pada topik penting? Apakah aktivitas mengakomodir kemampuan yang beragam?
- *Icebreaker* tidak selalu berjalan tepat sebagaimana direncanakan. Fleksibilitas dan kerelaan untuk belajar merupakan bagian dari membangun komunitas yang positif dan terbuka untuk belajar.

MEMULAI DENGAN ICEBREAKER

Tips berikut dapat membantu dalam melaksanakan aktivitas *icebreaker* di dalam kelas.

- Memperkenalkan aktivitas ke kelompok dan menjelaskan alasan menggunakannya.
- Membangun sebuah symbol ketika aktivitas selesai, seperti membunyikan bel, bertepuk tangan, atau menyalakan lampu
- Membantu siswa menemukan pasangan (jangan berasumsi bahwa setiap orang dengan mudah akan cocok: beberapa siswa lebih introvert dari yang lainnya, beberapa mungkin menolak, atau jumlah murid yang ganjil di dalam kelas. Akan lebih mudah menghitung siswa)
- Indikasikan siapa yang akan mulai pertama kali (misal, siswa dengan rambut terpanjang, siswa yang ulang tahunnya dekat dengan tanggal hari ini, dll.)
- Umumkan ketika aktivitas setengah jalan lagi selesai; cara tersebut jika hanya satu siswa sudah berbicara, yang lainnya akan memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara baik
- Tanya jawab dengan menanyakan sejumlah pertanyaan untuk dibagikan dengan kelompok apa yang mereka pelajari mengenai rekan mereka, atau hal yang mereka temukan sebagai kesamaan dengan lainnya.

HAL YANG PERLU DIPERHATIKAN SAAT ICEBREAKER

1. Faktor Waktu

Kamu perlu memperhatikan faktor waktu. Jangan sampai aktivitas *ice breaking* memakan waktu terlalu banyak supaya kegiatan utama bisa berjalan dengan baik.

2. Faktor Peralatan

Aktivitas *ice breaking* yang dipilih perlu dilakukan dengan peralatan sederhana yang tidak sulit dicari. Kalau

perlu, lakukan kegiatan yang tidak perlu alat sama sekali.

3. Faktor Keselamatan

Faktor yang satu ini juga merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan. Ketika bermain *games*, pastikan bahwa *games* tersebut aman dan tidak berbahaya bagi peserta.

4. Faktor Edukasi

Ice Breaking yang dilakukan harus tetap mengandung nilai-nilai edukasi. Beberapa nilai edukasi yang bisa diselipkan dalam *ice breaking* seperti kreativitas, fokus, kerja sama, kekompakan, dan lain sebagainya.

Ketika memilih *icebreaker*, sadari dinamisnya kelompok anda. Hal ini penting bahwa aktivitas ini tidak akan membuat seorangpun merasa tidak nyaman. Tidak seorangpun harus dipaksa untuk menampilkan informasi personal dalam sebuah lingkungan yang penuh tekanan. Dan tentu saja, apa yang menjadi hal pribadi untuk seseorang bisa jadi tidak untuk orang lain.

Untuk mendorong interaksi, anda seharusnya mengaitkan *icebreaker* terhadap topik yang akan didiskusikan. Adakah inti presentasi yang diilustrasikan melalui aktivitas? Jika iya, bawakanlah. Jika tidak, anda harus mempertimbangkan *icebreaker* yang lain.

BERAGAM ICEBREAKER

1. Kumpulan dan Barisan

Aktivitas ini mudah, cepat, membuat siswa tetap bergerak dan berbicara, juga membantu siswa mengungkap kesamaan. Gagasannya adalah untuk siswa mendengar instruksi guru dan mengatur diri mereka sendiri dalam barisan (misal, secara alfabet berurut dari nama belakang) atau kumpul berdasarkan kesamaan (bulan lahir).

Coba instruksi berikut:

- Berbaris dalam urutan tanggal lahir
- Berbaris dalam urutan jumlah saudara yang dimiliki
- Menemukan mereka yang memiliki alergi yang sama denganmu
- Berkumpul dengan mereka yang menggunakan baju dengan warna yang sama denganmu, dst.

2. Ini atau Itu

Dalam barisan yang sama, pada aktivitas ini siswa bergerak ke arah tertentu di ruangan untuk mewakili opini mereka pada topik tertentu. Untuk membuat *icebreaker* ini berhasil, berikan pertanyaan “ya/tidak”, “benar/salah”, atau “lebih baik X atau Y” adalah lebih baik. Misalnya:

* Benar atau salah (pengajar mengindikasikan sisi ruangan yang berhubungan dengan setiap jawaban): Saya sudah sarapan pagi ini.

* Apakah kamu lebih baik tak terlihat untuk sehari atau bisa terbang untuk sehari?

* Ya atau Tidak: Apakah kamu berbicara lebih dari tiga bahasa?

Tip: Jika kamu ingin memiliki pertanyaan dengan jawaban yang banyak kamu dapat menentukan setiap sudut khusus dari ruangan tersebut.

3. Penanda

Minta siswa untuk menemukan sebuah “penanda” gerakan atau suara. Bisa saja merupakan hal yang sederhana: sebuah tepuk, batuk, kembali dalam lingkaran, berlutut, kata, pantomim, atau isyarat. Tunjukkan milikmu terlebih dahulu dan kemudian bergilir ke seluruh kelas (“penanda” tidak boleh sama). Kemudian waktunya untuk mengingat, dimulai dengan milikmu dan kemudian bergilir mengelilingi lingkaran lagi.

4. Siapakah yang ada dalam lingkaranmu?

Tanya siswamu untuk menggambar tiga lingkaran konsentris pada selembar kertas. Berikan masing-masing lingkaran sebuah topik (makanan, musim, olahraga...) dan tanyakan kepada mereka untuk menuliskannya di tengah lingkaran. Dalam lingkaran kedua siswa menuliskan "Sangat suka", dalam lingkaran ketiga "Suka", dan diluar lingkaran "Tidak suka". Di bawah topik, siswa secara individual memilih sebuah contoh khusus untuk difokuskan (contoh, rambutan, musim hujan, tenis). Siswa kemudian berkumpul dan menanyakan teman sekelas mereka bagaimana perasaan mereka terhadap topik-topik yang telah mereka pilih, menuliskan nama siswa dalam lingkaran yang berhubungan dengan opini mereka. Ulangi dengan topik lainnya.

5. Melewatkan permen

Beri setiap siswa segenggam permen warna warni. Beritahu kelas bahwa ada sebuah pertanyaan yang telah diberikan di dalam setiap permen. Tulis di papan, pertimbangkan memiliki campuran pertanyaan serius dan humor seperti:

- * Biru: Apakah kamu lebih memilih kuda kecil atau sejumlah ayam? Mengapa?
- * Merah: Apakah pekerjaan idealmu dan mengapa?
- * Hijau: Beritahu kelas mengenai rumahmu dan siapa yang tinggal di dalamnya.
- * Kuning: Tiga negara apa yang ingin kamu kunjungi dan mengapa?

Siswa dipersilahkan memakan semua permen mereka – sisakan satu. Dengan cara ini mereka akan memilih pertanyaan yang akan mereka jawab.

6. Lingkaran

Merupakan *icebreaker* yang baik karena membuat siswa terhubung dan langsung fokus kepada semua siswa. Siswa membentuk dua lingkaran, satu lingkaran dalam dan satu lagi lingkaran luar, saling menghadap membentuk pasangan. Mulailah dengan perkenalan singkat masing-masing siswa kepada rekannya, kemudian mereka berdiskusi mengenai suatu hal.

Setelah sekitar satu menit, lingkaran dalam tetap diam dan lingkaran luar berotasi sehingga setiap siswa memiliki pasangan yang berbeda. Untuk memastikan siswa dalam lingkaran yang sama juga mendapatkan kesempatan untuk berbicara dengan yang lainnya, campur kelompok dan bermain lagi di minggu berikutnya dengan pertanyaan yang lain. Siswamu akan berterimakasih karena menciptakan permainan yang tidak mengintimidasi untuk mengenal teman mereka.

7. Tantangan *Marshmallow*

Aktivitas cenderung membangun kelompok daripada hanya sebuah *icebreaker*, tetapi merupakan hal yang baik dilakukan dihari pertama sekolah. Bagi siswa kedalam kelompok empat atau lima, kemudian berikan masing-masing 20 potong *spaghetti* (mentah), seutas benang, seutas selotip, sepasang gunting, dan sebuah *marshmallow*. Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk melihat siapa yang dapat membangun bangunan yang paling tinggi dengan menggunakan material yang telah diberikan dalam waktu 18 menit.

Trik nya adalah *marshmallow* harus ada di puncak bangunan, dan bangunan tersebut harus berdiri ketika waktu berhenti. Sementara waktu berjalan, duduklah dan observasi siswa. Anda akan dengan cepat merasakan bagaimana mereka berinteraksi satu dengan lainnya, mengambil peran pemimpin dan berbagi tanggung jawab, membuat strategi untuk menyelesaikan masalah, dan melaksanakan gagasan mereka. Hal ini merupakan latihan yang baik untuk membantumu mengenal siswa dan membiarkan mereka berinteraksi satu sama lain dan bersenang-senang!

8. Empat Sudut

Merupakan permainan yang baik untuk membantu siswa menemukan teman sekelas yang memiliki kesamaan. Dalam aktivitas ini peserta perlu bergerak berkeliling, jadi jika anda berencana bermain di dalam kelas, disarankan untuk memindahkan benda-benda dan pastikan bahwa siswa tidak berkeliling. Kumpulkan semua siswa di tengah ruang, kemudian pilih kategori, seperti rasa es krim, dan tugaskan satu topik untuk masing-masing sudut yang sesuai dengan kategori. Gunakan contoh es krim, anda dapat membuat sudut cokelat, sudut vanila, sudut pelangi, dan sudut mint. Kemudian, setelah anda mendesain letak sudut tersebut, beritahu siswa untuk memilih sudut favorit mereka.

Siswa akan menikmati bergerak berkeliling, dan dengan memberikan mereka Batasan jumlah untuk dipilih, setiap orang terikat untuk menemukan seseorang yang dengannya mereka berbagi ketertarikan yang sama. Untuk tambahan putaran, anda dapat mendesain satu sudut yaitu “tidak ada satupun dari pilihan” dan siswa yang pergi ke sudut tersebut berbagi kecenderungan jawaban mereka dengan kelas atau dengan siswa lainnya di sudut tersebut.

9. Lumbung Binatang

Untuk memainkan permainan ini beri masing-masing siswa secarik kertas dengan lumbung binatang di atasnya atau minta mereka menarik secarik kertas yang bergambar binatang dari topi. Siswa harus merahasiakan binatang yang diberikan kepada mereka. Ketika kamu siap bermain, beritahu siswa untuk mulai membuat suara yang sama dengan binatang pada kertas mereka. Siswa harus mencoba menemukan teman sekelas mereka yang memiliki binatang yang sama dengan mereka. Kelompok yang sudah menemukan semua temannya adalah pemenangnya!

Permainan ini baik untuk membantu siswa dengan rasa malu di hari pertama dan membuat siswa lebih santai di dalam kelas.

10. Perang Bola Salju

Aktivitas ini baik digunakan setelah seminggu mereka telah mengenal nama satu sama lain. Berikan masing-masing lembar kertas, kemudian tuliskan tiga fakta menyenangkan mengenai diri mereka tanpa menuliskan nama pada kertas tersebut. Setelah semua selesai menulis, waktunya untuk bagian yang menyenangkan! Setiap siswa menggumpalkan kertas mereka menjadi bola salju. Kemudian, menit selanjutnya, lakukan perang bola salju!

Setelah setiap bola salju telah dilemparkan, mereka memilih satu bola salju secara acak dan membaca faktanya. Sekarang mereka harus menemukan pemilik bola salju tersebut! Aktivitas ini akan membantu siswa bercampur dan berbaaur selama mencari pemilik bola salju yang mereka pegang, dan bisa melakukan percakapan yang menarik. Jika berhadapan dengan siswa yang lebih muda dan belum bisa menulis atau membaca, anda dapat mencoba variasi dari aktivitas ini dimana mereka dapat menggambar tiga hal favorit mereka.

11. Satu Bip atau Bop

Siswa mengucapkan satu angka dan kata beep selama berhitung. Misalnya, yang pertama akan mengatakan, “satu,” kedua akan mengatakan, “bip,” yang ketiga akan mengatakan, “tiga,” yang keempat akan mengatakan, “bip,” dan selanjutnya.

Permainan ini dapat dibuat lebih kompleks, seperti memilih memasukkan “bip” untuk bilangan ganjil atau genap, pada bilangan yang dapat dibagi tiga bisa digantikan dengan “bip,” dan setiap bilangan ganjil dapat digantikan dengan “bop.” Untuk bilangan yang bisa dibagi tiga dan ganjil, maka bisa disebutkan (“bip bop”).

12. Cerita Hidupku

Anda telah dikontrak untuk menulis autobiografi untuk perusahaan penerbitan besar. Agen anda begitu cemas. Dia telah memutuskan untuk membantumu memulai dengan sedikit pertanyaan arahan.

1. Pertama, ambil selembar kertas dan lipat hingga membentuk sebuah buku.
2. Pilih judul lagu favoritmu untuk judul buku tersebut. Tulis di bagian depan buku.
3. Tulis daftar isi di halaman kedua.
4. Tuliskan tempat di mana kamu dilahirkan.
5. Deskripsikan pekerjaan pertama anda.
6. Berapa tahun anda telah bekerja untuk perusahaan anda.
7. Di halaman tiga, gambar sebuah potret keluarga anda.
8. Di halaman belakang, gambar potret rencana masa depan anda setelah pensiun. Kemana anda akan pergi? Dengan siapa anda akan pergi? dst.

Berikan waktu lima hingga sepuluh menit untuk melakukan pengaturan dan menggambar. Ketika semua buku lengkap, setiap orang memberitahukan cerita mereka dengan menggunakan buku tersebut sebagai bantuan visual. Tergantung jumlah kelompok, mungkin anda ingin memecah kelompok dengan jumlah yang lebih kecil. Jika memungkinkan, letakkan buku di tengah lokasi selama pelatihan untuk mendorong perkenalan dan diskusi lebih jauh.

Dapat divariasikan dengan mengubah focus dari halaman buku tersebut. Contohnya, momen yang paling menyenangkan, makanan favorit, liburan paling menarik, dll. Hati-hati untuk tidak membuat pertanyaan yang terlalu pribadi. Gagasannya agar orang menjadi terbuka bukan menutup diri.

13. Apa yang dimasak?

Keluarga anda (kelompok) baru saja mewarisi sebuah restoran yang sukses dari Chef Juna, seorang kerabat yang telah lama hilang. Masalahnya: Juna sangat terorganisir. Resep yang telah kamu temukan hanya terdapat pada sobekan kertas. Anda harus membuat semuanya masuk akal dan dengan cepat! Restaurant akan buka malam ini, dan anda harus menyiapkan makanan.

- * Setiap anggota kelompok akan diberikan bagian dari sebuah resep (judul makanan, bahan-bahan, instruksi, dll.)
- * Tugasmu adalah menyusun diri secepat mungkin. Resepmu haruslah masuk akal.
- * Ketika kelompokmu selesai, dengan keras umumkan "Selamat Makan" untuk memberi tanda akhir dari permainan.

Berikan waktu hingga 12 menit. Sekali satu kelompok menyebut "Selamat Makan," mereka dipersilahkan memperkenalkan diri mereka dan membaca resep mereka secara berurutan. Sebagai variasi, penambah tantangan, permainan ini dapat dibuat lebih sulit jika kelompok belum didesain sebelum potongan resep dibagikan. Peserta tidak hanya menemukan urutan yang benar, tetapi juga resep yang benar dengan baik.

14. ABC dari namaku

Anda telah direkrut oleh perusahaan Creative untuk mengilustrasikan sebuah poster untuk membantu siswa belajar ABC. Secara kebetulan, nama depan anda merupakan subyek dari poster!

1. Pertama, ambil selembar flipchart dan tuliskan nama anda secara vertical ke bawah di sebelah kiri.
2. Selanjutnya, pilih sebuah kata yang dimulai dengan masing-masing huruf dari nama anda. Kata harus mendefinisikan sesuatu mengenai anda. Tulis kata-kata tersebut secara horizontal, menggunakan huruf nama anda sebagai huruf pertama dari setiap kata deskriptif.
3. Setelah didaftarkan, gambar sebuah gambar pelengkap untuk mengilustrasikan kata-kata tersebut.
4. Ketika selesai, tempelkan poster di dinding.

Berikan waktu lima hingga sepuluh menit untuk pengaturan dan menggambar. Ketika semua poster sudah lengkap, peserta memperkenalkan diri menggunakan poster tersebut. Tergantung pada ukuran kelompok tersebut, anda dapat membaginya ke dalam kelompok yang lebih kecil. Jika memungkinkan, tinggalkan poster di dinding selama pelatihan berlangsung.

Dapat divariasikan dengan mengerucutkan focus pada kata-kata. Misalnya, semua kata harus kata sifat, benda, atau kerja yang berhubungan dengan pekerjaan, berhubungan dengan makanan yang disukai, dan seterusnya.

15. Lampu ajaib

Anda dan kelompok anda baru saja menemukan sebuah lampu. Anda menggosoknya, dan terkejut! Seorang jin muncul. Jin tersebut menganugerahkan tiga permintaan. Anda diijinkan untuk membuat tiga perubahan di tempat kerja. Anda dapat mengubah diri anda, bos anda, pekerjaan anda, orang-orang disekitar anda, dll.

1. Fasilitator akan membagi anda ke dalam kelompok tiga hingga lima orang dan memberi kelompok sepotong kertas flipchart dan marker.
2. Setelah mendapatkan semua material, desain permintaan anda untuk jin. Ketika anda selesai, tempelkan di dinding

Berikan waktu lima hingga sepuluh menit untuk persiapan, menulis, dan menempelkan daftar tersebut di dinding. Berikan lima menit untuk tanya jawab. Jika memungkinkan, tinggalkan daftar yang ditempel di dinding selama pelatihan untuk mendorong perkenalan dan diskusi lebih jauh.

16. Monumen Kebenaran

Di masa lampau, sebuah monument dipahat untuk beberapa alasan; misalnya, untuk menghormati para tetua yang sangat penting bagi pemahat, untuk menunjukkan jumlah atau hak dan nama seseorang, atau untuk mendokumentasikan pertemuan supranatural. Saat ini, monument dipahat tidak hanya untuk alasan tersebut tetapi juga untuk memberitahukan cerita mengenai orang yang menugaskan. Anda dan tim akan membuat desain mengenai tiang monument untuk mengungkapkan kekuatan dan kelemahan kelompok.

1. Fasilitator akan membagi kelompok. Masing-masing akan memegang sepotong kartu dan sebuah daftar pada monumen. Anda mendesain sebuah bentuk monumen yang paling baik merepresentasikan kekuatan anda di dalam kelompok. Anda dapat menggunakan symbol monument yang diberikan atau membuatnya sendiri.
2. Setelah selesai menggambar, anda dan tim akan menempelnya di atas pekerjaan lainnya pada dinding. Bersiap untuk menjelaskan kekuatanmu terhadap kelompok.

17. Lempar Dadu

Sebelum masuk kelas, perlu dipersiapkan dadu terlebih dahulu. Cetak gambar yang merepresentasikan sejumlah aksi yang anda inginkan untuk diambil oleh siswa, seperti mengucapkan kata tiga kali, mengucapkannya dengan cepat, mengucapkannya dengan lambat, mengatakannya dengan lantang, membisikannya, mengucapkan dengan nada rendah, mengucapkannya dengan marah, dll. Misalnya, sebuah gambar emoji marah merepresentasikan mengucapkan kata dengan suara marah.

Potong gambar-gambar dan tempelkan pada masing-masing sisi kubus dadu. Di dalam kelas, siswa mengucapkan kata atau sekelompok kata yang sudah anda pilih. Lempar dadu dan arahkan mereka untuk mengikuti instruksi yang ditunjukkan. Permainan ini untuk membuat siswa keluar dari cangkang mereka sementara membantu mereka mempraktekkan emosi mereka.

18. Tepuk di Punggung

Cetak tanganmu diselembur kertas, kemudian tempelkan di punggung. Minta setiap anggota kelompok untuk berkumpul dan menuliskan sesuatu yang positif di kertas tersebut. Tip: gunakan pensil untuk menghindari tanda permanen di baju anda!

