



MODEL-MODEL PEMBELAJARAN AKTIF-
INOVATIF DI PERGURUAN TINGGI

Prof. Dr. Muchlas Suseno.M.Pd.

Call 082125199416

Capaian Pembelajaran

- Menguasai beragam model pembelajaran aktif, inovatif, efektif, menyenangkan, serta implementasinya dalam praktik pembelajaran

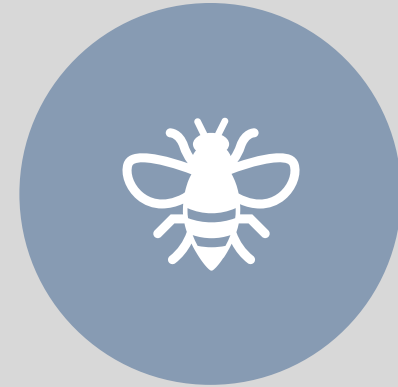
Peta Konsep



A. MODEL
PEMBELAJARAN.

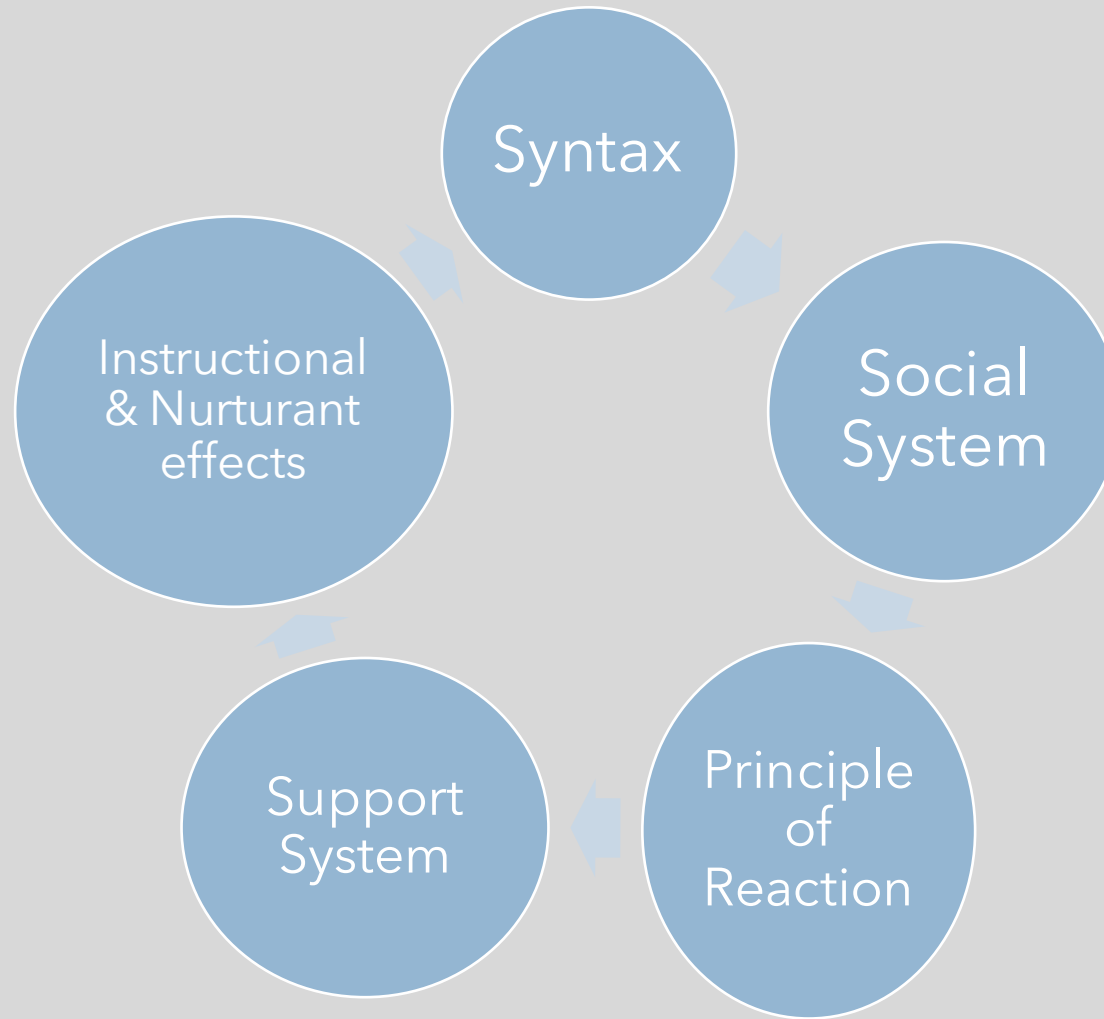


B. PEMBELAJARAN
AKTIF-INOVATIF



C. GAME & ICE-
BREAKER

A. Model Pembelajaran: Lima Unsur (SSP*si*)



1. Syntax: Tahapan Penggunaan Model

- Mendiskripsikan urutan pelaksanaan Model:
 - Kegiatan seperti apa yang akan dipilih
 - Bagaimana memulai
 - Antisipasi apa yang terjadi selanjutnya
 - Bagaimana mengakhiri

2. *Social System*

- Mendiskripsikan peran & hubungan/interaksi antara:
 - mahasiswa dan dosen,
 - mahasiswa dan mahasiswa,
 - mahasiswa dan lingkungan serta sumber belajar
 - mahasiswa dengan dirinya sendiri
- Peran dosen misalnya kapan sebagai (pusat kegiatan, konselor, atau fasilitator pembelajaran)
-

3. *Principle of Reaction*

- Perhatian dan tanggapan dosen pada aktivitas mahasiswa
- Reward & punishment
- Motivasi & pemberian feed back


Kesimpulan: *Principles of Reaction* berkaitan dengan aturan pemberian *reward* (atensi) berdasarkan pada kesiapan belajar para mahasiswa dan penyediaan respons-respons (positif) terhadap kegiatan yang dilakukan mahasiswa

4. *Support System*

- Berkenaan pada penyediaan dukungan yang harus diupayakan pada pelaksanaan setiap model
- Sistem dukungan berupa penyediaan film-film, sistem belajar individual, agenda field trip, atau pada model tertentu malah tidak membutuhkan dukungan (media, alat, bahan, sarana, prasarana) sama sekali.

