

Modul Pengembangan Kompetensi Guru

Prof. Dr. Djamaludin Ancok; Dr. Neila Ramdhani; Adi Cilik Pierewan, Ph.D

SESI 1 : PARADIGMA BARU DALAM PEMBELAJARAN

Waktu : 90 menit

Tujuan :

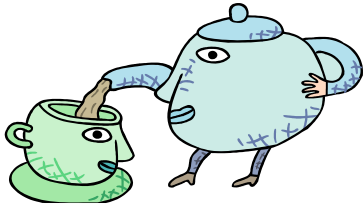
- Peserta memahami bahwa siswa akan mudah belajar apabila materinya kontekstual dengan metode kolaboratif learning.

Prosedur :

1. Fasilitator mengatakan pengalaman berkenalan dengan siswa misalnya: "Pada waktu kenalan dulu, saya dulu minta untuk maju satu per satu untuk memperkenalkan diri. Hasilnya, saya kenal siswa, tetapi siswa yang duduk ramai karena sudah merasa kenal dengan teman-temannya?" Fasilitator mengajak peserta lain untuk menyampaikan pengalaman pada waktu ingin kenalan dengan siswa.
2. Fasilitator mengajak kenalan dengan "melempar kantong kacang". Caranya, sebelum melempar kantong kacang, peserta harus menyebutkan namanya dan nama teman yang akan dilempari kantong kacang". Aturannya setiap peserta hanya boleh memegang kantong kacang sekali dalam satu putaran.
3. Fasilitator bertanya " Dalam permainan lempar kantong kacang tadi, mengapa ada peserta yang berhasil mengingat nama dan ada yang tidak?" Jawaban peserta biasanya "konsentrasi, yang dingat yang sering ngomong, sing diingat yang satu kamar/satu kabupaten". Fasilitator kemudian membuat jawaban sementara bahwa "Orang yang dingat oleh peserta adalah yang dekat dan berkesan".
4. Fasilitator mengajak peserta untuk membuktikan jawaban tersebut dengan mempelajari text "drasilus". Fasilitator memberikan pertanyaan sesuai yang berkaitan dengan teks "drasilus" dan peserta menjawab semua pertanyaan tersebut. (biasanya jawaban peserta semuanya benar) dan Fasilitator mengapresiasi peserta "kalian mendapatkan nilai 100, pelajaran kita berhasil, kita semua sukses". Kemudian Fasilitator menyatakan kita akan adakan ujian lanjutan dengan mengatakan "gambarlah drasilus!" secara berkelompok. (gambar peserta berbeda-beda).
5. Fasilitator menanyakan "apa yang menyebabkan nilainya semua 100, tetapi gambarnya berbeda-beda?" jawaban diarahkan pada kesimpulan "kita baru mengingat drasilus secara teks, belum belajar drasilus." Fasilitator kemudian bertanya "Apakah jenis-jenis drasilus?". Fasilitator kemudian bertanya "lebih ingat teksnya atau yang digambar oleh kelompok tadi ?".
6. Fasilitator mengajak peserta untuk menyimpulkan bahwa anak mengingat belum tentu sampai tahap belajar. Fasilitator bertanya "Bagaimana agar siswa belajar ?

I HEAR, I FORGET
I SEE, I REMEMBER
I DO, I UNDERSTAND

7. Fasilitator menjelaskan bahwa dari membaca teks drasilus setiap orang mempunyai pemahaman yang berbeda-beda. Kemudian ditayangkan gambar :



Fasilitator menanyakan “Apa yang akan terjadi, kalo hanya satu teko mengisi gelas tersebut?”. kemudian fasilitator menayangkan gambar dibawah ini dan menanyakan “apa yang terjadi?”