19. Permainan Kartu Sinar Matahari

Gambar matahari ditengah kertas dan tuliskan namamu di tengah matahari tersebut. Berikan kertas tersebut ke orang di sebelah kananmu. Orang tersebut akan menuliskan hal positif mengenai dirimu untuk membuat sinar matahari. Lanjutkan kertas tersebut ke orang di sebelah kanan hingga setiap peserta telah menuliskan sesuatu pada setiap matahari dan akan ada banyak sinar positif!

20. Games “Bos Berkata”

Dalam permainan ini, setiap peserta akan dilatih agar bisa menyimak dan juga berkonsentrasi pada satu perintah suara saja. Permainan ini memerlukan satu orang pemandu yang berperan sebagai raja.

Cara bermainnya adalah dengan menunjuk satu orang yang berperan menjadi bos lalu memberikan satu perintah tertentu. Peserta akan diminta untuk melakukan perintah dari bos bila hanya di awal tersebut memiliki kata bos berkata. Contohnya seperti “bos berkata pegang telinga” maka peserta harus memegang telinganya.

Jika perintah tersebut tidak diawali dengan kata “Bos berkata” maka peserta tersebut tidak boleh melakukan perintah yang dikatakan bos.

21. Rumus Benar-Salah

Permainan *ice breaker* ini akan lebih mengandalkan satu orang yang berperan sebagai pemandu dan akan melatih tingkat konsentrasi peserta.

Cara memainkannya adalah dengan fokus pada rumus benar-salah. Satu orang yang ditunjuk akan memandu permainan dan menerangkan permainan ini. Setiap peserta akan diminta untuk menghadap pada pemandu yang ada di depan.

Jika pemandu tersebut mengatakan “buka tutup”, maka setiap peserta harus menjawabnya dengan kata “buka-buka” kenapa? Karena rumus permainan ini adalah “benar-salah”. Setiap pemandu berhak mengganti rumusnya sesuai keinginan, untuk itu permainan ini akan melatih konsentrasi peserta.

22. Kata Kunci

Tujuan dari permainan kata kunci *ice breaking* adalah untuk menguji tingkat ketelitian peserta dengan mendengarkan cerita dari pihak pemandu dan mendengarkan kata kunci yang sudah disebutkan oleh pemandu.

Cara memainkannya, berikanlah perintah pada satu orang peserta untuk menghadap ke pemandu yang akan bercerita. Sebelumnya, pemandu harus memberikan suatu kata kunci yang jika disebutkan para peserta harus menjawab “bisa, bisa yes”

Contohnya kata kuncinya adalah “berkembang”, maka pada setiap kata tersebut diucapkan oleh pemandu, maka setiap peserta harus bisa menjawab kata kunci yang sebelumnya sudah diarahkan.

23. Ucapkan Objek

Permainan ucapkan objek ini adalah permainan yang mewajibkan setiap persertanya untuk menyebut suatu objek yang sudah ditentukan.

Cara memainkannya adalah dengan mengumpulkan semua peserta terlebih dahulu. Setelah itu, para pemandu akan menyebutkan sebuah objek yang selanjutnya para peserta harus bisa menyebutkan komponen yang terdapat di dalam objek tersebut.

Contohnya pemandu menyebutkan objek hewan, maka setiap karyawan harus menyebutkan nama-nama hewan, seperti kelinci, kucing, jerapah, singa, dll.

Setiap peserta harus menyebutkan nama objek sesuai dengan huruf akhir yang disebutkan oleh peserta sebelumnya. Contohnya karyawan pertama menyebut hewan kucing, maka orang selanjutnya harus menyebut nama hewan yang diawali dengan huruf G, seperti Gajah.

24. Bercermin

Permainan *ice breaking* bercermin adalah permainan yang akan menyampaikan pesan yang disampaikan dari pergerakan yang nantinya akan dilakukan.

Cara memainkannya adalah dengan membuat dua kelompok menjadi kelompok bayangan dan kelompok objek yang di dalamnya berisi 3 hingga 5 orang.

Tunjuklah satu orang pada setiap kelompok untuk menjadi bayangan dan juga objek cermin. Nantinya, pemandu harus memberikan sebuah pesan yang berisi suatu kegiatan sehari-hari.

Kegiatan Pembelajaran :

Pembuka			
No	Kegiatan	Metode	Keterangan
1	Dibuka dengan doa	5"	Oleh ketua kelas
2	Ketua kelas mengingatkan kembali mengenai aturan kelas, <i>reward</i> dan <i>punishment</i>	5"	Selalu mulai kegiatan dengan pengingat Peserta dipersilahkan menempelkan/ mencabut bintang jika melakukan hal-hal sesuai dengan peraturan (<i>self- awarnese</i>)
3	Fasilitator kembali membangun atmosfer pelatihan dengan ragam tepuk	<i>Ice breaker</i> 5"	Tepuk cinta Untuk menjembatani kesiapan peserta setelah beristirahan
4	Fasilitator menyampaikan pembelajaran yang akan diterima dan proses yang akan dilalui bersama dan tujuan pembelajaran	Ceramah 10"	Berupa penjelasan verbal, siapkan PPT
Inti			
1	Fasilitator menyampaikan: Materi mengenai <i>ice breaker</i>	Ceramah 20"	Berupa penjelasan verbal Siapkan PPT materi

2	<p>Kelompok membuat 3 jenis <i>ice breaker</i> yang akan digunakan sebagai (1) pembuka kegiatan, (2) pencair suasana, (3) termasuk dalam kegiatan pembelajaran (boleh lebih dari 1 menit).</p> <p>Masing-masing <i>ice breaker</i> (1 atau 2) durasi kurang lebih 1 menit</p>	Praktik 20"	<p>Masih dalam kelompok yang sama</p> <p>Mainkan peran dalam kelompok, pilih satu peserta untuk menjadi instruktur dan lainnya menjadi siswa. Rekam selama proses bermain peran tersebut (1 orang menjadi instruktur dan lainnya siswa) → output 3 rekaman</p>
3	<p>Berikan alasan/rasionalisasi sebanyak mungkin mengapa <i>ice breaker</i> tersebut dipilih</p> <p>Apakah sudah sesuai dengan gaya belajar dan metode mengajar milik kelompok? serta berikan saran dan rekomendasi</p>	Diskusi 5"	<p>Tuliskan/gambar/tempelkan pada flipchart (kreativitas masing-masing) agar tampak menarik</p> <p>Beri judul pada flipchart: "Mengapa <i>Ice Breaker</i> ini (bisa diganti dengan nama <i>ice breakernya</i>) Baik", misal: Mengapa Tepuk Salut Baik....</p>
4	<p>Putar salah satu video yang terbaik dari setiap kelompok</p> <p>Kelompok lain memberikan umpan balik</p>	Sharing Tanya jawab 15"	<p>Setelah memutar film, berikan presentasi alasan dari no.3 pada sesi inti</p> <p>Kelompok juga akan mencatat setiap saran/rekomendasi dari kelompok lain</p>
Penutup			
1	<p>Kelompok akan merevisi dan melengkapi catatan pada flipchart kegiatan hari ini sesuai dengan rekomendasi dari kelompok lain</p>	Diskusi 10"	Buat flipchart semenarik mungkin
2	<p>Memilih hasil kerja kelompok yang terbaik untuk mendapatkan <i>reward</i></p>	Diskusi kelas 5"	<p>Dipimpin oleh ketua kelas</p> <p>Kelompok yang menang, masing-masing akan mengambil 1 bintang dan menempelkan pada lembar <i>reward</i></p>
3	<p>Evaluasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Proses pembuka 2. Proses inti 3. Proses penutup 4. Model belajar (Apa? Bagaimana? Mengapa? Kapan? Siapa? Dimana?) 	Diskusi Kelompok 20"	<p>Dipimpin oleh ketua kelas, ditulis di flipchart oleh sekretaris</p> <p>Evaluasi akan menghasilkan saran perbaikan untuk pelatihan selanjutnya baik dari segi proses, inti, penutup, penyampaian materi dan lain sebagainya. Termasuk untuk aturan kelas, <i>reward</i> dan <i>punishment</i></p>
4	<p>Refleksi</p>		<p>Peserta mengambil 2 sticky note bulat dan menuliskan hasil refleksi positif dan negative pada kegiatan sesi 3, kemudian menempelkan refleksi positif di baris positif dan negative di baris negative.</p>
	<p>Istirahat</p>		

Penilaian Hasil Belajar: Kelompok yang hasilnya paling rapih, menarik dan lengkap akan mendapatkan bintang (berdasarkan peer assessment)

Catatan: fasilitator perlu menyadari situasi dan kondisi pelatihan, jika dirasa perlu untuk memberikan ragam tepuk sebagai bentuk motivasi bagi peserta maka hal tersebut sangat disarankan!

Rencana Pembelajaran - Media Belajar



Rencanan Pembelajaran #day2

Tema : Kecakapan Mengajar	Waktu : 2 Jam
Sub Tema : Media Ajar	Peserta : Calon Fasilitator Life Skills

Pre Kondisi : Setelah memperoleh materi Model Belajar; Metode Mengajar; Ice Breaking untuk Mengajar

Kompetensi Dasar : Menerapkan Media Ajar sesuai dengan metode pembelajaran dan gaya belajar kelompok

Indikator : Peserta mampu

- Mengasosiasikan istilah-istilah dalam Media ajar beserta dengan definisi dan sifat-sifatnya
- Membangun Media ajar sesuai dengan pengetahuan yang telah dibangun
- Menjelaskan media ajar yang digunakan sesuai dengan metode dan gaya belajar serta *Ice breaker* yang digunakan dalam suatu pembelajaran.

Tujuan Pembelajaran : Peserta dapat mengenal media belajar dan dapat mengidentifikasinya sesuai dengan pembelajaran yang akan diberikan

Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, Praktek, Sharing, Eksperimen

Media Pembelajaran : PPT, flipchart, metaplan yang berisi mengenai informasi: definisi, manfaat, jenis-jenis, kapan mengenalkan media dan tips membuat media ajar (masing-masing 4 set untuk 4 kelompok)

Alat Pembelajaran : Komputer/laptop, LCD, speaker

Bahan Belajar : Modul/diktat, powerpoint materi media pembelajaran

Sumber Pembelajaran :

sphero.com/blogs/news/learning-styles-for-kids#:~:text=What%20are%20the%20four%20learning,reading%20and%20writing%2C%20and%20kinest

bau.edu/blog/types-of-learning-styles/

teach.com/what/teachers-know/learning-styles/

[asc.tamu.edu/Study-Learning-Handouts-\(1\)/Learning-Modalities](https://asc.tamu.edu/Study-Learning-Handouts-(1)/Learning-Modalities)

Materi Pembelajaran :

DEFINISI MEDIA BELAJAR

Istilah media pertamakali digunakan untuk mendeskripsikan koran lebih dari dua abad yang lalu. Saat ini media memiliki konotasi yang berbeda. Misalnya, ada media masa, media cetak, media visual dan media sosial. Sementara media dapat mengambil berbagai macam rupa yang berbeda, tujuan dari semua media secara umum adalah sama -- media merupakan saluran komunikasi.

Smaldino menyatakan bahwa media berarti komunikasi yang digunakan oleh pengirim untuk menyampaikan informasi kepada penerima. Kata media berasal dari Bahasa Latin yang berarti “antara”, istilah ini mengacu pada segala yang membawa informasi antara sumber dan penerima.

Contoh dari media meliputi video, televisi, diagram, print material, program komputer, dan instruktur.

Dengan demikian, media yang bervariasi sebagaimana disebutkan diawal akan menjadi sebuah media pembelajaran ketika mereka menyediakan pesan dengan tujuan instruksional. Tujuan media adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan belajar.

Branch mengatakan bahwa media yang efektif mampu memfasilitasi pembangunan dan penyimpanan pengetahuan dan keahlian. Media instruksional dimaksudkan untuk memperkaya pengalaman belajar dengan menggunakan obyek nyata yang bervariasi untuk memfasilitasi tujuan unjuk kerja. Media tersebut harus dipilih untuk mendukung kegiatan instruksional dalam rangka mencapai sasaran belajar, jadi jangan memilih program instruksional untuk mendukung media.

Munadi menyatakan bahwa media belajar dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber dalam suatu cara terencana sehingga menciptakan lingkungan belajar kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Berdasarkan pada definisi ini, prinsip media belajar adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar dan memberikan kenyamanan untuk siswa dalam mencapai tujuan belajar. Proses belajar dianggap berhasil jika ada perubahan pada perilaku siswa. Dengan demikian, media belajar harus menyediakan fasilitas untuk menggerakkan siswa dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari hal-hal mudah ke hal-hal sulit, dari hal-hal sederhana ke hal-hal kompleks, dan dari hal-hal nyata ke hal-hal abstrak. Semakin media belajar efektif, maka proses belajar akan menjadi semakin efektif.

JENIS-JENIS MEDIA BELAJAR

Secara umum, media belajar dibagi ke dalam 6 jenis, yaitu:

1. Teks
2. Audio
3. Visual
4. Gerakan
5. Objek nyata dan model
6. Manusia

Media belajar yang paling umum digunakan adalah media berbentuk teks. Jenis media teks ini digunakan untuk menyampaikan materi ajar dalam bentuk buku, poster, papan tulis, layar komputer dan lainnya.

Jenis lainnya dari media yang sering digunakan sebagai media belajar adalah audio, termasuk segala hal yang melibatkan pendengaran, misalnya, suara percakapan manusia, musik, mesin mekanis, dan lainnya.

Media belajar jenis visual seperti diagram dalam poster, gambar yang ditempel di dinding (misalnya diagram dinding), gambar pada papan tulis menggunakan kapur atau marker, grafik pada buku pelajaran, foto obyek, dan lainnya.

Gerakan adalah media belajar dalam bentuk gerakan seperti rekaman video, film, dan animasi.

Objek nyata atau model adalah media belajar dalam bentuk tiga dimensi yang dapat disentuh dan dipegang oleh siswa. Sebagai contoh dari media ajar berbentuk model biasanya digunakan dalam pembelajaran vokasi yaitu “pelatihan”.

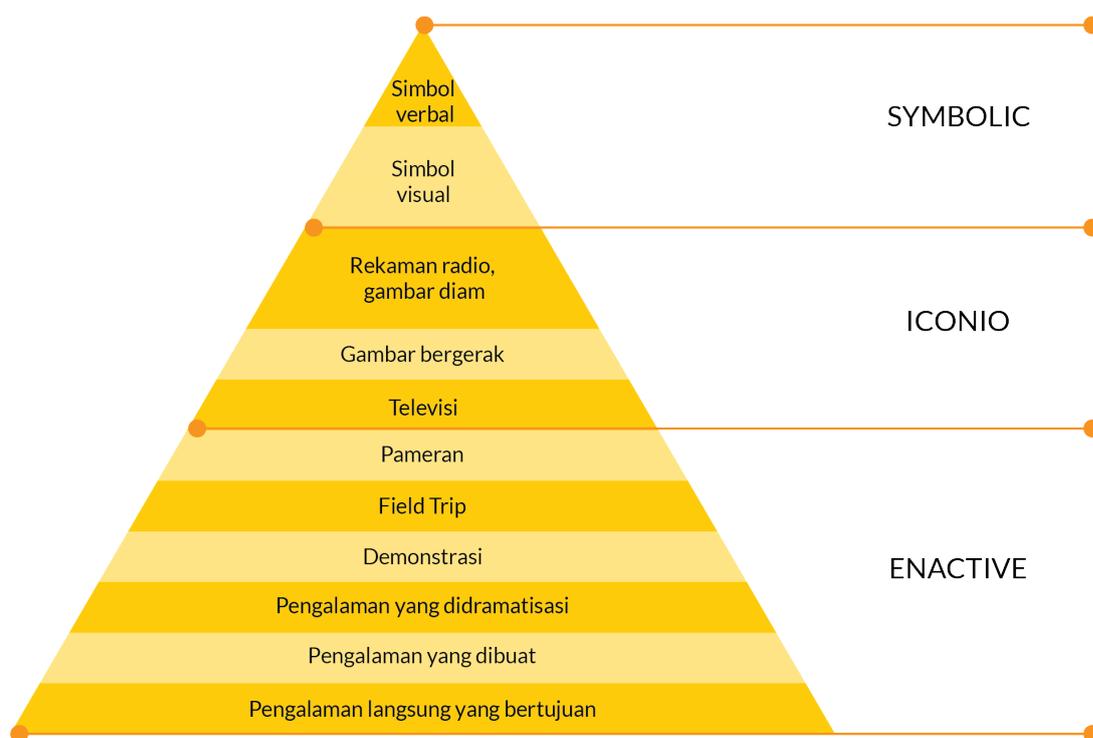
Jenis terakhir dari media adalah manusia, namanya guru, siswa, atau ahli dibidangnya. Siswa dapat belajar melalui guru, teman, atau terhadap ahli dibidangnya.

Jenis media pembelajaran ini sebenarnya mengacu pada teori Edgar Dale's (1969) yang diketahui sebagai pengalaman Corong Dale. Corong ini mendeskripsikan pengalaman belajar siswa berdasarkan pada media ajar yang digunakan dalam proses belajar. Corong ini mendeskripsikan jenis media ajar dari yang nyata hingga yang abstrak dalam istilah pengalaman belajar yang diperoleh dari media ajar. Media ajar terendah, disebut corong dasar, adalah media ajar yang nyata, memberikan pengalaman belajar terbaik. Sementara pada akhir dari corong adalah media ajar yang menyediakan pengalaman belajar yang lebih abstrak. Kerucut Pengalaman Dale ditunjukkan pada gambar 1.

Perkembangan teknologi komputer saat ini harus mendukung perkembangan media ajar dengan suatu jenis media yang dikenal sebagai multimedia, yang merupakan media yang dapat merepresentasikan kombinasi dari teks, audio, visual dan gerakan. Perkembangan pembelajaran multimedia telah dilaksanakan untuk membantu siswa memahami materi ajar.

Meskipun dengan perkembangan jaringan komputer yang dikenal sebagai Internet, telah dapat menyediakan layanan yang sangat berharga dalam proses belajar, disebut pembelajaran daring atau pembelajaran elektronik yang berkelanjutan dari istilah multimedia.

Perkembangan pembelajaran elektronik dalam proses belajar telah dilakukan dan dibuktikan dapat memberikan dampak positif pada capaian dari tujuan pembelajaran. Pembelajaran elektronik dapat membantu siswa belajar secara daring sambil melakukan aktivitas praktek lapangan dalam sebuah industri yang mana posisinya sangat jauh dari guru atau sekolah dimana siswa berasal.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Dale (1969). Sumber: Smaldino (2004).

MEMILIH MEDIA PEMBELAJARAN

Faktanya, proses pembelajaran tidak hanya menggunakan satu jenis media. Kombinasi dan variasi dari beberapa jenis media pembelajaran akan memberikan kondisi dan situasi pembelajaran yang lebih menarik, tidak membosankan, dan siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih. Tugas guru dalam menyediakan proses belajar adalah untuk memilih dan membuat media pembelajaran berdasarkan tujuan yang ditentukan sebelumnya.

Keputusan untuk memilih media pembelajaran yang sistematis dan berhati-hati sangatlah penting untuk menyelesaikan masalah pembelajaran agar berhasil dan efektif secara biaya. Pernyataan tersebut menunjukkan bagaimana pentingnya tahapan memilih dan mengembangkan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Terdapat beberapa hal penting yang dibutuhkan untuk memilih dan mengembangkan media belajar. Proses memilih media yang ada atau mengembangkan media yang baru berdasarkan pada:

Konteks; Harapan; Kondisi Unjuk Kerja; Sumber Daya Tersedia; Budaya; Dapat dipraktikkan

Pemilihan jenis media belajar dilakukan untuk beberapa alasan:

1. Media pembelajaran dipilih untuk meningkatkan kualitas pembelajaran;
2. Media pembelajaran dipilih untuk merepresentasikan dan memperkuat pengetahuan dan keahlian yang paling penting.