5. *Instructional & Nurturant Effects*

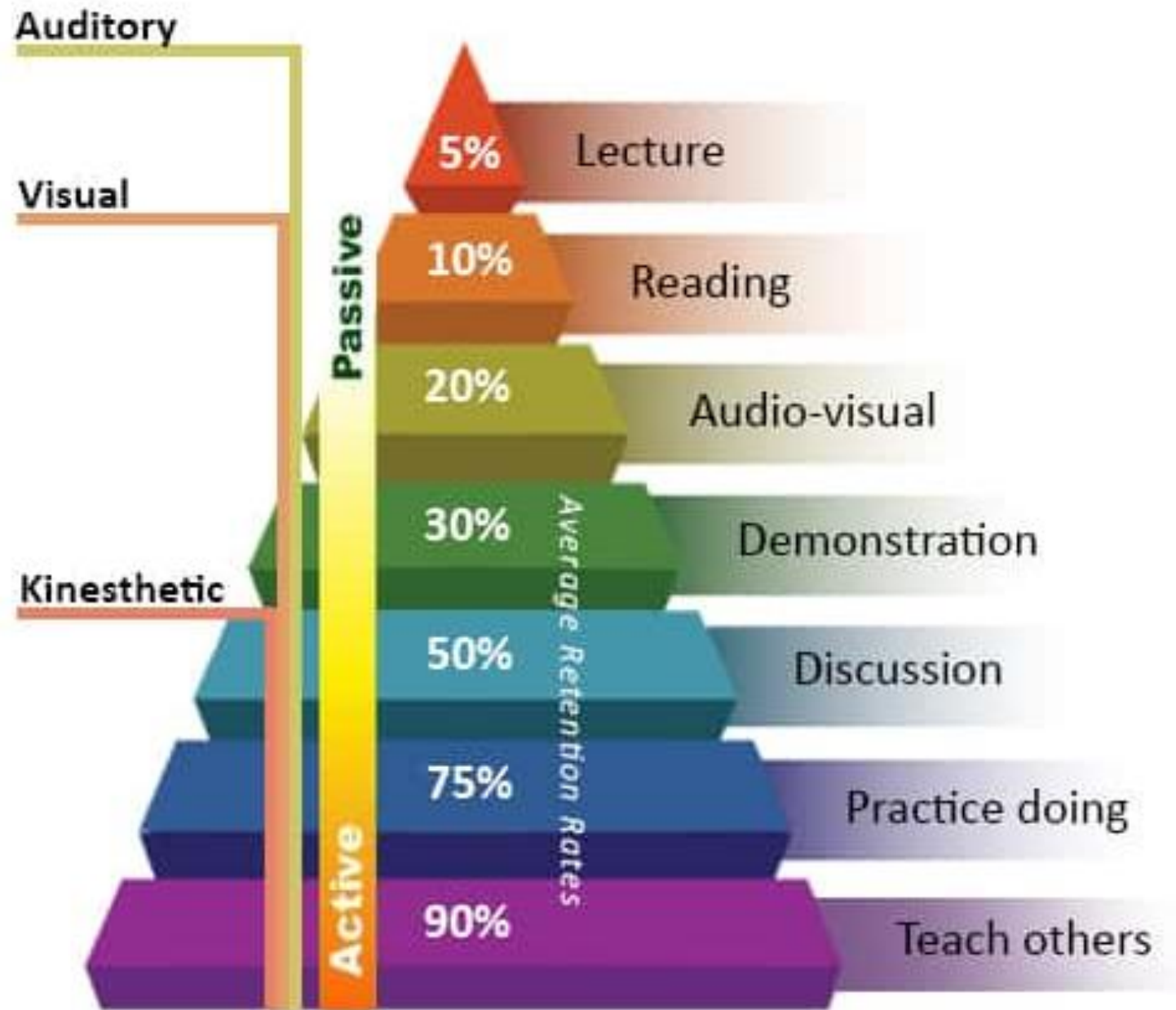
- Dampak pembelajaran dapat dan perlu dirancang berkaitan dengan isi materi pembelajaran.
- Dampak dapat dimunculkan secara implisit maupun eksplisit
- *Instructional effect* adalah dampak pembelajaran terkait dengan kompetensi belajar dan tujuan pembelajaran
- *Nurturant Effect* adalah dampak pengiring atau dampak ikutan. Tidak secara langsung ditetapkan sebagai tujuan pembelajaran tetapi penting untuk dilibatkan (misal dalam bentuk penanaman nilai, sikap, moral).



B. PEMBELAJARAN AKTIF- INOVATIF

Mengaktifasi dua Indera Utama (fisik & pikiran / *physical & Imagery*)