8. Fasilitator kemudian bertanya “apa yang kita lakukan agar bisa saling share” (dari guru ke siswa, siswa ke guru, siswa ke siswa, guru ke guru). Fasilitator mengarahkan jawaban bahwa setiap anak punya potensi yang berbeda-beda. Kemudian Fasilitator menayangkan **siswa sebagai bahan tambang**.
9. Fasilitator menanyakan “bahan tambang bermacam-macam, misalnya: intan, batubara, minyak bumi, besi, tembaga dls. Cara menambangnya sama atau berbeda? Tentunya berbeda”. Kalau siswa kita 30 tentunya untuk meningkatkan menambang potensi siswa memerlukan 30 cara yang berbeda” Mari kita tanyakan pada diri sendiri sudahkah kita menambang potensi siswa kita?
10. Siswa mengakhiri dengan Yel “Siswa:luar biasa”.

SESI 2 : ACTIVITY BASED LEARNING

Tujuan :

- Setelah sesi ini diharapkan peserta dapat memahami tentang konsep pembelajaran berbasis aktivitas

Prosedur :

- Pemateri memulai sesi dengan mengajak peserta melakukan permainan.
- Pemateri membagikan kertas HVS kepada peserta, masing-masing 1 lembar. Dan kertas flipchart 1 lembar untuk masing-masing kelompok.
- Pemateri meminta peserta untuk membagi kertas tersebut menjadi 4 bagian sama besar.
- Pemateri memandu peserta untuk membuat baling-baling kertas dari satu bagian kertas HVS.
- Pemateri memberi kesempatan membuat baling-baling kertas yang lebih memuaskan.

(pada saat ini bisa dibuat trik memotivasi siswa, misalnya di kelas biasanya yang pintar memberitahu yang lambat, sekarang guru bisa memberitahu dulu yang lambat belajar kemudian yang pintar belajar dari yang lambat belajar)

Pemateri memberikan tantangan

1. Buatlah baling-baling kertas agar putarannya berbalik arah

Setiap tantangan pemateri selesai ditanyakan: "Apa yang menyebabkan putarannya berbalik arah?" bisakah tanpa coba-coba membuat lagi yang putar kanan ?

2. Jatuhnya lebih lambat

Setiap tantangan pemateri selesai ditanyakan "Apa yang menyebabkan jatuhnya bisa lebih lambat?" Ayo kita buat baling-baling yang paling lambat.

- Pemateri menayangkan PeRak (activity Based learning)
- Pemateri mendiskusikan kegiatan dengan peserta.

"Dari kegiatan kita membuat baling-baling ini manakah

1. Pengalaman
2. Refleksi
3. Aplikasi
4. Konsolidasi

- Pemateri mengajak peserta untuk membuat contoh pembelajaran berbasis aktivitas
- Setelah selesai, masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya (@kelompok 5 menit)
- Pemateri menutup sesi dengan menyampaikan bahwa materi yang akan disampaikan di 3 hari ke depan adalah beberapa metode yang berbasis aktivitas.

SESI 3. BELAJAR DARI SEKITAR KITA

Tujuan:

1. Guru memahami bahwa pembelajaran dapat di desain dekat dengan lingkungan sekitar

Skenario

- Fasilitator meminta peserta dibagi menjadi beberapa 5 kelompok
- Masing-masing kelompok diberi tugas yang berbeda-beda yang berhubungan dengan nama-nama peserta

Kelompok 1. Apa arti Nama dari teman-teman (setiap nama point)

Kelompok 2. Menentukan 5 nama yang terbanyak hurufnya dan 5 nama yang paling sedikit hurufnya.

Kelompok 3. Carilah tokoh terkenal yang ada hubungannya dengan nama teman di kelas. Contoh : Yusuf Kalla ----- Ismail (alasanya Yusuf dan Ibrahim sama-sama Nabi)

Kelompok 4. Kelompokkan Nama teman sekelas dengan kategori-kategori tertentu!