Media biasanya digunakan untuk merepresentasikan konten. Media juga berfungsi sebagai alat untuk menguatkan pentingnya inti sehingga hasil pembelajaran dapat ditingkatkan;

3. Variasi dalam menggunakan media pembelajaran dengan jenis yang berbeda akan menguatkan informasi dan memberikan kesempatan penguatan pembelajaran tanpa membuat siswa harus mengulang materi pembelajaran;
4. Media pembelajaran dipilih untuk mengakomodir karakter siswa yang berbeda, khususnya terhadap model belajar yang bervariasi yang dimiliki oleh siswa.

Ronald H. Anderson (1987) mempresentasikan langkah-langkah logik yang harus diambil dalam proses memilih dan menciptakan media pembelajaran. Langkah-langkah ini direpresentasikan dengan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab sehingga akhirnya mereka akan menghasilkan sekelompok jenis media pembelajaran. Langkah-langkah memilih media direpresentasikan dalam bentuk diagram alur sehingga proses pemilihan media dapat dilaksanakan secara sistematis.

PERAN MEDIA UNTUK MENINGKATKAN MENGAJAR DAN BELAJAR

Media dapat digunakan saat instruksi langsung, strategi belajar mengajar yang aktif dan proyek siswa.

- Sumber daya media yang ada dapat digunakan di kelas untuk menstimulasi ketertarikan dan mengembangkan pengetahuan pada materi ajar. Media mengizinkan instruktur untuk memfasilitasi pemindahan pengetahuan seorang ahli ke pembelajar baru. Mengingat tingkat perubahan teknologi yang luar biasa, instruktur menghadapi tantangan dalam memilih media yang efektif untuk menjangkau siswa. Instruktur juga dapat menciptakan media mereka sendiri untuk menyampaikan pengetahuan secara efektif dan efisien.
- Sumber daya media yang ada juga dapat digunakan untuk melibatkan siswa dan memfasilitasi strategi belajar aktif dan mempromosikan pembelajaran mendalam. Misalnya, media menyediakan platform yang bermanfaat untuk mengajar dengan studi kasus, pembelajaran kooperatif, penyelesaian masalah, dan untuk memberikan demonstrasi pelajaran yang lebih interaktif.
- Media yang dibuat oleh siswa melibatkan keterikatan level tinggi; mempromosikan pembelajaran individual, interaksi sosial dan keterlibatan yang mendalam; dan merupakan hasil kolaborasi serta dapat disesuaikan (Yowell dan Rhoten, 2009). Media yang diciptakan oleh siswa menyediakan sebuah alternatif atau pelengkap terhadap penelitian yang dilakukan oleh siswa. Dengan melakukan proyek bercerita digital, refleksi pribadi dan komunikasi yang dilakukan oleh siswa dapat dipromosikan sebagai media ajar.

MENGAPA MENGGUNAKAN MEDIA UNTUK MENINGKATKAN MENGAJAR DAN BELAJAR

Media dapat digunakan dalam hampir semua disiplin ilmu untuk meningkatkan pembelajaran, di kelas, dan juga

penugasan di luar kelas. Film pendek dan klip televisi, artikel tertulis, dan postingan blog dapat dipandang untuk memperkuat konsep dan mencetuskan diskusi. Lagu dan video musik, khususnya ketika liriknya tersedia, dapat digunakan untuk memberi dampak yang sama.

Penelitian menyarankan bahwa orang-orang belajar sesuatu yang abstrak, dan konsep terbaru lebih mudah ketika mereka mempresentasikan dalam bentuk verbal and visual (Salomon, 1979). Dalam penelitian Willingham's (2009) menanyakan sebuah pertanyaan sederhana, "Mengapa siswa mengingat segala hal pada televisi dan melupakan apa yang diajarkan?" – karena media visual membantu siswa mempertahankan konsep dan gagasan.

Bransford, Browning, dan Cocking (1999, p 194) juga mencatat pentingnya peran yang dimainkan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang luas mengenai media komunikasi satu arah, seperti film, dokumentari, pertunjukan televisi dan musik ke dalam area baru yang membutuhkan pembelajaran interaktif seperti visualisasi dan konten yang diciptakan oleh siswa.

KEUNTUNGAN MENGGUNAKAN MEDIA:

- Banyak sumber media (seperti film, video musik, visualisasi, berita) memiliki kualitas produksi tinggi yang mampu memperlihatkan gagasan kompleks dalam periode waktu yang pendek. Hal ini membantu mengembangkan penalaran kuantitatif.
- Media menawarkan pengalaman kognitif dan efektif. Hal ini dapat membangkitkan diskusi, penilaian akan sesuatu, dan penilaian diri jika adegan memiliki konten emosional yang kuat.
- Penggunaan sumber media membantu menghubungkan pembelajar dengan kejadian yang relevan dengan budaya. Sebagai hasilnya, sebuah konsekuensi positif dari pemanfaatan media adalah bahwa instruktur harus menjaga agar material dan contoh mereka tetap kekinian.
- Cerita berita dapat digunakan untuk mengkoneksikan teori yang diajarkan di dalam kelas dengan kejadian dan kebijakan dunia nyata.

KEUNTUNGAN MEDIA UNTUK SISWA:

- Media terkenal (film, musik, YouTube) merupakan media biasa bagi siswa yang mendapatkan perhatian dan ketertarikan siswa dalam diskusi teori dan konsep. Siswa dapat melihat teori dan konsep dalam tindakan. Lebih dari arti kiasan, teori dan konsep melompat keluar dari layar.
- Siswa dapat mempertajam keahlian analisis mereka melalui menganalisa media menggunakan teori dan konsep yang mereka pelajari.
- Kegunaan media dalam kelas memungkinkan siswa untuk melihat konsep dan contoh baru ketika mereka melihat televisi, mendengar musik, atau menonton film bersama teman.
- Siswa dapat mengalami dunia di luar dunia mereka sendiri, khususnya jika media berbeda tajam dari lingkungan lokal mereka.

BEBERAPA PERINGATAN

Dalam menggunakan media perlu memperhatikan tujuan pembelajaran dari materi yang diajarkan. Perhatikan beberapa hal berikut dalam menggunakan media di kelas anda.

- Perhatikan mengenai topik hak cipta ketika institusi anda menggunakan media ini dalam pengajaran.
- Menggunakan media sering memerlukan kerja tambahan (misal memposisikan sebuah DVD sebelum kelas dimulai, mendigitasi media untuk memutarinya di komputer dan meyakinkan bahwa perlengkapan audio-visual berfungsi dengan baik sebelum digunakan).
- Media adegan (misal humor, drama, terror, dan bahasa) bisa mengganggu beberapa siswa dari potret

adengan teori dan konsep. Beberapa siswa mungkin saja tersinggung karena media dengan konten yang tidak menyenangkan.

- Memanfaatkan media mengambil waktu dari aktivitas kelas lainnya. Instruktur perlu memutuskan apakah media membuat belajar menjadi efisien dan memberi dampak yang cukup untuk menjamin penggunaan waktu di kelas. Media pendek (umumnya 10 menit atau kurang) meminimalkan waktu kelas yang digunakan pada konten yang tidak berhubungan dengan tujuan pembelajaran.

BAGAIMANA MENGGUNAKAN MEDIA UNTUK MENINGKATKAN MENGAJAR DAN BELAJAR

Media melengkapi pembelajaran yang dipimpin oleh instruktur dengan mendorong siswa untuk mendengarkan musik, membaca materi cetak, atau menonton dokumentari atau klip film. Keuntungan utama dari pendekatan ini adalah instruktur mengambil peran sebagai fasilitator yang membantu siswa menerjemahkan apa yang mereka dengar, baca atau lihat.

Media juga dapat dihasilkan oleh siswa. Pendekatan ini memanfaatkan siswa untuk berperan sebagai guru dan menciptakan konten yang akan melibatkan pembelajar dan menolong mereka untuk menguasai konsep. Pada skhirnya, media sosial juga digunakan untuk meningkatkan mengajar dan belajar yang melibatkan variasi alat teknologi daring yang memungkinkan orang untuk berkomunikasi dengan mudah melalui internet dalam berbagi informasi dan sumber.

PEMBELAJARAN DIPIMPIN INSTRUKTUR:

Penggunaan media mengharapkan instruktur berpindah dari metode mengajar tradisional ke memfasilitasi pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar melalui media. Pendekatan ini berhasil paling baik ketika siswa dalam kondisi prima. Jika siswa tidak cukup diinformasikan mengenai apa yang diharapkan dari mereka untuk belajar, mereka akan bergumul untuk menghubungkan tujuan belajar dan media yang digunakan.

PEMBELAJARAN YANG DIHASILKAN OLEH SISWA

Melibatkan siswa dalam menciptakan media akan mendorong kolaborasi, akuntabilitas, kreativitas, dan penguasaan gagasan dan konsep. Penting untuk disadari bahwa media tidak membutuhkan dana besar, studio mewah, atau gelar yang lebih tinggi untuk menciptakan media yang informatif, menghibur dan mendidik.

Instruktur tidak perlu menjadi cerdas media. Siswa kita telah dewasa dalam masa digital dan mereka nyaman dengan teknologi. Instruktur harusnya membantu siswa fokus pada menciptakan konten yang berarti untuk peserta yang dituju.

KAPAN MENGENALKAN MEDIA?

*** Sebelum belajar konsep.**

Menunjukkan media sebelum dilakukan diskusi dapat memberikan gambaran kepada siswa agar bisa membandingkan topik yang didiskusikan. Schwartz dan Bransford (1998) menunjukkan bahwa demonstrasi fokus pada membedakan kasus dan membantu siswa memperoleh perbedaan seperti seorang ahli. Sebagai tambahan, Schwartz dan Martin (2004) menemukan bahwa demonstrasi yang disiapkan dengan teliti sebelum pembelajaran “menolong siswa menghasilkan berbagai pengetahuan yang tampaknya dapat membantu mereka belajar”.

*** Setelah pengenalan singkat tetapi sebelum belajar konsep.**

Metode ini memberikan pengenalan singkat kepada siswa mengenai apakah media itu dan apa yang dicari – membantu memfokuskan perhatian siswa sembari menonton media.

*** Setelah belajar konsep.**

Menunjukkan media setelah mendeskripsikan teori atau konsep dapat memberikan kesempatan kepada instruktur untuk menggunakannya dalam sebuah studi kasus. Pendekatan ini membantu siswa mengembangkan kemampuan Analisa mereka dalam menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

* **Sebelum dan sesudah.**

Mengulang media secara khusus dapat membantu ketika mencoba mengembangkan pemahaman siswa mengenai topik yang kompleks. Memanfaatkan media sebelum diskusi dapat memberikan siswa sebuah jangkar. Memandu siswa melakukan diskusi mengenai topik. Putar ulang media sebagai studi kasus dan minta siswa untuk menganalisa apa yang mereka lihat dengan menggunakan teori dan konsep yang baru saja didiskusikan. Pada pemutaran ulang lakukan dengan sebuah diskusi aktif dengan bertanya kepada siswa untuk menyebutkan konsep apa yang mereka lihat di layar. Metode ini dapat membantu memperkuat apa yang telah mereka pelajari.

TIPS

- Mulai dari yang kecil.
Temukan satu film, lagu, atau sumber berita dan gabungkan itu dalam kelas anda. Dapat diperluas setelah anda merasa nyaman.
- Berikan harapan yang jelas antara apa yang diinginkan dari siswa untuk dipelajari dan medianya.
Sediakan konteks belajar yang sesuai.
- Diperlukan waktu untuk menggabungkan media kedalam pembelajaran.
Ini bukanlah hiburan yang mendidik, ini adalah kesadaran dalam menggunakan media untuk memungkinkan siswa belajar lebih.
- Gunakan fitur sub judul untuk media visual.
Bermanfaat untuk memfokuskan perhatian siswa pada kata-kata yang diucapkan.
- Dipersiapkan.
Teknologi tidak bekerja 100% sepanjang waktu sehingga anda perlu rencana cadangan. Jika perlengkapan media tidak bekerja, laksanakan rencana B dan lanjutkan aktivitas di kelas tanpa ada jeda.
- Evaluasi pemahaman siswa.
Jika anda mau mereka untuk menuliskan reaksi pada selembar kertas, mengerjakan kuiz, atau menempatkan pertanyaan pada ujian anda yang berhubungan terhadap konten media maka mereka akan memberikan lebih banyak perhatian dan belajar proses lebih banyak.
- Tetap legal.
Lihat informasi hak cipta pada halaman peringatan.

MEDIA SOSIAL

Media sosial melibatkan bermacam teknologi daring yang memungkinkan orang untuk berkomunikasi dengan mudah melalui internet untuk berbagi informasi dan sumber. Pertumbuhan media sosial yang dramatis menciptakan peluang baru untuk pelibatan siswa. Media sosial merubah cara orang berinteraksi satu sama lain dengan cepat.

KEUNTUNGAN MENGGUNAKAN SOSIAL MEDIA DALAM KELAS:

- Interaksi menggunakan media sosial memberikan rasa kepemilikan kepada siswa dan menciptakan ikatan antara siswa dan teman mereka, dan antara siswa dengan instruktur.
- Siswa cenderung memiliki beberapa kebiasaan awal dengan beberapa situs, meningkatkan “kurva belajar” yang dihubungkan dengan penggunaan sebuah teknologi baru.
- Wiki dan blog memfasilitasi peningkatan kolaborasi antar siswa.

MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL DALAM KELAS:

- Siswa dilibatkan dalam proyek dan dapat membuat blog mengenai pengalaman mereka.
- Konten kreator media sosial harus menjaga hak cipta.
- Dalam kasus wiki atau blog, kepemilikan penulis yang jelas harus ditentukan dan dipelihara.
- Kriteria penilaian jelas harus disediakan untuk siswa untuk mendorong partisipasi mereka dalam penggunaan media sosial.

Kegiatan Pembelajaran :

Pembukaan			
No	Kegiatan	Metode	Keterangan
1	Ketua kelas mengingatkan kembali mengenai aturan kelas, <i>reward</i> dan <i>punishment</i>	5"	Selalu mulai kegiatan dengan pengingat Peserta dipersilahkan menempelkan/ mencabut bintang jika melakukan hal-hal sesuai dengan peraturan (<i>self-awareness</i>)
2	Ketua kelas kembali membangun atmosfer pelatihan dengan ragam tepuk	<i>Ice breaker</i> 5"	Tepuk mantul Untuk menjembatani kesiapan peserta setelah beristirahat
3	Fasilitator menyampaikan pembelajaran yang akan diterima dan proses yang akan dilalui bersama dan tujuan pembelajaran	Ceramah 10"	Berupa penjelasan verbal, siapkan PPT
Inti			
1	Kelompok yang sama akan merekonstruksi pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalaman kelompok	Diskusi Eksperimen 15"	Buat permainan menjodohkan menggunakan potongan metaplan yang berisi segala hal mengenai media belajar (Definisi, manfaat, jenis-jenis, dasar pemilihan media, kapan mengenalkan media dan tips membuat media ajar). Buat 1 bundel untuk 1 kelompok. Tempelkan metaplan pada flipchart. Buat semenarik mungkin
2	Berdasarkan petunjuk dari teori yang telah dibangun oleh kelompok, maka kelompok akan membuat media pembelajaran dengan peralatan yang tersedia	Diskusi Eksperimen 20"	Kelompok membuat/mencari media pembelajaran yang sesuai dengan metode pembelajaran dan model belajar kelompoknya
3	Setiap kelompok mempresentasikan hasil temuannya Kelompok lain memberika umpan balik	Sharing 20"	Kelompok dengan hasil temuan yang sama mempresentasikan hanya hasil temuan yang berbeda saja Kelompok mencatat setiap umpan balik yang diperoleh
Penutup			
1	Kelompok akan merevisi dan melengkapi catatan pada flipchart kegiatan hari ini sesuai dengan rekomendasi dari kelompok lain	Diskusi 10"	Buat flipchart semenarik mungkin

2	Fasilitator akan mengkonfirmasi pengetahuan berdasarkan teori dan berdasarkan pengetahuan dan temuan serta pengalaman peserta	Ceramah, Tanya Jawab 10"	Powerpoint
3	Memilih hasil kerja kelompok yang terbaik untuk mendapatkan <i>reward</i>	Diskusi kelas 5"	Dipimpin oleh ketua kelas Kelompok yang menang, masing-masing akan mengambil 1 bintang dan menempelkan pada lembar <i>reward</i>
4	Evaluasi: 1. Proses pembuka 2. Proses inti 3. Proses penutup 4. Model belajar (Apa? Bagaimana? Mengapa? Kapan? Siapa? Dimana?)	Diskusi Kelompok 20"	Dipimpin oleh ketua kelas, ditulis di flipchart oleh sekretaris Evaluasi akan menghasilkan saran perbaikan untuk pelatihan selanjutnya baik dari segi proses, inti, penutup, penyampaian materi dan lain sebagainya. Termasuk untuk aturan kelas, <i>reward</i> dan <i>punishment</i>
5	Refleksi		Peserta mengambil 2 sticky note bulat dan menuliskan hasil refleksi positif dan negative pada kegiatan sesi 4, kemudian menempelkan refleksi positif di baris positif dan negative di baris negative.
	Istirahat		

Penilaian Hasil Belajar : Kelompok yang hasilnya paling rapih, menarik dan lengkap akan mendapatkan bintang (berdasarkan peer assessment).

Catatan: fasilitator perlu menyadari situasi dan kondisi pelatihan, jika dirasa perlu untuk memberikan ragam tepuk sebagai bentuk motivasi bagi peserta maka hal tersebut sangat disarankan!

Rencana Pembelajaran - Manajemen Kelas



Rencana Pembelajaran #day2

Tema : Kecakapan Mengajar	Waktu : 2 Jam
Sub Tema : Manajemen Kelas	Peserta : Calon Fasilitator Life Skills

Pre kondisi : Setelah memperoleh materi Model Belajar; Metode Mengajar; Ice Breaker untuk Mengajar; dan Media Belajar

Kompetensi Dasar : Menerapkan praktek Manajemen Kelas dalam pembelajaran

Indikator : Peserta mampu

- Mensimulasikan studi kasus mengenai topik Manajemen Kelas
- Menyelidiki ketepatan Manajemen kelas sesuai dengan konteks di lapangan
- Menyusun hasil penyelidikan mengenai Manajemen Kelas yang seharusnya dilakukan sesuai dengan praktek studi kasus sebelumnya

Tujuan Pembelajaran : Memahami praktek Manajemen Kelas dan dapat mengimplementasi.

Metode Pembelajaran : Diskusi, Rekam & refleksi, Ceramah, Sharing, Role-play

Media Pembelajaran : PPT, flipchart, metaplan, 3 studi kasus: kelas yang tenang tapi malas-malasan, kelas yang ribut dan sibuk sendiri, kelas yang biasa

Alat Pembelajaran : Komputer/laptop, LCD, speaker

Bahan Belajar : Modul/diktat, powerpoint materi manajemen kelas

Sumber Pembelajaran :

sphero.com/blogs/news/learning-styles-for-kids#:~:text=What%20are%20the%20four%20learning,reading%20and%20writing%2C%20and%20kinest

bau.edu/blog/types-of-learning-styles/

teach.com/what/teachers-know/learning-styles/

[asc.tamu.edu/Study-Learning-Handouts-\(1\)/Learning-Modalities](https://asc.tamu.edu/Study-Learning-Handouts-(1)/Learning-Modalities)

Materi Pelajaran :

MENGAPA MANAJEMEN KELAS SANGAT PENTING?

Manajemen kelas sangat penting untuk tiga alasan utama berikut, yaitu:

1. Menciptakan dan mempertahankan lingkungan belajar yang teratur dalam kelas
2. Memperbaiki pembelajaran akademik yang berarti dan memelihara pertumbuhan sosial-emosional
3. Meningkatkan keterlibatan akademik siswa dan menurunkan perilaku negatif kelas

MANAJEMEN KELAS

Manajemen kelas mengacu pada keahlian teknis yang digunakan untuk menjaga siswa agar tetap teratur, fokus, memperhatikan, mengerjakan tugas, dan produktif secara akademis selama belajar. Ketika strategi manajemen kelas dieksekusi secara efektif, guru dapat meminimalisir perilaku yang menghalangi pembelajaran pada siswa baik secara individu maupun kelompok, juga memaksimalkan perilaku yang memfasilitasi atau meningkatkan pembelajaran. Umumnya guru yang efektif dapat menampilkan keahlian manajemen kelas yang kuat, sedangkan tanda dari guru yang tidak berpengalaman atau kurang efektif adalah kelas yang tidak teratur yang dipenuhi dengan siswa yang tidak bekerja atau tidak memberi perhatian.