PEMBELAJARAN AKTIF: AKTIFASI FISIK & PIKIRAN



Adapted from the NTL Institute of Applied Behavioral Science Learning Pyramid

Aktivitas Fisik & Belajar

SAT INDERA UNTUK BELAJAR

V ISUAL

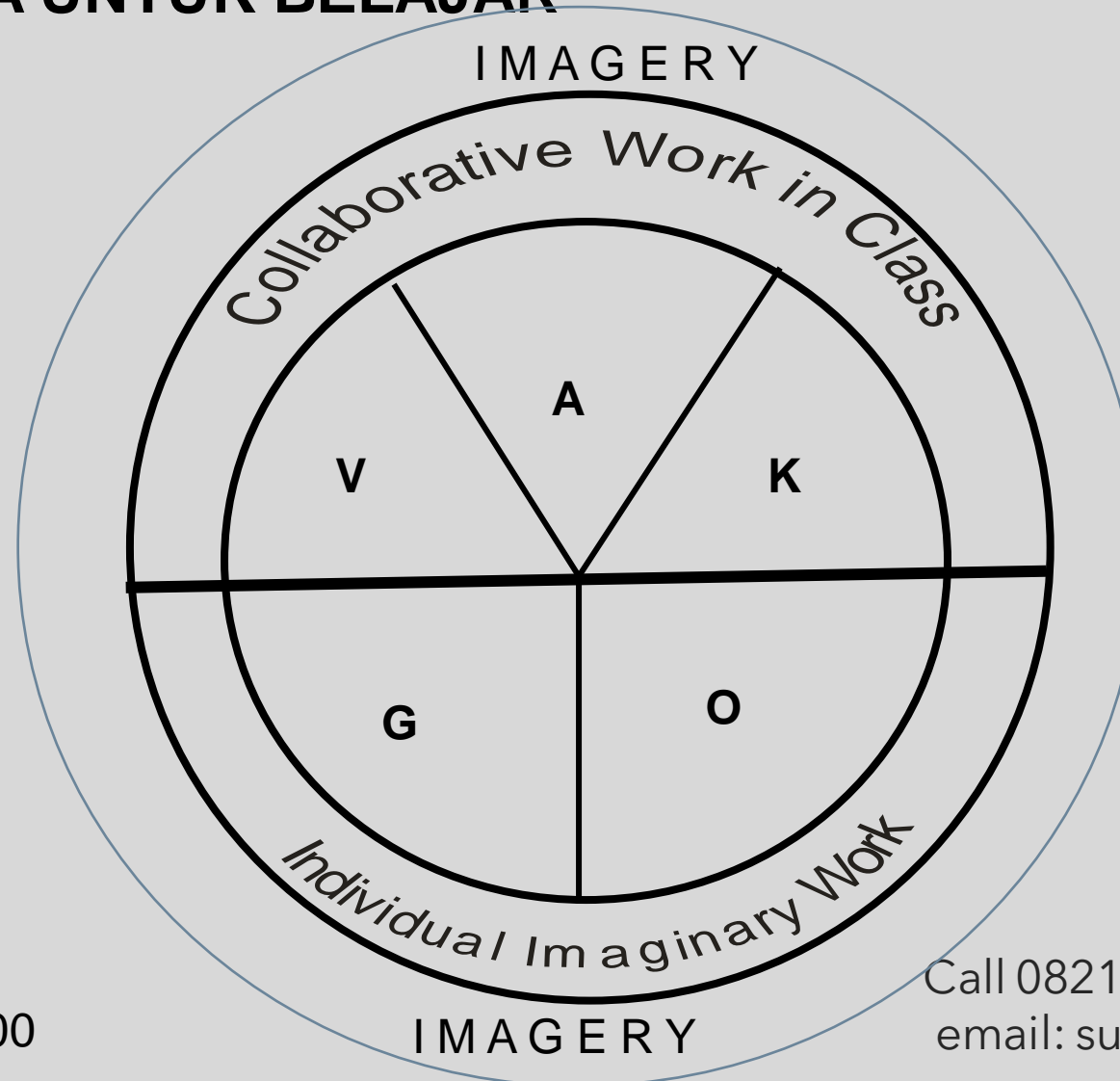
A UDITORY

K INESTHETIC

O LFACTORY

G USTATORY

I MAGERY



SUSENO, 2000

Call 082125199416

email: susenosaja7@gmail.com

AKTIVASI DUA BELAHAN OTAK

▶ OTAK BELAHAN KIRI

1. Logis
2. Berurutan / Sequential
3. Linear
4. Rasional
5. **Mengontrol Belahan Kanan**

▶ OTAK BELAHAN KANAN

1. Acak
2. Tak Berurutan
3. **Imajiner**
4. Intuitif
5. Holistik
6. Seni dan Keindahan
7. **Mengontrol belahan tubuh Kiri**

Aktivasi Pikiran dalam Belajar (OKA & OKI)

1. Quiz Siapa Dia

DISKUSI

- POLA PIKIR: CARA KERJA OTAK DALAM BELAJAR
- LINIER, BERURUTAN, LOGIS KIRI
- **MENYEBAR, DIVERGENT, ACAK, KREATIF KANAN**
- LIMA INDERA DALAM BELAJAR: 3 UTAMA + 2 SEMPURN
- INDERA KE-6 = IMAGERY MENJADIKAN BELAJAR MAKSIMAL SEMPURNA

Game dan Ice Breakers

- 1. Game
- 2. Ice Breaker
- 3. Energizer

SINTESA: PEMBELAJARAN AKTIF DI PT

- 1. Aktif Mental/Pikiran (Otak) Di Samping Aktif Fisik.**
- 2. Dua Belahan Otak (Kanan & Kiri)**
- 3. Tiga Indera Utama (V.A.K)**
- 4. Satu Indera Tambahan Penyempurna: Imagery**
- 5. EMPAT TEKNIK IMAGERY**
(Asosiasi, Prediksi, Refleksi, Klasifikasi)



SELESAI
TERIMA KASIH

Muchlas Suseno 082125199416; susenosaja7@gmail.com