Sebuah interpretasi tradisional mengenai manajemen kelas yang efektif terfokus pada kepatuhan – aturan dan strategi yang digunakan untuk memastikan siswa tetap duduk ditempat, mengikuti arahan, mendengarkan dengan penuh perhatian, dll. – sementara pandangan terbaru mengenai manajemen kelas merupakan segala hal yang dilakukan untuk memfasilitasi atau meningkatkan belajar siswa, yang dapat melibatkan faktor-faktor: perilaku (sikap positif, ekspresi wajah bahagia, mendorong pernyataan, menghargai dan perlakuan adil pada siswa, dll.); lingkungan (misalnya, penyambutan, ruang kelas yang cukup terang dipenuhi dengan material belajar yang dapat menstimulasi intelektual yang teratur untuk mendukung aktivitas belajar); harapan (kualitas kerja yang diharapkan dihasilkan oleh siswa, harapan atas sikap siswa terhadap siswa lain, kesepakatan yang dibuat bersama siswa); material (jenis bacaan, peralatan, dan sumber belajar yang digunakan); atau aktivitas (jenis pengalaman belajar yang dirancang oleh guru untuk melibatkan ketertarikan siswa, dan keingintahuan intelektualnya).

Pelajaran yang dirancang dengan buruk, material belajar yang tidak menarik, atau ekspektasi yang tidak jelas, dapat berkontribusi terhadap ketidaktertarikan siswa yang lebih besar, menambah masalah perilaku, atau kelas yang tidak beraturan dan tidak terorganisir. Manajemen kelas tidak mudah dipisahkan dari semua keputusan yang dibuat oleh guru. Dalam pandangan yang lebih luas lagi, mengajar yang baik tidak dapat dibedakan dari manajemen kelas.

Pada prakteknya mungkin teknik manajemen kelas tampak sederhana, tetapi dapat diintegrasikan dengan baik ke dalam instruksi terhadap siswa. Hal ini biasanya mengharapkan sejumlah teknik rumit dan keahlian penting serta pengalaman. Sementara teknik yang lebih spesifik biasanya mengatur ruang kelas dan memfasilitasi belajar, dapat bervariasi secara terminologi, tujuan, dan eksekusi, contoh berikut – menyediakan pengenalan singkat terhadap teknik manajemen kelas dasar:

- **Rutin Masuk**

Adalah sebuah teknik dimana guru membangun sebuah konsistensi, rutinitas harian yang dimulai setelah siswa masuk ke kelas – menyiapkan materi pelajaran, membuat lembar penilaian, memberikan pekerjaan rumah, atau melakukan aktivitas pemanasan fisik yang singkat merupakan contoh dari rutinitas masuk kelas. Teknik ini akan menghindari waktu yang tidak teratur dan disia-siakan yang juga dapat mengkarakterisasi awal periode kelas.

- **Lakukan Sekarang**

Adalah aktivitas singkat tertulis yang diberikan pada siswa setelah mereka tiba di kelas. Teknik ini bermaksud untuk menjadikan siswa tenang, fokus, produktif, dan siap untuk instruksi secepat mungkin.

- **Transisi Ketat**

Adalah sebuah teknik di mana guru membangun transisi rutin yang dipelajari oleh siswa dan dapat mengeksekusinya dengan cepat dan berulang tanpa banyak arahan dari guru. Misal, guru mungkin berkata “waktu membaca “ dan siswa akan tahu bahwa mereka diharapkan untuk menghentikan apa yang sedang mereka kerjakan, meletakkan material mereka, mengambil buku mereka, dan mulai membaca dalam hening dengan cara mereka sendiri. Teknik ini membantu untuk memaksimalkan waktu instruksi dengan mengurangi kekacauan dan keterlambatan yang mungkin menemani saat transisi antar aktivitas.

- **Sinyal Kursi**

Adalah Teknik di mana siswa menggunakan sinyal nonverbal sambil duduk untuk mengindikasikan bahwa

mereka membutuhkan sesuatu, seperti sebuah pensil baru, istirahat, atau membantu sebuah masalah. Teknik ini membangun ekspektasi untuk komunikasi yang sesuai dan membantu meminimalisir gangguan selama belajar.

- **Alat Peraga**

Adalah tindakan mengakui secara publik dan memuji siswa yang telah menyelesaikan sesuatu dengan baik, seperti menjawab pertanyaan sulit atau menolong teman. Alat peraga diselesaikan oleh seluruh kelas dan biasanya adalah sebuah gerakan pendek atau frasa yang diucapkan. Teknik ini dimaksudkan untuk membangun budaya kelompok di mana prestasi belajar dan aksi positif dihargai secara sosial.

- **Intervensi Nonverbal**

Adalah ketika pendidik membangun kontak mata atau membuat gerak tubuh yang membuat siswa tahu jika mereka tidak mengerjakan tugas, tidak memperhatikan, atau bersikap yang tidak pantas. Teknik ini membantu guru menjadi efisien dan secara diam-diam mengatur sikap siswa tanpa mengganggu pelajaran.

- **Koreksi Positif Kelompok**

Adalah sebuah pengingat verbal yang cepat dan menegaskan. Teknik yang berhubungan adalah Koreksi Anonim Individual, sebuah pengingat verbal adalah langsung pada siswa anonim; Koreksi Privasi Individual, sebuah pengingat diberikan untuk seorang siswa individu secara diskrit jika memungkinkan.

- **Lakukan Lagi/Konsisten & Gigih**

Adalah digunakan ketika siswa tidak melakukan unjuk kerja dari tugas dasar dengan benar, dan guru meminta mereka untuk melakukannya lagi dengan cara yang benar. Teknik ini membangun dan memperkuat harapan konsisten untuk kualitas pekerjaan.

Sekali anda telah membangun aturan anda dan rencana manajemen sikap, tetapkan dengan itu, setiap hari. Ketika anda memberitahu siswa untuk berhenti berbicara dan kembali bekerja, tetapi anda tidak menindaklanjutinya, anda secara efektif memberitahukan kepada mereka bahwa hal tersebut tidak terlalu masalah. Hal ini bisa menyebabkan pendidik menaikkan suara mereka dan mengatakan hal-hal yang akan mereka sesali. Anda tidak perlu menjadi jahat -anda hanya perlu bersungguh-sungguh.

- **Pembaruan**

Saat ini, manajemen kelas telah menerima sejumlah tambahan perhatian dari pemimpin pendidikan, reformis, dan peneliti, yang telah memulai investigasi, analisa, dan mendokumentasikan strategi efektif yang digunakan untuk keberhasilan pendidik. Penekanan yang bertumbuh pada manajemen kelas, dan pada keahlian manajemen yang kuat adalah dasar dari pengajaran yang kuat.

EMPAT KOMPONEN MANAJEMEN KELAS

Mengimplementasikan empat komponen utama dari manajemen kelas sejak awal dapat mempersiapkan anda dan siswa untuk kesuksesan sepanjang tahun. Mereka adalah:

- **Rancangan ruang kelas**

Dengan sengaja mengatur meja anda, meja siswa, tampilan papan buletin, peralatan dan aspek lainnya dari ruang kelas. Rancangan ruang kelas yang dipikirkan dengan baik dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang aman dan ramah.

Saat ini, tidak ada seperangkat aturan yang ditetapkan tentang seperti apa ruang kelas itu. Pikirkan mengenai gaya mengajar anda, dan ciptakan ruang kelas dengan area yang sesuai. Apakah anda melakukan banyak tugas kelompok? Gunakan meja yang dapat dengan mudah disusun kembali. Pastikan untuk menyediakan ruang untuk siswa bekerja dengan nyaman, dan akomodasi setiap kebutuhan special. Pertimbangkan untuk bertanya pada siswa untuk membantu menciptakan ruang yang dapat membantu mereka belajar dan terbuka terhadap saran mereka.

- Aturan/disiplin

Untuk menciptakan komunitas sekolah yang aman dan peduli, pengembangan aturan kelas yang dipahami oleh siswa dan berharap mereka akan menghargainya. Sementara ini mungkin tidak menyenangkan, pastikan untuk mengkomunikasikan bahwa pelanggaran aturan kelas akan memiliki konsekuensi yang konkrit namun adil.

- Penjadwalan/pengaturan

Jadilah tepat waktu, menjaga tugas dan tetap teratur akan membantu mempersiapkan pembelajaran anda (dan belajar siswa) untuk kesuksesan.

Guru memiliki sejumlah hal berbeda untuk dilakukan pada hari tertentu, jadi pengaturan adalah satu dari strategi manajemen kelas yang paling penting. Ada alasan mengapa begitu banyak pendidik menyukai rencana harian mereka dan tidak mendapatkan gagasan pengaturan kelas yang cukup.

- Teknik Instruksi

Selama anda tidak memiliki fleksibilitas yang akan diperlukan ketika berkaitan dengan konten dan kurikulum, anda harus memiliki kemerdekaan untuk memilih cara anda mengajar. Misal, siswa kelas 8 kemungkinan lebih memilih belajar dengan gaya ceramah dan diskusi kelompok kecil sementara siswa kelas 3 mungkin lebih memilih belajar matematika dengan platform belajar berbasis permainan digital. Observasi bagaimana siswa belajar dengan cara yang terbaik dan menggunakan strategi dan teknik manajemen kelas untuk mengajarkan pelajaran.

5 PRINSIP MANAJEMEN KELAS YANG LUAR BIASA

Manajemen kelas yang efektif membutuhkan kesadaran, kesabaran, waktu yang baik, batasan, dan naluri. Tidak ada yang mudah dalam menggembalakan sekelompok anak-anak muda yang mudah terganggu konsentrasinya yang memiliki kecakapan dan temperamen berbeda selama perjalanan belajar yang berarti. Berikut adalah pendekatan yang paling sering dikutip dan kreatif.

1. Jaga diri sendiri untuk mengurus siswa anda

Sebagaimana video keamanan penerbangan: Kenakan masker oksigen anda terlebih dahulu.

Untuk belajar efektif, siswa memerlukan pendidik yang sehat. Jadi milikilah tidur yang cukup, makan makanan sehat, dan ambil langkah untuk memperhatikan kesejahteraan anda sendiri. Tak terhitungnya penelitian yang menggabungkan gagasan bahwa menjaga diri dapat mengurangi stress, yang dapat menguras energi dan merusak penilaian. Menjaga diri merupakan kebiasaan atau praktek untuk kesejahteraan daripada strategi manajemen kelas aktual, keuntungannya meliputi peningkatan fungsi eksekutif, empati yang lebih besar, dan kualitas ketahanan yang bertambah yang akan memberdayakan anda untuk membuat keputusan yang lebih baik ketika berkonfrontasi dengan situasi kelas yang menantang.

2. Fokus pada membangun hubungan

Membangun hubungan siswa-guru yang sehat adalah penting untuk budaya kelas yang berkembang, dan bahkan mengatur tahapan untuk kesuksesan akademik. Meluangkan waktu berbicara kepada siswa secara keseluruhan atau satu-satu. Usaha sederhana seperti memberi salam anak di luar kelas sebelum memulai hari telah memberikan keuntungan yang sangat besar.

Banyak pendidik mencatat bahwa seorang pendidik mampu menyeimbangkan kehangatan dan batasan yang kuat adalah kunci hubungan sukses dan manajemen kelas. Tetap konsisten tapi fleksibel. Kasih siswa tanpa syarat, tetapi meminta pertanggungjawaban mereka. Beri mereka suara tetapi jadilah pemimpin.

3. Tentukan aturan, batasan, dan harapan (dan lakukan lebih awal)

Kebanyakan pendidik memulai tahun dengan berbagi aturan dan prosedur kelas. Jika anda betul-betul ingin siswa mematuhi, ambil waktu tambahan untuk menjelaskan lebih spesifik apa yang anda maksud dan mengapa hal tersebut penting. Jika peraturan utama adalah "hargai satu sama lain," siswa akan cenderung membutuhkan beberapa klarifikasi seputar apa yang anda maksudkan. Buat sebuah daftar bersama, atau

tanya siswa mengenai perilaku yang pantas dan tidak pantas.

Meskipun anda memelihara budaya saling menghormati bukan berarti bahwa tujuan anda adalah untuk “berteman”. Anda tidak dapat menjadi teman mereka. Anda bisa menjadi baik, mengasihi, dan mendukung, tetapi anda tetap harus menjadi pendidik mereka. Tetapkan kode etik di awal tahun, dan yakin bahwa setiap orang termasuk yang dilakukan oleh pendidik merupakan upaya untuk tetap setia pada kode etik tersebut. Tindak lanjuti dengan hadiah dan konsekuensi. Jika anda mengatakannya, bersungguh-sungguhlah. Dan jika anda bersungguh-sungguh, katakanlah. Jadi jelas, proaktif, dan konsisten.

Sikap anda sebagai pendidik sangat menentukan seperti apa nada dan lingkungan kelas anda. Jika anda ingin tenang dan produktif, proyeksikan itu kepada siswa. Banyak orang memperingatkan bahwa menegakkan aturan adalah kritis, penting juga untuk memilih pertempuran anda-khususnya jika semua konfrontasi muncul ke publik katakanlah, ‘Kamu dan saya akan berbicara mengenai hal ini nanti.’

Bawa hal-hal tersebut selangkah lebih maju dengan mengajak siswa bekerja bersama untuk menciptakan aturan kelas yang disepakati oleh semua untuk diikuti. Ketika anda menggunakan Teknik seperti memberikan anak-anak dukungan dan memperlakukan mereka seperti dewasa, ini membantu manajemen kelas.

4. Lakukan pendekatan berbasis kekuatan

Temukan cara untuk membuat anak yang paling sulit menjadi anak favorit. Ketika anda terhubung dengan mereka... ini membuat segala sesuatunya lebih mudah.

Ini tidaklah mudah. Pendekatan berbasis kekuatan berarti tidak pernah melupakan untuk melihat di bawah permukaan perilaku, bahkan ketika hal itu tidak nyaman. Temukan akar permasalahan. Tidak ada siswa yang tidak ingin sukses. Jika mereka berlaku tidak pantas ini berarti seperti ketika seorang bayi menangis; ada yang salah di dunia mereka. Jika mereka berlaku tidak pantas untuk mendapatkan perhatian maka cari tahu mengapa mereka membutuhkan perhatian dan bagaimana anda dapat memberikan apa yang mereka perlukan.

Perdalam koneksi, menjadi penuh perhatian mengenai konteks dan menggunakan bahasa dengan bijaksana. Jangan terdengar kaget ketika berkomentar terhadap kesuksesan siswa yang bermasalah, daripada berkata, ‘Wow! Itu luar biasa,’ lebih baik berkata, ‘Saya bangga padamu, tetapi tidak terkejut. Saya selalu tahu kamu dapat melakukannya.’

Perbedaan budaya dapat memainkan peran yang tidak disadari dalam harapan kita mengenai apakah seorang siswa akan sukses, jadi ini penting untuk merefleksikan beberapa stereotype yang muncul untuk anda. Jangan melihat hanya pada satu anak jika mereka mengalami penurunan dalam membutuhkan bimbingan untuk menjadi lebih baik. Perbedaan budaya tidak sama dengan defisiensi budaya.

5. Komunikasi Positif dengan Orang tua dan Wali

Tidak hanya menelepon ketika ada masalah, tetapi juga membagi kesuksesan dengan keluarga siswa. Setiap orang tua ingin mendengar berita positif mengenai anak mereka, dan penguatan ini akan selalu kembali kepada siswa. Cobalah untuk menghubungi setidaknya satu keluarga setiap hari untuk merayakan capaian siswa mereka.

Jangan pernah lupa bahwa setiap siswa adalah anak dari seseorang. Orang tua/wali/pendamping ingin mendengar bahwa anda melihat hal baik pada anak mereka. Sebuah koneksi yang positif dapat membantu di dalam kelas.

Mayoritas pendidik mengirimkan laporan perilaku positif dan negatif –penting untuk menggunakan email dan layanan pesan untuk mengkomunikasikan kegiatan yang akan datang, batas waktu, dan kemajuan siswa. Sadari ketika mereka berbuat baik dan hubungi orang tua mereka untuk memberitahu bahwa anda memperhatikan. Keuntungan komunikasi dengan orang tua membuat mereka akan mendukung dan memperkuat koneksi di rumah.

7 KEBIASAAN YANG SANGAT EFEKTIF DARI MANAJEMEN KELAS

Satu dari tantangan terbesar yang dihadapi banyak guru – khususnya pada awal karir mereka – adalah

manajemen kelas. Ini tidak mudah untuk menjaga 25 anak tetap tertarik, terhubung, dan fokus. Keahlian manajemen kelas biasanya berkembang dengan pengalaman-tapi beberapa pendidik tampak memiliki bakat itu sejak awal. Mereka tampak terhubung dengan anak-anak dan menjaga fokus pada pelajaran, dan mereka tampak memiliki sedikit masalah disiplin. Apakah rahasia mereka?

Setiap pendidik adalah unik – mereka memiliki kepribadian, perilaku, dan gaya mereka sendiri. Tetapi manajer kelas yang terbaik tampak membagikan tujuh kebiasaan.

1. Atur Nada

Jangan hanya duduk di meja sebelum kelas dimulai; berdiri dekat pintu ruang kelas dan sapa anak-anak ketika mereka masuk. Ini adalah sebuah cara untuk mengatakan, “Selamat datang di ruangan saya. Senang berjumpa dengan anda. Anda juga dapat memainkan sebuah permainan dengan anak-anak ketika mereka masuk, menanyakan siswa pertanyaan. Menyambut anak-anak membangun nada positif bahkan sebelum kelas mulai.

2. Langsung Mulai

Manajer baik langsung memulai kelas. Contohnya, ketika bel berbunyi, tutup pintu, berbalik kepada siswa, mengangkat tangan, dan mengumumkan “Waktunya Pertunjukkan!” atau “OK, anak-anak, bagian terbaik dari harimu akan segera dimulai!”

Tentu saja, anda tidak perlu terlalu dramatis. Tetapi manajer yang baik mengambil keuntungan dari waktu awal mengajar dengan membaginya ke dalam pembelajaran dan tugas merawat kelas hingga akhir tahun pembelajaran.

3. Tetapkan Aturan

Manajer kelas yang baik memiliki protokol di tempat untuk menangani masalah rutin yang terjadi di di setiap kelas. Siswa tahu mengenai kebijakan mengenai telepon selular. Mereka tahu bagaimana untuk meminjam sebuah pensil dan kemana untuk mengumpulkan pekerjaan rumah yang terlambat. Mereka tahu protokol untuk ke kamar mandi. Dengan kata lain, siswa tidak perlu untuk menginterupsi waktu instruksional dengan pertanyaan karena mereka tahu bagaimana ruang kelas berjalan.

4. Miliki Rencana

Manajer kelas yang baik tidak hanya memiliki rencana spesifik – mereka juga berbagi dengan siswa. Sebuah rencana bisa sesederhana: “Hari ini kita akan berbicara mengenai bagaimana negara kita terlibat dalam perang di tahun ...,” atau “Berikut adalah sepuluh kosakata untuk seminggu. Tulis di buku catatan dan kemudian kita akan membicarakan mengenai kosakata tersebut.” Pertahankan alat pengajaran seperti klip video, dan selebaran dan papan tulis yang sudah disiapkan.

Setiap pendidik harus bersiap dengan rencana spesifik untuk masalah perilaku, termasuk konsekuensi untuk pilihan yang buruk. Tentukan apa yang akan anda katakan dan lakukan. Cobalah untuk mencocokkan konsekuensi dengan perilaku, sehingga mereka lebih berarti untuk siswa. Disaat keadaan memanas, mungkin sulit untuk memberikan konsekuensinya. Ini membantu siswa melihat bahwa perilaku mereka tidak dapat diterima, tetapi siswa tetap bernilai.

Meskipun anda tidak diharapkan untuk memasukkan rencana pembelajaran, ini bukan berarti anda tidak perlu mengerjakannya. Ada banyak hal yang harus dikelola sepanjang hari, dan tidak mengetahui apa yang seharusnya diajarkan dapat dengan mudah menghancurkan hari yang baik. Kembangkan rencana yang sesuai dengan gaya mengajar anda, akomodasi semua pembelajar, mengikuti standar kurikulum, dan bangkitkan rasa ingin tahu siswa. Ini mungkin terdengar menakutkan, tetapi semakin anda melakukannya, semakin baik anda akan mendapatkan hasilnya. Sebuah hari yang direncanakan dengan baik adalah satu dari strategi manajemen kelas terbaik untuk segera membuat dampak positif.

5. Libatkan Anak-anak

Manajer yang baik antusias mengenai subyek yang mereka ajarkan, tetapi hal itu tidak berarti mereka berbicara sendiri untuk seluruh kelas. Mereka membatasi berapa banyak mereka berbicara dan mendorong

murid-murid untuk berpartisipasi. Mereka menanyakan pertanyaan yang menarik yang membuat anak berpikir dan menghargai masukan siswa lainnya.

Satu cara untuk membantu pengaturan adalah dengan mengambil beberapa tanggung jawab milik anda. Delegasi adalah satu dari strategi manajemen kelas terbaik karena ini memberdayakan siswa. Mereka dapat mengambil alih pekerjaan seperti mencatat kehadiran, membersihkan ruang kerja, membagikan kertas, dan bahkan menilai pekerjaan rumah satu sama lain. Berhenti mencari cara untuk melakukan segala hal untuk siswa anda, karena mereka dapat melakukannya untuk diri mereka sendiri.

6. Hargai Anak-anak.

Manajer kelas yang baik suka dan menghargai anak-anak, dan mereka menunjukkannya. Mereka tersenyum. Mereka bertindak seperti mereka bahagia berada di sana. Mereka mengharapkan anak-anak membuat kesalahan (dan memahami ketika mereka melakukannya), dan mereka menghargai ketika anak-anak bekerja keras (dan memberitahu mereka demikian). Mereka bergerak mengelilingi kelas dan berinteraksi dengan anak-anak, menawarkan bantuan dan pujian individual. Mereka mencoba mengingat, bahwa setiap siswa sedang mencoba yang terbaik, dan mereka tidak mempermalukan anak-anak yang terkadang menguji kesabaran mereka. Manajer kelas yang baik ingin menjadikan ruang kelas mereka aman, nyaman, dan tempat yang menyenangkan untuk setiap orang.

7. Pertahankan Keadilan

Manajer kelas yang baik tidak memfavoritkan, dan anak-anak percaya kepada mereka untuk menerapkan aturan secara merata. Mereka tidak mengacuhkan perilaku buruk dari beberapa anak tetapi anak yang lainnya tidak. Mereka tidak membiarkan siswa untuk membuli siswa lainnya. Dan mereka mencontohkan perilaku yang mereka ingin lihat pada siswa mereka.

STRATEGI DAN TEKNIK MANAJEMEN KELAS

17 teknik manajemen kelas ini telah terbukti meningkatkan perilaku dalam kelas, membangun hubungan komunitas kelas yang lebih baik, dan mengasuh lingkungan kelas yang positif dimana siswa belajar adalah tujuan kolektif yang utama. Cobalah strategi manajemen kelas yang efektif berikut dengan siswa untuk menjadi pendidik yang lebih bahagia dan efektif.

1. Model perilaku ideal

Buat sebuah kebiasaan mendemonstrasikan perilaku yang ingin anda lihat, sebagaimana banyak penelitian menunjukkan bahwa memodelkan secara efektif akan mengajar siswa untuk bagaimana bertindak dalam situasi yang berbeda.

Cara yang mudah untuk memodelkan perilaku tertentu adalah mengadakan percakapan pura-pura dengan administrator iklan, guru lain atau penolong siswa di depan kelas. Berbicara mengenai sebuah tes atau topik lain yang berhubungan, pastikan untuk:

- * Gunakan Bahasa yang sopan
- * Pertahankan kontak mata
- * Simpan telepon di saku anda
- * Biarkan satu sama lain berbicara tanpa gangguan
- * Sampaikan kekhawatiran tentang pernyataan satu sama lain dengan cara yang menghargai
- * Jangan berteriak kepada siswa

Setelah itu, mulailah diskusi kelas untuk membuat daftar dan memperluas perilaku ideal yang Anda contohkan.

2. Ijinkan siswa membantu menetapkan pedoman

Dorong semua siswa untuk membantu anda membangun harapan dan aturan kelas, karena anda akan menghasilkan banyak dukungan daripada hanya memberitahukan kepada siswa mengenai apa yang dilarang untuk dilakukan.

Ini penting khususnya untuk pendidik baru. Mendekati awal tahun sekolah atau selama hari pertama semester, mulailah sebuah diskusi dengan bertanya pada siswa mengenai apa yang seharusnya dan tidak seharusnya dilakukan mengenai perilaku yang sesuai.

Dalam hal apa telepon diperbolehkan atau tidak? Tingkatan keributan seperti apa yang dapat diterima selama pembelajaran? Melakukan diskusi harus mengarah pada saling memahami dan harapan yang dihargai dalam kelas anda.

3. Dokumentasikan aturan

Jangan biarkan pedoman yang saling menghargai terlupakan. Sama halnya dengan membagikan silabus, mencetak dan mendistribusikan daftar peraturan yang telah dihasilkan dari diskusi kelas. Kemudian, lakukanlah daftar tersebut dengan siswa anda. Melakukan penekanan pada fakta bahwa anda menghargai gagasan mereka dan bermaksud untuk mengikuti mereka. Dan ketika seorang siswa melanggar peraturan, akan mudah bagi anda untuk merujuk pada dokumen tersebut.

Anda akan ingin menempelkan peraturan ini di dalam kelas untuk referensi sesekali. Jika anda merasa kreatif, anda dapat memasukkan daftar aturan ke dalam buku siswa dengan tanggal-tanggal penting, kegiatan-kegiatan dan informasi kurikulum juga.

4. Hindari menghukum kelas

Atasi masalah disiplin individu dengan cara isolasi daripada menghukum seluruh kelas, yang terakhir ini dapat merusak hubungan anda dengan siswa yang melaksanakan tugas dan dengan demikian membahayakan usaha manajemen ruang kelas lainnya.

Panggil siswa tertentu dengan ramah. Contohnya:

* “Apakah kamu punya pertanyaan?”, bukan “Berhenti berbicara dan mengganggu siswa lainnya”

* “Apakah kamu butuh bantuan untuk fokus?”, bukan “Perhatikan dan berhenti bermain-main saat saya bicara”

Pendekatan dasar ini akan memungkinkan anda menjaga sikap ramah, sambil segera mengakui perilaku yang tidak pantas.

5. Dorong inisiatif

Promosikan pertumbuhan pola pikir, dan masukkan variasi ke dalam pelajaran anda, dengan mengizinkan siswa bekerja terlebih dahulu dan menyampaikan presentasi singkat. Hampir pasti, anda akan memiliki beberapa pembelajar yang bersemangat di dalam kelas. Anda cukup bertanya kepada mereka apakah mereka ingin maju setiap waktu.

Misal, jika anda membaca bab tertentu dalam buku cetak, usulkan untuk mereka juga membacanya. Saat mereka menyampaikan presentasi berikutnya untuk pratinjau bab selanjutnya atas nama anda, anda mungkin dapat menemukan bahwa siswa lain juga menginginkan lebih banyak pekerjaan juga.

6. Gunakan komunikasi non-verbal

Menyempurnakan kata-kata dengan tindakan dan bantuan visual untuk meningkatkan penyampaian materi, membantu siswa fokus dan memproses pelajaran.

Banyak strategi instruksi yang berbeda dan teknik yang berakar pada metode komunikasi ini. Misal, melaksanakan sudut pembelajaran – membagi bagian kelas sehingga siswa dapat mengunjungi sudut-sudut tersebut – ini mengizinkan anda untuk menyampaikan serangkaian jenis konten non-lisan. Video, infografis dan obyek fisik seperti menghitung koin.

7. Adakan pesta

Adakan pesta kelas sesekali untuk mengakui kerja keras siswa, memotivasi mereka untuk mempertahankannya. Meskipun hanya selama 20 atau 30 menit, mereka harus bahagia dengan makanan ringan dan permainan kelompok pilihan untuk dimainkan. Jelaskan bahwa anda melaksanakan pesta untuk menghargai mereka dan mereka bisa mendapatkan pesta selanjutnya dengan mendemonstrasikan perilaku ideal, secara kolektif mencetak skor tinggi pada penilaian dan lebih lagi.

8. Berikan imbalan yang nyata

Beri imbalan bagi siswa tertentu pada setiap akhir pelajaran, di depan kelas, sebagai teknik motivasi dan penguatan perilaku lainnya.

Katakanlah hanya sedikit siswa yang aktif mendengarkan seluruh pelajaran, menjawab pertanyaan dan bertanya dengan bahasa mereka sendiri. Sebelum kelas berakhir, berjalan ke meja mereka untuk memberikan tiket undian. Jadi yang lain akan belajar, nyatakan dengan lantang apa yang dilakukan setiap siswa untuk mengumpulkan tiket. Pada hari Jumat, mereka dapat mengumpulkan tiket mereka untuk hadiah yang berubah setiap minggunya – dari permen hingga bisa memilih permainan untuk pesta kelas berikutnya.

9. Buat surat positif dan panggilan telepon

Jaga agar siswa tetap bahagia di dalam dan di luar kelas dengan memberi kejutan menyenangkan kepada orang tua mereka, buatlah panggilan telepon positif dan kirimkan surat pujian ke rumah.

Ketika kesempatan itu muncul, dari usaha akademis atau kemajuan perilaku, memberitahu orang tua memberikan dampak ke anak-anak. Mereka akan menyelamati anak-anak mereka; anak-anak akan cenderung datang ke kelas dengan semangat untuk mendapat umpan balik yang lebih positif. Ini juga bisa menarik orang tua untuk lebih berinvestasi pada pembelajaran anak mereka, membuka pintu untuk pelajaran di rumah. Pelajaran semacam itu merupakan elemen andalan pengajaran yang tanggap secara budaya.

10. Berikan dua skor untuk tugas informal

Ingatlah pada satu waktu anda melihat sebuah nilai buruk dengan tinta merah pada pekerjaan anda. Anda mungkin terlalu sedih untuk melihat kembali kesalahan dan umpan balik, dan begitu juga dengan murid anda ketika mereka melihat hal yang sama.

Jadi, pertimbangkan untuk menghindari penandaan standar pada tugas informal dan formatif assessments.

Alih-alih, hanya menyatakan jika seorang siswa memenuhi atau tidak memenuhi harapan. Sediakan arah yang jelas untuk siswa yang mengalami masalah untuk mengalami peningkatan. Misal, pasangkan teman sekelas yang tidak memenuhi harapan dengan mereka yang memenuhi harapan, berikan mereka aktivitas meninjau ulang dan praktek. Ketika siswa yang mengalami kesulitan yakin bahwa mereka memahami konsep kunci, dorong mereka untuk memberitahu anda. Sediakan sebuah penilaian baru, yang memungkinkan mereka untuk membuktikan kompetensi mereka.

STRATEGI MANAJEMEN KELAS UNTUK SISWA INDIVIDUAL

1. Membangun hubungan dengan siswa

Hal ini merupakan strategi manajemen kelas yang penting dan seringnya paling menantang. Imbalannya sepadan dengan usaha. Ketika siswa dan guru percaya satu sama lain, akan lebih banyak yang diselesaikan di kelas. Hubungan positif mungkin tidak menyelesaikan semua masalah manajemen kelas anda, tetapi merupakan awal yang baik.

Realistislah mengenai bagaimana banyaknya informasi yang dapat diterima di kepala anda. Buatlah diagram atau catatan mengenai hal-hal yang anda pelajari dari siswa anda. Siapa yang berenang di hari rabu? Siapa yang tinggal dengan nenek mereka? Apa yang disukai anak-anak untuk memetik stroberi? Meninjau kembali

diagram ini secara terus menerus sebelum anda bertemu dengan siswa sehingga anda dapat menanyakan pertanyaan personal yang menunjukkan kepedulian anda.

2. Menggabungkan gerakan bila memungkinkan

Duduk tenang adalah sulit. Bila memungkinkan, perbolehkan anak-anak bangun dan bergerak seputar kelas, meskipun hanya untuk satu atau dua menit. Ini membantu mengatur ulang otak mereka, bergoyang, dan mempersiapkan untuk fokus pada belajar lagi. Bahkan lebih baik? Gunakan aktivitas belajar aktif ketika anda bisa. Ketika bergerak dan belajar terjadi bersamaan anak-anak sangat diuntungkan.

3. Jangan tersinggung

Anak-anak datang ke sekolah dengan segala macam bawaan dan sering melampiaskan rasa frustrasi pada guru dan teman. Anda bisa merasa tersinggung dan membiarkan emosi anda mengambil alih. Ambil langkah mundur dan kembali ke rencana manajemen perilaku. Tanyakan diri anda, "Apa yang dibutuhkan anak ini saat ini?" dan pergi dari situ. Dalam kasus yang jarang dimana anda dan siswa sebetulnya tampak memiliki konflik pribadi, ingat untuk menyelesaikannya secara individual dengan mereka alih-alih berteriak di dalam kelas.

4. Fokus pada fakta

Pastikan anda benar-benar mengatasi masalah yang anda miliki, bukan yang anda pikir anda miliki. Misal, jika rasanya ada satu siswa khusus secara konstan mengganggu kelas, mulailah untuk melacaknya. (Lebih baik, minta guru lain atau admin untuk ikut campur dalam mengobservasi dan melacaknya untuk anda.) ini mungkin tidak terjadi sesering yang anda pikirkan, atau mungkin ada pola untuk masalah yang membutuhkan solusinya sendiri. Lakukan yang terbaik untuk menggunakan teknik manajemen kelas yang menggunakan pendekatan terhadap situasi dengan logika daripada emosi atau frustrasi.

5. Perhatikan hal-hal baik

Merasa sedih atau negatif? Ada kesempatan baik ketika anda hanya fokus pada kegagalan yang dirasakan atau perjuangan di dalam kelas. Terlalu sering kita menghabiskan hari kita dengan memberitahukan kepada siswa (dan diri kita sendiri) apa yang salah. Sama halnya dengan memerlukan latihan untuk memperhatikan hal-hal yang tidak berjalan baik dalam kelas sehingga anda dapat memperbaiki pelajaran, anda juga perlu untuk memperhatikan hal-hal yang berjalan dengan baik. Jadikan kebiasaan membuat daftar harian kesuksesan, meskipun jika hal-hal kecil saja seperti "setiap anak ingat untuk menyerahkan pekerjaan rumah mereka dengan cara mereka sendiri" atau "A dan B tidak berkelahi sama sekali sepanjang hari ini." Gunakan daftar ini untuk memuji pribadi siswa atau mengirim pesan positif kepada keluarga.

6. Mengenal pencapaian semua anak

Jadilah berlimpah dengan pujian! Kita tidak perlu selalu menjadi pemecah masalah. Alih-alih, membangun hal-hal positif, yang kemudian akan mendorong hal-hal negatif. Misalnya, jika anda melihat anak-anak bekerja sama untuk menyelesaikan sesuatu, menyadari dengan lantang. "Kerja tim yang baik, kalian berdua. Bisakah kamu bagikan mengapa kamu memutuskan untuk mengerjakan hal ini bersama daripada sendiri?" Dengan cara ini anda akan mendengar pemikiran mereka, dan siswa lain akan belajar bahwa hal tersebut baik (dan menyemangati) untuk melakukan hal-hal secara berbeda.

7. Fokus pada perilaku daripada pencapaian

Ketika merayakan capaian, coba untuk melihat dan memuji perilaku yang menyebabkan hal tersebut terjadi. Ini mendorong anak-anak untuk menghargai pola pikir yang bertumbuh, dimana menjadi lebih baik pada suatu hal sama pentingnya dengan menjadi ahli pada hal tersebut. Jadi jika seorang siswa menerima nilai C pada sebuah tes, tetapi ini merupakan peningkatan 10 poin, dan mendorong mereka untuk terus melakukan perilaku positif.

Kegiatan Pembelajaran:

Pembukaan			
No	Kegiatan	Metode	Keterangan
1	Ketua kelas mengingatkan kembali mengenai aturan kelas, <i>reward</i> dan <i>punishment</i>	5"	Selalu mulai kegiatan dengan pengingat Peserta dipersilahkan menempelkan/mencabut bintang jika melakukan hal-hal sesuai dengan peraturan (<i>self-awareness</i>)
2	Fasilitator/ketua kelas kembali membangun atmosfer pelatihan dengan ragam tepuk	<i>Ice breaker</i> 5"	Tepuk anti ngantuk Untuk menjembatani kesiapan peserta setelah beristirahat
3	Fasilitator menyampaikan pembelajaran yang akan diterima dan proses yang akan dilalui bersama dan tujuan pembelajaran	Ceramah 10"	Berupa penjelasan verbal, siapkan PPT
Inti			
1	Kelompok yang sama akan memainkan peran sesuai dengan model belajar, metode mengajar, ice breaking dan media pembelajaran yang telah disusun sebelumnya di dalam kelas masing-masing	Bermain peran Studi kasus 20"	Siapkan kelompok dengan bermain peran Salah satu anggota kelompok berperan untuk merekam, satu anggota menjadi instruktur Siapkan 5 studi kasus: kelas visual yang enggan untuk terlibat, kelas audio yang semua siswa ingin didengar, kelas kinestetik yang aktif, kelas kinestetik dan visual yang enggan mendengar, kelas kinestetik dan audio yang sangat tenang tetapi sangat aktif bergerak. Catat tips untuk mengatasi hal-hal yang dihadapi untuk menguasai kelas pada flipchart
2	Setiap kelompok mempresentasikan hasil temuannya Kelompok lain memberikan umpan balik	Sharing 15"	Pemutaran video dan diskusi kelas besar mengenai manajemen kelas yang terjadi dalam video Catat setiap umpan balik yang diterima
3	Setiap kelompok mencatat hasil diskusi dan menambahkannya dalam lembar flipchart mengenai manajemen kelas yang seharusnya terjadi	Diskusi 10"	Sesuai dengan diskusi kelas besar dan berdasarkan perkembangan pengetahuan peserta
Penutup			
1	Kelompok akan merevisi dan melengkapi catatan pada flipchart kegiatan hari ini sesuai dengan rekomendasi dari kelompok lain	Diskusi 10"	Buat flipchart semenarik mungkin
2	Fasilitator akan mengkonfirmasi pengetahuan berdasarkan teori dan berdasarkan pengetahuan dan temuan serta pengalaman peserta	Ceramah, Tanya Jawab 10"	Powerpoint

3	Memilih hasil kerja kelompok yang terbaik untuk mendapatkan <i>reward</i>	Diskusi kelas 5"	Dipimpin oleh ketua kelas Kelompok yang menang, masing-masing akan mengambil 1 bintang dan menempelkan pada lembar <i>reward</i>
4	Evaluasi: 1. Proses pembuka 2. Proses inti 3. Proses penutup 4. Model belajar (Apa? Bagaimana? Mengapa? Kapan? Siapa? Dimana?)	Diskusi Kelompok 20"	Dipimpin oleh ketua kelas, ditulis di flipchart oleh sekretaris Evaluasi akan menghasilkan saran perbaikan untuk pelatihan selanjutnya baik dari segi proses, inti, penutup, penyampaian materi dan lain sebagainya. Termasuk untuk aturan kelas, <i>reward</i> dan <i>punishment</i> Dikarenakan ini merupakan pertemuan terakhir hari kedua, maka peraturan/ <i>reward/punishment</i> boleh segera diubah untuk esok hari.
5	Refleksi		Peserta mengambil 2 sticky note bulat dan menuliskan hasil refleksi positif dan negative pada kegiatan sesi 5, kemudian menempelkan refleksi positif di baris positif dan negative di baris negative.
6	Memilih ketua kelas untuk hari berikutnya	Diskusi Kelompok 5"	Dipimpin oleh ketua kelas Termasuk memilih sekretaris
	Ditutup dengan Doa	5"	Ketua kelas

Penilaian Hasil Belajar: Kelompok yang hasilnya paling rapih, menarik dan lengkap akan mendapatkan bintang (berdasarkan peer assessment).

Catatan: fasilitator perlu menyadari situasi dan kondisi pelatihan, jika dirasa perlu untuk memberikan ragam tepuk sebagai bentuk motivasi bagi peserta maka hal tersebut sangat disarankan!

Rencana Pembelajaran - Pengasuhan



Rencana Pembelajaran #day3

Tema : Kecakapan Mengajar	Waktu : 2 Jam
Sub Tema : Pengasuhan Untuk Guru	Peserta : Calon Fasilitator Life Skills

Pre Kondisi : Setelah memperoleh materi Model Belajar, Metode Mengajar, *Ice Breaker*, Media Belajar, Manajemen Kelas

Kompetensi Dasar : Menerapkan Pola Pengasuhan dalam pembelajaran di kelas

Indikator : Peserta mampu

- Menilai praktek baik atau kurang baik mengenai pola asuh yang dilakukan oleh diri sendiri terhadap siswa.
- Mengemukakan praktek baik dan kurang baik mengenai pola asuh yang diterapkan
- Mengadaptasi pola asuh baik yang diterima dari rekan sejawat
- Menjelaskan pola asuh ideal yang seharusnya dilakukan di kelas

Tujuan Pembelajaran : Mengetahui praktek baik dan kurang baik mengenai pola asuh yang telah dilakukan serta dapat mengadaptasi pola asuh yang sesuai dengan kebutuhan kelas

Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Sharing

Media Pembelajaran : Ppt, flipchart, metaplan

Alat Pembelajaran : Komputer/laptop, LCD, speaker

Bahan Pembelajaran : Modul/diktat, powerpoint materi pola pengasuhan

Sumber Pembelajaran :

sphero.com/blogs/news/learning-styles-for-kids#:~:text=What%20are%20the%20four%20learning,reading%20and%20writing%2C%20and%20kinest

bau.edu/blog/types-of-learning-styles/

teach.com/what/teachers-know/learning-styles/

[asc.tamu.edu/Study-Learning-Handouts-\(1\)/Learning-Modalities](http://asc.tamu.edu/Study-Learning-Handouts-(1)/Learning-Modalities)

Materi Pembelajaran :

MENGAPA KECAKAPAN PENGASUHAN ITU PENTING?

Kecakapan pengasuhan merupakan aspek penting dari pengasuhan dan perkembangan anak. Kecakapan penting ini membantu memastikan anda menjaga hubungan yang baik dengan anak. Kecakapan pengasuhan juga membantu anak belajar dari perilaku terbaik anda. Hal ini membuat anda sebagai tokoh panutan bagi anak dan dapat memperbaiki hubungan anak/pengasuh.

Kecakapan pengasuhan dapat membantu anda mengendalikan diri sebagai pengasuh. Meskipun anda mungkin bukan pengasuh yang sempurna, kecakapan pengasuhan yang kuat dapat mencegah kebiasaan buruk mengendalikan diri anda. Kemampuan pengasuhan terbaik membantu anda tetap fokus pada tujuan pengasuhan. Dan dapat membantu anak mencapai sukses nantinya. Mereka belajar untuk meniru kekuatan diri anda dengan baik. Secara umum, kecakapan pengasuhan akan mengeluarkan hal-hal terbaik dari diri anda dan anak.

Sikap anak remaja berkorelasi tinggi dengan ikatan yang kuat dengan pengasuh. Hubungan yang baik antara remaja dan pengasuh berkorelasi positif dengan kesuksesan di sekolah dan kebahagiaan remaja. Sebaliknya, hubungan pengasuh/remaja yang lemah atau memiliki konflik berhubungan dengan aktivitas seksual dini, obat-obatan dan alkohol, keterlibatan anak remaja dalam kekerasan (baik sebagai pelaku maupun korban), dan bunuh diri.

Berikut beberapa alasan umum mengapa remaja tampak berubah:

A. Mereka belajar untuk mengekspresikan emosi

Apakah anak remaja berbicara dengan nada marah atau bahkan tidak merespon sama sekali? Hal ini dapat membuat anda frustrasi ketika berhadapan dengan remaja yang berubah-ubah sikapnya, khususnya ketika anda mencoba untuk membantu.

Selama tahun-tahun remaja ini, para peneliti menyebutnya dengan model ketidaksesuaian, di mana area otak yang memproses emosi lebih cepat dewasa daripada area tanggung jawab untuk kognisi sosial dan pengaturan diri. Hormon anak-anak menjadi lebih cepat. Anak remaja mungkin merasa stress, lekas marah, dan merasa bingung. Mereka tidak yakin bagaimana mengarahkan dan mengekspresikan emosi mereka.

Anda tidak harus mentoleransi rasa tidak hormat yang parah. Batasan dan konsekuensi adalah penting untuk menumbuhkan rasa hormat pada remaja. Jika anda bertanya-tanya mengenai bagaimana menangani sikap anak remaja, sadarilah bahwa sikap anak remaja kadang ada kaitannya dengan pengasuh.

B. Anak remaja mengembangkan identitas

“Saya bukan anak kecil lagi!” Apakah anak remaja sering mengingatkanmu akan fakta ini? Hal itu dikarenakan masa remaja adalah suatu waktu dimana anak-anak menemukan siapa diri mereka dan apa yang mereka sukai: kepribadian dan hasrat mereka.

Dengan individualitas mendatangkan kemandirian. Hal ini normal karena remaja ingin menambah otoritas dan menjadi frustrasi dengan aturan yang kaku, jadwal, dan harapan. Selama anak remaja menemukan identitas mereka, ingatlah untuk menunjukkan kepada mereka kasih yang tak bersyarat, menghargai, dan dukungan.

C. Anak remaja merasa tidak berdaya

Sekarang anda tahu bahwa anak remaja masih belajar bagaimana untuk mengekspresikan diri mereka sementara juga mencoba untuk menemukan identitas mereka. Pada saat yang sama, mereka merasa dibatasi oleh aturan dan jadwal yang tidak dapat mereka kendalikan. Tidaklah mengherankan jika banyak remaja merasa tidak berdaya!

Mengatur anak remaja adalah seperti menambahkan bahan bakar ke dalam api. Hanya akan membuat situasi menjadi lebih buruk. Berita baiknya adalah terdapat beberapa langkah sederhana yang dapat anda ambil untuk memberdayakan anak remaja – dan membangkitkan rasa hormat dan tanggung jawab yang lebih lagi.

19 TIPS UNTUK PENGASUHAN REMAJA

1. Tentukan aturan dan batasan bersama dengan anak remaja

Libatkan mereka dalam proses penentuan aturan. Jangan biarkan anak remaja mendikte batasan dengan cara yang tidak masuk akal. Tetapi anda dapat duduk bersama untuk mendiskusikan aturan dan konsekuensi yang adil untuk setiap mereka yang terlibat. Ketika anda melakukan ini, anak remaja akan melihat bahwa anda menghargai opini dan kemerdekaan mereka. Juga mereka akan lebih menjaga batasan yang disepakati bersama.

Jika anda membesarkan anak tanpa hukuman, dia pasti dekat dengan anda. Karena dia tidak ingin merusak kepercayaan anda, dia tidak akan berbohong kepada anda, dan biasanya tidak akan melanggar batasan anda. Jika dia melakukannya, tanyakan kepadanya bagaimana dia dapat memperbaikinya, termasuk memperbaiki kepercayaan anda.

2. Berkomunikasi seperti orang tua dan teman

Bayangkan bahwa anda sedang berbicara kepada teman. Jika mereka datang kepada anda dengan masalah, apakah anda memotong pembicaraan dan mengulahi mereka? Kemungkinan tidak. Anda pasti akan mendengarkan mereka secara aktif, kemudian menawarkan nasehat hanya jika memungkinkan.

Jika anda ingin anak remaja datang kepada anda dengan masalah mereka, anda perlu memperlihatkan penghargaan kepada mereka. Sebuah cara yang terbukti dapat menjaga garis komunikasi yang terbuka adalah dengan lebih banyak mendengarkan dan sedikit berbicara. Anda selalu ingin memberikan arahan dan pembinaan – hanya tanpa mengulahi yang berlebihan dan memotong pembicaraan.

Anak-anak remaja mengatakan bahwa pengasuh mereka tidak mendengarkan mereka. Biarkan anak remaja tahu bahwa anda memiliki waktu untuk berbicara. Bagikan nilai-nilai dengan mereka tetapi jangan memaksakannya. Jika anak remaja anda ingin berbicara, berikan waktu untuk mendengarkan. Tentukan tuntunan yang jelas mengenai apa yang dapat diterima.

3. Hindari merendahkan/membandingkan anak remaja.

Hal ini akan membuat frustrasi ketika anak remaja tidak dihargai, dan merespon tanpa menghargai akan menyakiti hubungan. Mungkin anak remaja tidak akan berhenti melakukan hobi mereka untuk mengerjakan tanggungjawab mereka. Atau anda meminta bantuan anak remaja untuk mengerjakan pekerjaan sesuatu, tetapi ketika anda tiba, semuanya masih berantakan. Anda mungkin merasa ingin mengatakan sesuatu seperti: Saya orang tua, dan kamu anak. Jadi lakukan saja apa yang saya katakan!

Anak remaja perlu belajar untuk mengikuti aturan dan menghargai batasan, tetapi mereka juga ingin menjadi lebih mandiri. Jika anda membuat mereka merasa sebagai anak-anak, mereka akan memberontak. Jadi berbicara kepada anak remaja dengan tegas dan menghargai. Tip: Ubah pernyataan “kamu” menjadi pernyataan “Saya”. Misalnya, anda mengatakan, “Kamu selalu malas,” coba katakan, “Saya merasa tidak dihargai ketika kamu tidak melakukan tugas rumah tangga yang telah kita sepakati.”

Jangan mengharapkan anak remaja setuju dengan semua yang anda katakan. Usia remaja adalah saat menguji opini dan manusia. Kadang-kadang orang tua dan remaja harus sepakat terhadap perbedaan. Anak remaja cenderung menghargai pandangan anda jika anda menghargai pandangan mereka.

4. Biarkan anak remaja mengalami konsekuensi atas aksi yang telah mereka lakukan.

Kita semua kadang-kadang membuat kesalahan. Tetapi ketika dia membuat kesalahan yang sama berulang kali, hal ini menjadi kebiasaan. Bagaimana anda membantu mereka untuk belajar dari kesalahan mereka? Dengan membiarkan mereka mengalami konsekuensi dari aksi yang mereka lakukan, sejauh memungkinkan.

Jika mereka tahu bahwa anda akan mengantar dia ke sekolah kapanpun ketika ketinggalan bis, dia akan memiliki sedikit motivasi untuk bangun tepat waktu. Hal yang sama akan terjadi jika anda memberi petisi kepada guru untuk mengizinkan anak remaja mengambil remedial jika dia mendapatkan nilai yang buruk. Jika anda melakukan hal ini berulang, dia tidak akan mengembangkan kebiasaan belajar yang penting di sekolah. Semua orang tua ingin menyelamatkan anak mereka dari sakit. Tetapi kadang-kadang cara terbaik untuk mengajarkan pelajaran kehidupan adalah dengan membiarkan mereka mengalami akibat dari aksi mereka.

Disiplin adalah mengenai mendidik, bukan menghukum atau mengatur. Untuk mendorong mereka berperilaku baik, diskusikan perilaku apa yang dapat diterima dan tidak dapat diterima di rumah, di sekolah dan tempat lainnya. Ciptakan konsekuensi yang adil dan sesuai untuk perilaku mereka. Ketika menetapkan konsekuensi:

- Hindari ultimatum. Mereka mungkin menerjemahkan ultimatum sebagai tantangan.
- Jadilah jelas dan ringkas. Daripada memberitahu mereka untuk tidak pulang terlambat, tentukan waktu malam yang jelas. Jagalah aturan tetap singkat dan pada intinya. Buat konsekuensi langsung dan terhubung antara pilihan atau tindakan mereka.
- Jelaskan keputusan anda. Mereka mungkin cenderung patuh dengan aturan ketika mereka mengerti tujuannya. Kemungkinan kecil memberontak ketika mereka tahu bahwa batasan dikenakan untuk

keselamatan mereka.

- Bersikaplah masuk akal. Hindari menetapkan aturan yang tidak dapat diikuti oleh mereka.
- Bersikaplah fleksibel. Selagi mereka lebih banyak mendemonstrasikan tanggung jawab, berikan kelonggaran yang lebih untuk mereka. Jika mereka memperlihatkan hal sebaliknya, berlakukan lebih banyak pembatasan.

Ketika menegakkan konsekuensi, tegur perilaku mereka – bukan pribadi mereka. Sebelum anda berbicara, pertimbangkan untuk bertanya pada diri sendiri apakah yang akan anda katakan itu benar, perlu dan tidak menghakimi.

5. Fokus pada hal-hal yang penting

Apakah anak remaja memiliki gaya rambut yang anda tidak suka? Apakah dia tertarik terhadap pilihan fashion yang membuat kepala anda pening? Tertarik untuk mencoba dan mengendalikan kehidupan anak remaja, meskipun anak remaja yang paling bertanggung jawab adalah yang menemukan individu dan kepribadian mereka. Jadi, ketika tiba pada pengasuhan anak remaja, hemat energimu yang terbatas untuk hal-hal yang penting untuk jangka panjang.

Berikut adalah beberapa pembicaraan serius yang anda dan remaja perlu singgung:

- * Menolong seorang remaja yang depresi
- * Remaja yang minum-minum: Batasan vs. Hukuman + Apa yang dikatakan.
- * Remaja dan sex
- * Remaja dan Pornografi
- * Kehamilan Remaja

6. Jangan melakukan percakapan yang sulit ketika anda marah

Bayangkan skenario berikut: Anak remaja anda tiba di rumah sejam setelah jam malam, tanpa menelepon atau mengirim pesan untuk menginformasikan bahwa dia akan terlambat. Kecemasan anda berubah menjadi kemarahan. Anda khawatir bahwa dia ada dalam bahaya, dan dia tidak menjawab telepon anda?! Dalam skenario ini, kebanyakan orang tua akan mendudukan anak remaja mereka dan langsung memberikan kuliah mengenai sikap tanggung jawab mereka.

Yang menjadi masalah?

Jika anda melakukan hal ini, anak remaja anda akan tertutup dan akan mempertahankan diri. Dia tidak mungkin terlibat dalam percakapan yang berarti dengan anda. Kapanpun jika memungkinkan, cobalah untuk melakukan pembicaraan yang sulit ketika anda berdua tenang. Anak remaja anda butuh untuk mengerti apa kesalahan yang mereka buat. Tetapi selalu lebih mudah untuk memberikan pelajaran ketika emosi anda sendiri tidak menghalangi.

Konflik dengan anak remaja tidak selalu buruk – anak remaja anda belajar untuk menjadi mandiri. Mencoba untuk tetap tenang. Dengarkan pandangan anak remaja anda dan putuskan sikap apa yang layak diambil dan mana yang tidak.

7. Dukung kesukaan dan hasrat anak remaja

Apakah anak remaja anda memiliki hobi yang tidak anda pahami? Apakah anda mengomeli anak remaja anda agar tidak terlalu terganggu dan lebih produktif? Selama anak remaja memiliki keahlian mengatur waktu yang masuk akal, lakukan yang terbaik untuk mendukung hasrat mereka.

Mulailah dengan mengobservasi apa yang menjadi hobi mereka dan ketertarikan mereka. Dengarkan musik kesukaan mereka bersama-sama atau biarkan mereka memilih film Jumat malam. Hal ini akan menunjukkan kepada anak remaja bahwa anda secara tulus tertarik untuk mengenal mereka lebih dalam – dan hal itu merupakan hadiah yang kuat.

Biarkan anak remaja tahu bahwa anda tertarik dengan apa yang mereka lakukan di rumah dan di sekolah. Tawarkan dukungan dan tuntunan dengan pekerjaan sekolah. Awasi dimana mereka berada dan dengan siapa mereka berada, dorong mereka untuk berbicara mengenai apa yang mereka rasakan – tetapi tetap berhati-hati agar tidak menjadi tekanan.

8. Mengetahui perilaku dan kebiasaan baik anak remaja.

Anda mungkin berpikir bahwa anak remaja tidak menampilkan perilaku atau kebiasaan yang baik! Mudah untuk mengkritik anak remaja, khususnya ketika anda mencoba untuk membantu mereka mengembangkan perilaku yang baik untuk kesuksesan sepanjang hayat. Tetapi akan sangat membantu untuk mengambil langkah mundur dan mengobservasi semua hal-hal positif yang dilakukan anak remaja anda, tidak peduli seberapa kecil hal-hal tersebut.

Jika anda menyadari anak remaja anda belajar keras pada Jumat malam atau membereskan tempat tidur mereka sebelum sekolah, akui itu. Pujian deskriptif adalah cara yang terbukti untuk memotivasi anak remaja. Meskipun jika anak remaja anda terlihat tidak peduli mengenai opini anda, yakinlah bahwa mereka sebetulnya peduli. Anak remaja haus akan persetujuan dari orang dewasa yang dipercaya di dalam hidup mereka, tetapi terkadang mereka menyerah untuk mencoba jika mereka pikir mereka tidak akan pernah mendapatkan persetujuan.

9. Tetap terlibat dalam kehidupan anak remaja, tetapi juga menghargai privasi mereka.

Penting untuk memahami apa yang terjadi dalam kehidupan anak remaja. Jika mereka terlibat dalam sikap yang menyakiti atau bergaul dengan teman-teman yang buruk, anda akan ingin tahu sehingga anda akan menuntun mereka untuk membuat keputusan yang lebih baik.

Cara terbaik untuk mengikuti apa yang terjadi dalam kehidupan anak remaja bukanlah dengan membaca diari mereka atau ikut campur pada ruang pribadi mereka. Melainkan, tetap hadir dan terlibat dengan anak remaja. Komunikasi dengan mereka. Melakukan hal-hal yang mereka sukai bersama. Dengarkan mereka ketika mereka protes atau melampiaskan frustrasi mereka. Ketika anda menunjukkan kepada anak remaja bahwa anda menghargai kemerdekaan dan privasi mereka, mereka akan cenderung untuk datang kepada anda ketika mereka memiliki masalah.

Kita semua butuh waktu untuk diri sendiri. Remaja membutuhkan ruang mereka sendiri, waktu untuk diri sendiri dan hak untuk tidak memberitahukan kepada orang tua segala sesuatu mengenai kehidupan mereka. Hargai hak privasi anak remaja dan cobalah untuk mengingat bagaimana rasanya menjadi remaja.

10. Mendorong perawatan diri

Penting agar anak remaja melakukan yang terbaik untuk belajar efektif dan mendapatkan nilai yang baik, tetapi penting juga bahwa mereka menjalani kehidupan yang seimbang. Ajari anak remaja anda bahwa tidur, nutrisi, dan olah raga akan memperbaiki kualitas hidup mereka. Jika mereka tidak merasa baik secara fisik, anda akan memiliki waktu yang sulit untuk memotivasi anak remaja anda untuk melakukan segala sesuatunya secara produktif.

Merawat diri yang sesuai juga akan memungkinkan mereka untuk fokus dan melakukan hal-hal yang berarti dengan waktu mereka. Bantu anak remaja untuk belajar cara yang positif untuk menghadapi stress dan cemas. Mereka kemudian akan tumbuh menjadi orang dewasa yang sehat dan tahu bagaimana menjaga diri sendiri dan melakukan hal-hal yang bermanfaat untuk orang lain juga.

Hal ini juga berlaku untuk pengasuh. Jika anda berhadapan dengan stress kronis atau masalah lainnya, ini bahkan menjadi lebih sulit untuk anda untuk menjadi pengasuh yang layak bagi anak. Isi energi anda secara berkala dengan terlibat dalam kegiatan yang bersifat santai dan memelihara perawatan diri. Stress mempengaruhi anda, tetapi juga mempengaruhi anak. Stress adalah fakta dari kehidupan, tetapi seharusnya tidak pernah menjadi cara untuk hidup.

11. Jangan memaksa anak remaja kearah kemandirian sebelum mereka siap.

Setiap remaja memiliki waktunya sendiri untuk berkembang mandiri. Kemerdekaan sejati termasuk

hubungan yang dekat dengan lainnya, dan tidak melibatkan pemberontakan. Tidaklah sehat untuk anak merasa bahwa mereka dipaksa untuk mandiri – hal tersebut hanya membuatnya menjadi terlalu bergantung pada kelompok sebaya untuk validasi. Jika dia tidak siap untuk camping selama sebulan, maka dia tidak siap. Cepat atau lambat, dia akan siap. Hargai waktunya.

12. Praktekkan mendengar aktif

Mendengarkan aktif adalah praktek mendengarkan untuk pemahaman, daripada hanya menunggu giliran untuk memberikan opini. Anda dapat mencoba:

- Menawarkan perhatian yang utuh dengan menghentikan sementara aktivitas saat itu, memandang dan menunjukkan kepada mereka bahwa anda siap untuk mendengar
- Biarkan mereka berbicara tanpa diinterupsi, dan tetap tenang selama mendengar dengan penuh ketertarikan dan tanpa menghakimi
- Menanyakan pertanyaan yang bijaksana mengenai apa yang telah mereka beritahukan kepada anda dan pendapat mereka mengenai hal tersebut.

Penting untuk mendengar ketika anak remaja siap untuk berbicara. Jika anda ada untuk mendengar cerita kecil seperti detail dari video game favorit mereka atau deskripsi gaya berpakaian terbaru, mereka akan tahu bahwa anda dapat mendengar. Mendengarkan secara terbuka membuat mereka lebih mudah untuk mendekat kepada anda dengan topik penting.

13. Tetap tenang

Bagian yang terpenting jika terjadi konflik dengan remaja adalah tetap tenang. Penelitian tahun 2013 menunjukkan bahwa emosi dapat menular karena adanya sel otak yang disebut cermin neuron. Karenanya beberapa cara berikut dapat menolong:

- Anda dapat mengingatkan diri sendiri untuk tidak tenggelam atau merespon semua hal terendah dan kesengsaraan anak anda (secara efektif mengesampingkan neuron cermin tersebut) sehingga perasaan remaja tidak membuatmu sedih.
- Respon tenang anda dapat mempersingkat durasi meningkatnya emosi masa remaja.
- Perilaku rasional anda memberi contoh regulasi emosi untuk remaja.

14. Bangun sistem pendukung yang kuat.

Mebutuhkan satu desa untuk membesarkan seorang anak. Anda dapat mengandalkan sejumlah orang dewasa lainnya untuk membantu anda dengan anak anda –guru-guru, pelatih, professional penitipan anak, dan orang tua. Tetapi, seringkali orang tua tidak benar-benar mengaktifkan sumber-sumber yang tersedia. Bersandar pada dukungan sosial dapat membantu anda melawan stress dan menjadi orang tua yang bahkan lebih baik.

- Jangan ragu untuk meminta bantuan atau nasehat ketika anda membutuhkannya. Anda mungkin bertanya pada guru-guru anak anda, “Hal-hal telah menjadi sulit di rumah sejak perceraian. Apakah anda keberatan untuk mengawasi anak saya apakah dia dapat menyesuaikan dengan baik?”
- Dukungan sosial juga berarti menghabiskan waktu dengan orang dewasa lainnya dalam sebuah kegiatan. Jadwalkan untuk pergi dengan teman-teman, atur makan malam keluarga, atau merencanakan kencan romantis dengan partner anda.

Terkadang, cara terbaik untuk memperbaiki pengasuhan adalah dengan mengakui bahwa anda membutuhkan bantuan.

15. Jangan berteriak pada anak-anak.

Mungkin anda sudah memberitahu diri sendiri untuk tidak berteriak kepada anak-anak. Tetapi ketika anak-anak menguji batas kesabaran anda, ini tidaklah mudah untuk tidak berteriak. Semakin anda berteriak pada

anak-anak, semakin perilaku mereka memburuk. Daripada mencoba mengendalikan perilaku anak-anak, pahami sudut pandang dan perasaan mereka. Kemudian gunakan penalaran logika untuk mencapai mereka.

Untuk memperbaiki kecakapan pengasuhan dan mengatur amarah anda, coba beberapa tips:

- Buat keputusan tegas bahwa anda tidak akan berteriak pada anak-anak kecuali berhubungan dengan keselamatan
- Memutuskan sebelumnya apa yang akan anda lakukan jika mulai marah
- Berlalu dari situasi tersebut jika memungkinkan
- Ambil lima nafas dalam ketika anda menjadi gelisah
- Hindari menggunakan ancaman
- Analisa peran yang anda miliki untuk dipraktikkan dalam konflik
- Pikirkan mengenai kebutuhan yang tidak terpenuhi yang diterima anak, sehingga anda dapat memperoleh akar masalah, misalnya dia mungkin merasa jika dia tidak memiliki kendali atas hidupnya, yang menjelaskan perilaku membangkang atau beresiko lainnya.

16. Ajar anak-anak untuk melihat tantangan secara positif.

Orang-orang yang memandang tantangan dan rintangan secara positif cenderung menjadi sukses. Orang-orang sukses melihat tantangan dan berpikir: "Ini akan menjadi sulit, tetapi ini akan menyenangkan. Saya akan belajar banyak melalui proses menangani tantangan-tantangan ini." Disisi lain, orang-orang yang tidak sukses melihat tantangan dan berpikir: "Ini akan menjadi sulit, jadi saya lebih memilih melakukan sesuatu yang lebih mudah. Saya akan mencoba untuk menghindari tantangan-tantangan ini, tapi jika saya benar-benar tidak bisa saya akan menemukan jalan pintas." Sikap-sikap yang berbeda ini berkembang di masa kanak-kanak dan dewasa. Dengan demikian, orang tua yang baik mempertajam kecakapan mereka mengenai memampukan anak-anak untuk melihat tantangan secara positif.

17. Bantu anak-anak mengembangkan kecakapan sosial.

Para peneliti melacak lebih dari 750 anak-anak pada periode 13 hingga 19 tahun. Mereka menemukan hubungan antara kecakapan sosial anak-anak usia TK dan bagaimana mereka akan menjadi percaya diri dan sukses sebagai orang dewasa. Temuan ini menggarisbawahi pengtingnya mengajarkan kecakapan sosial pada anak-anak. Berikut sebuah daftar dari kecakapan sosial yang anda dapat membantu mengembangkannya pada anak-anak anda:

- | | | |
|---|---|----------------------|
| • Berbagi | *Memberi umpan balik | *Menerima perbedaan |
| • Menghargai hak dan milik yang lain | *Mengidentifikasi perasaan orang lain | |
| • Melihat hal-hal dari sudut pandang orang lain | *Membuat kontak mata | |
| • Mengatur emosi negative | *Mendengarkan | *Tidak menginterupsi |
| • Menyelesaikan konflik | *Menyatakan ketidak-setujuan dengan cara menghargai | |
| • Bekerja sama | *Membantu orang lain | *Memuji orang lain |
| • Sopan | *Meminta bantuan | |

18. Beri anak-anak rasa aman.

Penelitian oleh Lee Raby mengindikasikan bahwa anak-anak yang memiliki rasa aman awal dalam kehidupan menampilkan unjuk kerja yang lebih baik di sekolah. Anak-anak ini juga memiliki hubungan yang lebih sehat di masa dewasa. Pengalaman awal memiliki dampak yang begitu mendalam pada perkembangan anak.

Untuk membangun kekuatan pengasuhan dan memberi anak-anak rasa aman, lakukan hal-hal berikut ini:

- Tunjukkan kasih sayang terhadap mereka *Hargai mereka
- Perlakukan mereka dengan hormat *Akui perasaan mereka
- Tentukan batasan secara konsisten
- Berikan perhatian penuh kepada mereka ketika anda bersama mereka
- Mudah didekati *Meningatkan mereka bahwa anda mencintainya tanpa syarat
- Tepati janji-janjimu *Dapat diandalkan dan dipercayai

19. Membantu anak-anak mengembangkan ketahanan dan ketekunan.

Psikolog Angela Duckworth telah menemukan bahwa “Kegigihan dan hasrat untuk tujuan jangka panjang” – adalah satu dari perlakuan paling penting yang mengarah kepada kesuksesan. Ketika mengacu pada kesuksesan jangka panjang, penelitian mengindikasikan bahwa kegigihan dan hasrat adalah lebih penting daripada faktor IQ dan bakat. Bagaimana anda dapat menguasai kecakapan pengasuhan yang akan membantu anak-anak mengembangkan ketahanan dan ketekunan? Berikut beberapa saran:

- Menekankan pada perkembangan daripada kesempurnaan
- Mendorong mereka untuk mengambil tantangan yang dapat diatur
- Menekankan pada usaha daripada hasil
- Memberi contoh mengenai arti menjadi resilien dan tekun
- Tunjukkan kepada mereka bahwa anda mengambil resiko secara terus menerus dan keluar dari area nyaman anda
- Berbicara mengenai tantangan yang anda hadapi dan apa yang anda lakukan untuk menanganinya
- Lebih fokus pada kontribusi dan kurang fokus pada pencapaian
- Ijinkan mereka membuat kesalahan

TIPS LAIN YANG BAIK YANG HARUS ANDA INGAT KETIKA MEMBESARKAN SEORANG ANAK:

1. Kasih yang tidak bersyarat

Salah satu hal yang paling penting yang anak akan pelajari adalah bahwa kasih anda tidak bersyarat. Bagaimanapun, hal ini dapat diasumsikan bahwa kasih tak bersyarat ini dipahami oleh anak secara utuh. Tunjukkan pada anak bahwa kasih anda tidak berdasarkan pada parameter. Ketika anda mengkonfrontasi anak mengenai beberapa masalah, jangan menemukan kesalahan, mengkritisi, atau menyalahkan anak yang dapat menyebabkan mereka merasa tidak percaya diri. Tahu bahwa ada seseorang yang selalu ada untuk dirinya tidak peduli apa yang terjadi, akan memberdayakan anak.

2. Jadilah konsisten

Tidak ada yang lebih merusak anak daripada lingkungan yang tidak stabil. Jika aturan dan perilaku anda berubah-ubah setiap hari, anak anda akan mengalami kebingungan dan perilaku tidak baik akan berlanjut. Anda harus mencari tahu daftar aturan yang tidak dapat dinegosiasikan atau dikondisikan berdasar pada kebijakan dan bukan kekuatan. Ambil waktu untuk menjelaskan aturan ini kepada anak. Peluang untuk mengikuti satu set aturan yang konsisten jauh lebih tinggi daripada yang terus berubah sesuai dengan kebutuhan anda.

3. Dapatkan rasa hormat, jangan menuntutnya

Kebanyakan pengasuh berasumsi bahwa sebagai pengasuh mereka harus mendapatkan hormat dari anak. Bagaimanapun juga, anak tidak akan berpikir hal yang sama dan akan menanyakan otoritas anda jika anda menuntut hormat. Perlakukan anak anda dengan hormat yang sama dan anda akan mendapatkan balasan yang sama.

Kegiatan Pembelajaran :

Pendahuluan			
No	Kegiatan	Metode	Keterangan
1	Dibuka dengan doa	5"	Oleh ketua kelas
2	Ketua kelas mengingatkan kembali mengenai aturan kelas, <i>reward</i> dan <i>punishment</i>	5"	Selalu mulai kegiatan dengan pengingat Peserta dipersilahkan menempelkan/ mencabut bintang jika melakukan hal-hal sesuai dengan peraturan (<i>self-awareness</i>)
3	Fasilitator/ketua kelas kembali membangun atmosfer pelatihan dengan ragam tepuk	<i>Ice breaking</i> 5"	Tepuk cinta Untuk menjembatani kesiapan peserta setelah beristirahan
4	Fasilitator menyampaikan pembelajaran yang akan diterima dan proses yang akan dilalui bersama dan tujuan pembelajaran	Ceramah 10"	Berupa penjelasan verbal, siapkan PPT
Inti			
1	Kelompok yang sama akan berbagi di kelompoknya masing-masing mengenai pengalaman parenting yang sudah pernah dilakukan masing-masing	Diskusi 30"	Setiap kelompok mencatat hasil diskusi mengenai praktek baik dan kurang baik yang sudah pernah dilakukan menurut pemahaman kelompok Catat/gambar/tempel di flipchart
2	Setiap kelompok mempresentasikan hasil temuannya Kelompok lain memberikan umpan balik	Sharing 20"	Tambahkan setiap umpan balik yang masuk pada daftar flipchart sebelumnya
Penutup			
1	Kelompok akan merevisi dan melengkapi catatan pada flipchart kegiatan hari ini sesuai dengan rekomendasi dari kelompok lain	Diskusi 10"	Buat flipchart semenarik mungkin
2	Fasilitator akan mengkonfirmasi pengetahuan berdasarkan teori dan berdasarkan pengetahuan dan temuan serta pengalaman peserta	Ceramah, Tanya Jawab 10"	Powerpoint
3	Memilih hasil kerja kelompok yang terbaik untuk mendapatkan <i>reward</i>	Diskusi kelas 5"	Dipimpin oleh ketua kelas Kelompok yang menang, masing-masing akan mengambil 1 bintang dan menempelkan pada lembar <i>reward</i>

4	<p>Evaluasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Proses pembuka 2. Proses inti 3. Proses penutup 4. Model belajar (Apa? Bagaimana? Mengapa? Kapan? Siapa? Dimana?) 	<p>Diskusi Kelompok</p> <p>20"</p>	<p>Dipimpin oleh ketua kelas, ditulis di flipchart oleh sekretaris</p> <p>Evaluasi akan menghasilkan saran perbaikan untuk pelatihan selanjutnya baik dari segi proses, inti, penutup, penyampaian materi dan lain sebagainya. Termasuk untuk aturan kelas, <i>reward</i> dan <i>punishment</i></p>
5	Refleksi		<p>Peserta mengambil 2 sticky note bulat dan menuliskan hasil refleksi positif dan negative pada kegiatan sesi 6, kemudian menempelkan refleksi positif di baris positif dan negative di baris negative.</p>
	Istirahat		

Penilaian Hasil Belajar : Kelompok yang hasilnya paling rapih, menarik dan lengkap akan mendapatkan bintang (berdasarkan peer assessment).

Catatan: fasilitator perlu menyadari situasi dan kondisi pelatihan, jika dirasa perlu untuk memberikan ragam tepuk sebagai bentuk motivasi bagi peserta maka hal tersebut sangat disarankan!

Rencana Pembelajaran - Rencana Pembelajaran



Rencana Pembelajaran #day3

Tema : Kecakapan Mengajar	Waktu : 4,5 Jam
Sub Tema : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Peserta : Calon Fasilitator Life Skills

Pre Kondisi : Setelah menerima materi Model Pembelajaran, Metode Mengajar, Ice Breaker untuk Mengajar, Media Pembelajaran untuk Mengajar, Manajemen Kelas, Pola Asuh untuk Guru

Kompetensi Dasar : Menerapkan pengetahuan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam persiapan mengajar

Indikator : Peserta mampu

- Mengemukakan rencana pembelajaran sesuai dengan pengetahuan
- Memproduksi rencana pembelajaran sesuai dengan konteks kelas masing-masing kelompok

Tujuan Pembelajaran : Membuat dan mengidentifikasi rencanan pembelajaran berdasarkan konsep pengetahuan yang sesuai dengan metode pembelajaran, gaya belajar, *ice breaker*, media ajar, manajemen kelas, pola asuh.

Metode Pembelajaran : Diskusi, Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Sharing, Praktek, Refleksi

Media Pembelajaran : PPT, flipchart, metaplan, template rencana pembelajaran

Alat Pembelajaran : Komputer/laptop, LCD, speaker

Bahan Belajar : Modul/diktat, powerpoint materi rencana pelaksanaan pembelajaran

Sumber Pembelajaran :

quipper.com/id/blog/info-guru/rencana-pelaksanaan-pembelajaran/

edukasimandiri.blogspot.com/2016/05/langkah-langkah-penyusunan-kompetensi.html

pusatinformasi.kolaborasi.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/4948621244953-Tujuan-Pembelajaran-dan-Alur-Tujuan-Pembelajaran

Materi Pelajaran :

PENGERTIAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP adalah sebuah dokumen penting yang berisi gambaran bagaimana suatu pembelajaran akan dilakukan selama satu kali pertemuan, satu semester, atau lebih. RPP juga bisa diartikan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. RPP disusun langsung oleh pendidik pengampu mata pelajaran sebelum memulai kegiatan belajar-mengajar. Dalam penyusunan RPP ini, pengajar harus memperhatikan setiap komponen penting yang harus terdapat di dalamnya. RPP yang bermutu sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dalam kerangka dasar kurikulum. Oleh karena itu, kemampuan menyusun RPP ini menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh pendidik saat ini.

MENGAPA PENDIDIK HARUS MEMBUAT DAN MENGEMBANGKAN RPP?

RPP tidak hanya sekedar rencana pembelajaran saja. Ada berbagai manfaat yang bisa pendidik dapatkan dari membuat dan mengembangkan RPP.

Dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 disebutkan bahwa dengan membuat pelaksanaan pembelajaran yang lengkap dan sistematis, pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Selain itu, beberapa manfaat ini juga bisa didapatkan dari kegiatan menyusun dan mengembangkan RPP

1. Pembelajaran menjadi lebih tersistematis

Adanya RPP membuat pendidik merasa lebih terarah dalam merancang metode pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini tentu akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

2. Lebih mudah dalam menganalisis keberhasilan belajar siswa

Rencana pelaksanaan pembelajaran juga memudahkan pendidik dalam menganalisis keberhasilan siswa dalam belajar di sekolah. Sebab, dalam RPP terdapat butir penilaian yang akan diberikan pada siswa. Melatih butir-butir penilaian inilah pendidik dapat melihat apakah tujuan pembelajaran sudah dicapai oleh siswa atau belum.

3. Lebih mudah dalam menyampaikan materi

Manfaat lain yang dapat diperoleh dari menyusun dan mengembangkan RPP adalah memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi. Dengan RPP, pendidik dapat mengetahui berapa pertemuan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu materi pembelajaran. Selain itu, RPP juga memudahkan pendidik untuk mengetahui penyampaian materi mana yang berjalan kurang efektif sehingga bisa segera diperbaiki.

4. Dapat mengatur pola pembelajaran dengan baik

Tak semua materi pembelajaran dapat diselesaikan dalam satu kali pertemuan, terutama jika materi yang diajarkan cukup banyak dan sulit untuk dipahami siswa. Dalam kondisi seperti ini, mungkin diperlukan dua kali pertemuan. Nah, dengan adanya RPP, pendidik dapat merancang pola penyampaian materi dengan lebih mudah. Misalnya, pertemuan pertama membahas dasar-dasar materi dulu, kemudian dilanjutkan dengan pembahasan yang lebih detail pada pertemuan selanjutnya.

5. Menjadi bahan evaluasi pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Misalnya, apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai, apakah pembelajaran sudah berjalan dengan baik, atau apakah siswa sudah mengikuti dan memahami pembelajaran dengan baik.

Jika berdasarkan hasil evaluasi ini ternyata diperoleh hasil bahwa pembelajaran belum berlangsung dengan baik, pendidik dapat mencari solusi yang tepat untuk mengatasinya sehingga hal yang sama tidak akan terulang kembali di pembelajaran selanjutnya.

TUJUAN RPP

Pada dasarnya, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran bertujuan untuk merancang pengalaman belajar siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan penyusunan RPP, yaitu:

- Mempermudah, memperlancar dan meningkatkan hasil proses belajar mengajar
- Menyusun RPP secara profesional, sistematis dan berdaya guna, maka pendidik akan mampu melihat, mengamati, menganalisis, dan memprediksi program pembelajaran sebagai kerangka kerja yang logis dan terencana.

KOMPONEN UTAMA RPP

Berikut adalah beberapa komponen utama yang harus tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

1. Identitas mata pelajaran

Bagian identitas mata pelajaran, terdiri dari:

- Satuan Pendidikan
- Kelas
- Semester
- Program/program keahlian
- Mata pelajaran
- Jumlah pertemuan

2. Standar kompetensi

Standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran.

3. Kompetensi dasar

Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator dalam suatu pelajaran.

4. Indikator pencapaian kompetensi

Komponen berikutnya yang harus terdapat dalam RPP adalah indikator pencapaian kompetensi. Indikator kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran.

5. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dalam RPP harus dapat menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.

6. Materi ajar

Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.

7. Alokasi waktu

Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian kompetensi dasar dan beban belajar.

8. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam mencapai kompetensi belajar.

Pemilihan metode pembelajaran ini disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran.

9. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran mencakup tiga hal, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

10. Penilaian hasil belajar

Prosedur dan instrument penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada Standar Penilaian.

11. Sumber belajar

Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar serta materi ajar kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi.

LANGKAH-LANGKAH MENYUSUN RPP

Adapun langkah-langkah dalam menyusun RPP adalah sebagai berikut.

- Menuliskan nama mata pelajaran, kelas, semester, dan alokasi waktu (jam pertemuan).
- Menuliskan standar kompetensi dan kompetensi dasar sesuai standar isi.
- Menuliskan indikator dari kompetensi dasar dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur dan/atau diobservasi.
- Mencantumkan tujuan dari pembelajaran tersebut. Tujuan pembelajaran ini diambil dari indikator pencapaian kompetensi dasar.
- Mencantumkan materi pembelajaran yang memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan yang ditulis sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dasar.
- Menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk mencapai kompetensi dasar dari setiap materi pembelajaran.
- Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator yang telah ditentukan.
- Menentukan sumber belajar, alat, atau bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- Menentukan penilaian hasil belajar yang terdiri dari Teknik penilaian, bentuk instrument, dan instrument yang dipakai untuk mengumpulkan data.
- Merumuskan kegiatan pembelajaran. Misalnya, pada bagian pendahuluan terdiri dari berdoa bersama dan guru mengabsen siswa, pada bagian inti terdiri dari guru menjelaskan tentang pengertian system perencanaan manusia dan bagian-bagiannya, sementara pada bagian penutup terdiri dari siswa mengemukakan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti dan melakukan penilaian hasil belajar.

Langkah-langkah penyusunan Kompetensi Dasar dan Indikator

1. Langkah-langkah Penyusunan Kompetensi Dasar

Adapun dalam mengkaji kompetensi dasar mata pelajaran sebagaimana yang tercantum pada standar isi dilakukan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Urutan berdasarkan hierarki konsep disiplin ilmu dan/atau tingkat kesulitan materi, tidak harus selalu sesuai dengan urutan yang ada distandar isi.
- 2) Keterkaitan antara standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran.
- 3) Pada dasarnya rumusan kompetensi dasar itu ada yang operasional maupun yang tidak operasional karena setiap kata kerja tindakan yang berada pada kelompok pemahaman dan juga pengetahuan yang tidak bisa digunakan untuk rumusan kompetensi dasar. Sehingga langkah-langkah untuk menyusun kompetensi dasar adalah sebagai berikut:
 - 1) Menjabarkan Kompetensi yang dimaksud, dengan bertanya: "kemampuan apa saja yang harus dimiliki siswa agar standar kompetensi dapat dicapai?" jawaban dari pertanyaan tersebut kemudian didaftar baik yang menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan.
 - 2) Tulislah rumusan Kompetensi Dasarnya.

2. Langkah-langkah Penyusunan Indikator

Sebelum melakukan penyusunan indikator, maka harus diperhatikan terlebih dahulu komponen-komponen sebagai berikut:

- 1) Indikator merupakan penjabaran dari KD yang menunjukkan tanda-tanda, perbuatan atau respon yang dilakukan atau ditampilkan oleh peserta didik.
- 2) Rumusan indikator menggunakan kata kerja operasional yang terukur atau dapat diobservasi.
- 3) Indikator digunakan sebagai bahan dasar untuk menyusun alat penilaian.

Kata-kata operasional yang dijabarkan dalam membuat indikator:

1. Kognitif meliputi:

- 1) Knowledge (pengetahuan) yaitu menyebutkan, menuliskan, menyatakan, mengurutkan, mengidentifikasi, mendefinisikan, mencocokkan, memberi nama, memberi label, dan melukiskan.
- 2) Comprehension (pemahaman) yaitu, menerjemahkan, mengubah, mengeneralisasikan, menguraikan, menuliskan kembali, merangkum, membedakan, mempertahankan, menyimpulkan, mengemukakan pendapat, dan menjelaskan.
- 3) Application (penerapan) yaitu, mengoperasikan, menghasilkan, mengatasi, mengubah, menggunakan, menunjukkan, mempersiapkan, dan menghitung.
- 4) Analysis (analisis) yaitu, menguraikan, membagi-bagi, memilih dan membedakan.
- 5) Synthesis (sintesis) yaitu, merancang, merumuskan, mengorganisasikan, menerapkan, memadukan, dan merencanakan.
- 6) Evaluation (evaluasi) yaitu, mengkritisi, menafsirkan dan memberikan evaluasi.

2. Afektif meliputi:

- 1) Receiving (penerimaan) yaitu, mempercayai, memilih, mengikuti, bertanya, dan mengalokasikan.
- 2) Responding (menanggapi) yaitu, konfirmasi, menjawab, membaca, membantu, melaksanakan, melaporkan, dan menampilkan.
- 3) Valuing (pengorganisasian) yaitu, memverifikasi, menyusun, menyatukan, menghubungkan dan mempengaruhi.
- 4) Characterization (karakterisasi) yaitu, menggunakan nilai-nilai sebagai pandangan hidup, mempertahankan nilai-nilai yang sudah diyakini.

3. Psikomotorik atau gerak jiwa meliputi:

- 1) Observing (pengamatan) yaitu mengamati proses, memperhatikan pada tahap-tahap sebuah perbuatan, memberi perhatian pada sebuah artikulasi.
- 2) Imitation (peniruan) yaitu, melatih, mengubah, membongkar sebuah struktur, membangun kembali struktur dan menggunakan sebuah model.
- 3) Practicing (pembiasaan) yaitu, membiasakan perilaku yang sudah dibentuknya mengontrol kebiasaan agar tetap konsisten.
- 4) Adapting (penyesuaian) yaitu menyesuaikan model, mengembangkan model, dan menerapkan model.

Berikut ini urutan cara penyusunan Indikator:

1. Mengkaji KD tersebut untuk mengidentifikasi indikatornya dan rumuskan indikatornya yang dianggap

relevan tanpa memikirkan urutannya lebih dahulu juga tentukan indikator-indikator yang relevan dan tuliskan sesuai urutannya.

2. Kaji apakah semua indikator tersebut telah mempresentasikan KD nya, apabila belum lakukanlah analisis lanjut untuk menentukan indikator-indikator lain yang kemungkinan belum teridentifikasi.
3. Tambahkan indikator lain sebelumnya dan rubahlah rumusan yang kurang tepat dengan lebih akurat dan pertimbangkan urutannya.

Perumusan Kompetensi Dasar dan Indikator

1. Perumusan Kompetensi Dasar

Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam merumuskan KD antara lain:

- 1) Meluas, artinya peserta didik memperoleh kesempatan yang luas untuk mengembangkan pengalaman tentang pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai yang berkaitan pada saat pembelajaran berlangsung.
- 2) Seimbang, artinya dimana setiap Kompetensi perlu dapat dicapai melalui alokasi waktu yang cukup untuk pembelajaran yang efektif.
- 3) Relevan, maksudnya adalah dimana setiap Kompetensi terkait dengan penyiapan peserta didik untuk meningkatkan mutu kehidupan melalui kesempatan pengalaman.
- 4) Perbedaan, merupakan upaya pelayanan individual dimana peserta didik perlu memahami apa yang perlu untuk dipelajari, bagaimana berfikir, bagaimana berbuat untuk mengembangkan Kompetensi serta kebutuhan individu masing-masing.

Adapun syarat yang harus dipenuhi untuk dapat merumuskan KD yang baik adalah sebagai berikut:

- 1) Rumusan tujuan yang dibuat harus berpusat pada siswa, mengacu kepada perubahan tingkah laku subjek pembelajaran yaitu siswa sebagai peserta didik.
- 2) Rumusan KD harus mencerminkan tingkah laku operasional yaitu tingkah laku yang dapat diamati dan diukur yang dirumuskan dengan menggunakan kata-kata operasional.
- 3) Rumusan KD harus berisikan makna dari pokok bahasan atau materi pokok yang akan diajarkan pada saat kegiatan belajar mengajar.

2. Perumusan Indikator

Pengembangan indikator memerlukan informasi karakteristik peserta didik yang unik dan beragam. Peserta didik memiliki keragaman dalam intelegensi dan gaya belajar, oleh karena itu indikator selayaknya mampu mengakomodir keragaman tersebut.

Peserta didik dengan karakteristik unik visual-verbal atau psiko-kinestetik selayaknya diakomodir dengan penilaian yang sesuai sehingga kompetensi siswa dapat terukur secara proporsional. Karakteristik sekolah dan daerah juga menjadi acuan dalam pengembangan indikator karena target pencapaian sekolah tidak sama.

Dengan mengkaji tuntutan kompetensi sesuai rujukan standar nasional yang digunakan. Sekolah dengan keunggulan tertentu juga menjadi pertimbangan dalam mengembangkan indikator. Dalam merumuskan indikator pembelajaran perlu diperhatikan beberapa ketentuan sebagai berikut:

- 1) Setiap KD dikembangkan sekurang-kurangnya menjadi dua indikator.
- 2) Keseluruhan indikator memenuhi tuntutan kompetensi yang tertuang dalam kata kerja yang digunakan dalam SK dan KD.
- 3) Indikator harus mencapai tingkat kompetensi minimal KD dan dapat dikembangkan melebihi kompetensi minimal sesuai dengan potensi dan kebutuhan peserta didik.

- 4) Indikator yang dikembangkan harus menggambarkan hirarki kompetensi.
- 5) Rumusan indikator sekurang-kurangnya mencakup dua aspek, yaitu tingkat kompetensi dan materi pembelajaran.
- 6) Indikator harus dapat mengakomodir karakteristik mata pelajaran sehingga menggunakan kata kerja operasional yang sesuai.
- 7) Rumusan indikator dapat dikembangkan menjadi beberapa indikator penilaian yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Contoh indikator pencapaian kompetensi:

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
Memahami ketentuan hukum Islam tentang pengurusan jenazah	Menjelaskan tatacara pengurusan jenazah	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan langkah-langkah/tatacara memandikan jenazah • Mampu menjelaskan tatacara mengkafani jenazah • Mampu menjelaskan tatacara menguburkan jenazah
	Memperagakan tatacara pengurusan jenazah	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memperagakan/mempraktikan tatacara memandikan jenazah • Mampu memperagakan/mempraktikan tatacara mengkafani jenazah • Mampu memperagakan tatacara menguburkan jenazah

Penyusunan Materi Pokok/ Materi Pembelajaran

Komponen lain yang harus diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran adalah penentuan materi pokok. Materi pokok harus disusun sedemikian rupa agar dapat menunjang tercapainya kompetensi. Materi pokok adalah pokok-pokok materi pembelajaran yang harus dipelajari siswa sebagai sarana pencapaian kompetensi dan yang akan dinilai dengan menggunakan instrument penilaian yang disusun berdasarkan indikator pencapaian belajar.

Materi pokok disusun untuk pencapaian tujuan, karenanya materi pokok dipilih sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai. Beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan dalam menentukan materi pokok adalah:

- a) Potensi peserta didik
- b) Relevan dengan karakteristik daerah
- c) Tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual peserta didik
- d) Kebermanfaatan bagi peserta didik
- e) Struktur keilmuan
- f) Aktualitas, kedalaman, keluasan materi pembelajaran
- g) Relevan dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan
- h) Sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia
- i) Merumuskan kegiatan pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP)

Merupakan deskripsi pencapaian tiga aspek kompetensi (pengetahuan, keterampilan, sikap) murid yang perlu dibangun melalui satu atau lebih kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran disusun secara kronologis berdasarkan urutan pembelajaran dari waktu ke waktu yang menjadi prasyarat menuju Capaian Pembelajaran (CP).

Secara operasional, komponen TP dapat memuat tiga aspek berikut ini:

- Kompetensi, yaitu kemampuan yang dapat didemonstrasikan oleh murid atau ditunjukkan dalam bentuk produk yang menunjukkan murid telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran.
- Konten, yaitu ilmu pengetahuan inti atau konsep utama yang perlu dipahami pada akhir satu unit pembelajaran.
- Variasi, yang menjelaskan keterampilan berpikir kreatif, kritis, dan tingkat tinggi yang perlu dikuasai murid untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Misal: mengevaluasi, menganalisis, memprediksi, menciptakan, dan sebagainya.

Contoh Tujuan Pembelajaran

Menjelaskan hukum Newton dengan menggunakan **kata-kata sendiri** dan **menceritakan** fenomena dalam keseharian yang menggambarkan hukum Newton.

- Kompetensi (kata kerja yang menunjukkan keterampilan/ aksi) → menjelaskan, menceritakan
- Konten (materi yang dipelajari) → hukum Newton
- Variasi (penggunaan keterampilan berpikir kreatif, kritis, dan tingkat tinggi) → dengan kata-kata sendiri

Prosedur Pengembangan Tujuan Pembelajaran

- Melakukan analisis CP yang memuat materi dan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- Berdasarkan analisis pada CP, tentukan materi utama atau konten inti.
- Menentukan tujuan pembelajaran.
- Perumusan TP memuat kompetensi (pengetahuan, keterampilan, dan sikap), konten, serta kebermaknaan dalam pembelajaran.

Mengurutkan Tujuan Pembelajaran

Berikut adalah beberapa cara yang bisa digunakan dalam mengurutkan tujuan pembelajaran:

Pengurutan Konkret → Abstrak

Dari konten yang konkret dan berwujud ke konten yang lebih abstrak dan simbolis.

Contoh: Memulai pengajaran dengan menjelaskan tentang benda geometris (konkret) sebelum mengajarkan aturan teori objek geometris tersebut (abstrak).

Pengurutan Deduktif

Dari konten bersifat umum ke konten yang spesifik

Contoh: Mengajarkan tentang peta secara umum terlebih dahulu sebelum mengajarkan tentang peta-peta tematik.

Pengurutan dari Mudah → Sulit

Dari konten paling mudah ke konten yang paling sulit.

Contoh: Mengajarkan cara mengeja kata-kata pendek sebelum mengajarkan kata yang lebih Panjang.

Pengurutan Hierarki

Mengajarkan keterampilan komponen konten yang lebih mudah sebelum mengajarkan keterampilan yang lebih

kompleks.

Contoh: Murid perlu belajar tentang penjumlahan sebelum mereka dapat memahami konsep perkalian.

Pengurutan Prosedural

Mengajarkan tahap pertama dari sebuah prosedur kemudian membantu peserta didik untuk menyelesaikan tahapan selanjutnya.

Contoh: Dalam mengajarkan prosedur titrasi asam-basa, ada beberapa tahap prosedur yang harus dilalui, seperti menyiapkan larutan, indikator asam-basa, memasang alat titran, melakukan titrasi, dan mengolah data.

Scaffolding

Meningkatkan kemampuan murid sekaligus mengurangi bantuan secara bertahap.

Contoh: Dalam mengajarkan berenang, guru perlu menunjukkan cara mengapung dan ketika murid mencobanya, guru hanya butuh membantu. Setelah ini, bantuan yang diberikan berkurang secara bertahap sampai murid dapat berenang sendiri.

Tujuan pembelajaran dikembangkan dari deskripsi pencapaian tiga aspek kompetensi, yakni pengetahuan, keterampilan serta sikap murid kegiatan pembelajaran itu. Selain itu tujuan pembelajaran harus memuat empat hal yang dikenal sebagai "ABCD".

Menggambarkan pengetahuan, keterampilan serta sikap murid akibat dari hasil pembelajaran berbentuk tingkah laku yang bisa diamati dan diukur ialah cikal bakal tujuan pembelajaran dikembangkan.

Diharapkan tujuan pembelajaran dikembangkan agar kompetensi individu (murid) berkembang, lingkungan pengembangan yang profesional dapat diperbaiki secara berkelanjutan kemudian kontribusi pembelajaran meningkat pada maturitas kemampuan organisasi.

Pendidik mesti menuliskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai secara jelas. Ini akan memudahkan guru dalam pemantauan pengarahannya yang baik. Pendidik bisa mengevaluasi hasil belajar dengan mudah dengan tujuan yang ditulis dengan jelas itu.

Pada perumusannya tujuan pembelajaran dikembangkan dengan memuat empat hal yang sudah dikenal dengan ABCD.

Ini penjelasan ABCD:

- A (Audience) dalam hal ini murid atau peserta didik atau siswa.
- B (Behavior) berwujud kemampuan yang dicapai sesudah mengikuti pelajaran.
- C (Condition) yaitu kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran
- D (Degree) yang berarti perbandingan. Ini perbandingan antara kondisi siswa sebelum & sesudah kegiatan belajar. Tingkatannya berbeda memuat materi pembelajaran yang dibawakan guru, pemahaman murid, wawasan baru yang diperoleh murid dan perubahan tingkah lakunya.

Tujuan pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan bukti yang diamati & diukur. Penulisan dari tujuan pembelajaran itu sebaiknya memuat kompetensi serta lingkup materi.

Kegiatan Pembelajaran :

Pendahuluan			
No	Kegiatan	Metode	Keterangan
1	Ketua kelas mengingatkan kembali mengenai aturan kelas, <i>reward</i> dan <i>punishment</i>	5"	Selalu mulai kegiatan dengan pengingat Peserta dipersilahkan menempelkan/mencabut bintang jika melakukan hal-hal sesuai dengan peraturan (<i>self-awareness</i>)

2	Fasilitator/ketua kelas kembali membangun atmosfer pelatihan dengan ragam tepuk	<i>Ice breaking</i> 5"	Tepuk mantap Untuk menjembatani kesiapan peserta setelah beristirahan
3	Fasilitator menyampaikan pembelajaran yang akan diterima dan proses yang akan dilalui bersama dan tujuan pembelajaran	Ceramah 10"	Berupa penjelasan verbal, siapkan PPT
Inti			
1	Fasilitator membagikan teori materi ajar	Ceramah 10"	PPT
2	Setiap kelompok membuat rencana pembelajaran dari materi ajar yang dipilih	Diskusi 2 jam	PIC: Ketua kelas Kelompok memecah diri menjadi kelompok berdua-dua (gabungan dari 2 gaya belajar yang berbeda)
3	Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya Kelompok lain memberikan umpan balik	Sharing 1 jam	Materi ajar: pilih salah satu materi yang telah diterima dari pakar
4	Setiap kelompok merevisi materi ajar sesuai dengan umpan balik dari kelompok lain	Diskusi 30"	Pertimbangkan model belajar, metode mengajar, ice breaker, media belajar, manajemen kelas, parenting dalam penyusunan materi ajar Siapkan template rencana pembelajaran
Penutup			
1	Memilih hasil kerja kelompok yang terbaik untuk mendapatkan <i>reward</i>	Diskusi kelas 5"	Dipimpin oleh ketua kelas Kelompok yang menang, masing-masing akan mengambil 1 bintang dan menempelkan pada lembar <i>reward</i>
2	Evaluasi: 1. Proses pembuka 2. Proses inti 3. Proses penutup 4. Model belajar (Apa? Bagaimana? Mengapa? Kapan? Siapa? Dimana?)	D i s k u s i Kelompok 20"	Dipimpin oleh ketua kelas, ditulis di flipchart oleh sekretaris Evaluasi akan menghasilkan saran perbaikan untuk pelatihan selanjutnya baik dari segi proses, inti, penutup, penyampaian materi dan lain sebagainya. Termasuk untuk aturan kelas, <i>reward</i> dan <i>punishment</i>
4	Refleksi		Peserta mengambil 2 sticky note bulat dan menuliskan hasil refleksi positif dan negative pada kegiatan sesi 7, kemudian menempelkan refleksi positif di baris positif dan negative di baris negative.
5	Ditutup dengan Doa	5"	Ketua kelas

Penilaian Hasil Belajar: Kelompok yang hasilnya paling rapih, menarik dan lengkap akan mendapatkan bintang (berdasarkan peer assessment).

Catatan: fasilitator perlu menyadari situasi dan kondisi pelatihan, jika dirasa perlu untuk memberikan ragam tepuk sebagai bentuk motivasi bagi peserta maka hal tersebut sangat disarankan!



Wahana Visi

INDONESIA

Wahana Visi Indonesia bermitra dengan World Vision Korea yang mendukung KOICA-PMC Project yang bertujuan untuk meningkatkan Rehabilitasi Sosial bagi Remaja Rentan di Indonesia yang diinisiasi oleh Korea Institute for Development Strategy (KDS), ReBach International, dan World Vision Korea dan didanai oleh Korea International Cooperation Agency (KOICA).



www.wahanavisi.org