Misalnya : kelompok nama berawalan huruf A =agus, ali, akbar

Kelompok 5. Mencari kata-kata (Bahasa Inggris) dari huruf pada namanya

- Apabila ada kelompok yang sudah selesai diberi tantangan berikutnya dengan sebelumnya mengucapkan "kadang ada siswa yang cepat menyelesaikan tugas sehingga kita memberi tantangan yang lebih kepada siswa yang cepat menyelesaikan tugas"

Kelompok 1. Sinonim arti nama (setiap nama point 1)

Kelompok 2. Menghitung 5 huruf yang paling sering digunakan dan 5 huruf yang jarang digunakan (setiap nama point 2)

Kelompok 3. Perankan tokoh-tokoh tersebut bertemu dalam pelatihan di TQI (setiap nama (3)

Kelompok 4.

Kelompok 5. Buatlah beberapa kalimat dalam bahasa inggris dari kata-kata yang telah ditemukan, tanpa menggunakan kalimat yang lain.

- Fasilitator menanyakan apa yang bisa dipelajari dari kegiatan ini? Untuk mengarahkan ke bahwa sebenarnya kita bisa menggunakan apa yang diketahui siswa dulu untuk mengajarkan hal-hal yang belum diketahui siswa. (konstruktivisme dan kontekstual)

Untuk mengarahkan ada beberapa pertanyaan

1. Pernahkah terpikir nama siswa dalam kelas untuk media dalam belajar
2. Pernahkah terpikir nama siswa untuk belajar bahasa inggris matematika ataupun sejarah.

SESI 4. AYO BERPIKIR TINGKAT TINGGI

Tujuan

- Peserta mampu membuat kegiatan pembelajaran yang kritis, analitis dan kreatif.

Skenario

1. Fasilitator mengatakan "Minggu kemarin, kita sudah belajar tentang kreatifitas. Kita akan aplikasikan ilmu kreativitas kita dalam pembelajaran. Nanti kita akan membahas cara agar siswa bisa kreatif, kritis dan analitis atau HOTS (higher order thinking skills)

Scene I --- 20 menit

2. Fasilitator mengajak bermain "tepek konsentrasi" dengan menyebutkan nama-nama hewan, sampai satu putaran penuh. Kemudian Fasilitator menuliskan dalam kertas flipchart nama hewan-hewan tersebut . Agar membantu "hewan apa saja tadi yang muncul?"
3. Fasilitator mengatakan "Dengan kegiatan ini tadi, apa yang membuat siswa lebih kreatif atau kritis atau analitis ?" kemudian jawaban diarahkan pada:
 - a. Setiap orang akan mempunyai jawaban berbeda (pertanyaan terbuka, (seolah-olah guru bertanya sebutkan hewan yang lain) merupakan kegiatan yang membuat siswa kreatif.
 - b. Ada dari kita yang sudah menyiapkan satu nama hewan tertentu, tetapi belum giliran kita sudah ada yang menyebutkannya dan kita harus mencari alternative yang lain (mencari alternative yang lain adalah kreatif)
 - c. Ada juga yang mempunyai strategi memikir nama hewan yang ia perkirakan orang lain tidak akan menyebutkannya (misalnya: tengu, tumo, kutu, dinosaurus,cacing dll). Perkiraan/hipotesis/dugaan itu merupakan level analisis.

Scene II----20 menit

4. Fasilitator mengajak peserta untuk mengembangkan lagi pembelajaran agar membuat siswa berpikir tingkat tinggi.
5. Fasilitator membagi menjadi 3 kelompok.
 - a. Kelompok Subyek = masing-masing anggota diminta memilih salah satu hewan yang disebutkan dalam permainan tepuk konsentrasi.
 - b. Kelompok Obyek = masing-masing anggota diminta memilih makanan salah satu hewan yang disebutkan tadi.

- c. Kelompok Tempat = masing-masing anggota diminta memilih tempat (keterangan tempat) keberadaan hewan-hewan tadi.
6. Setelah masing-masing kelompok sudah menyelesaikan tugas, Fasilitator meminta perwakilan kelompok subyek untuk memilih kelompok obyek dan tempat, kemudian dibuktikan “apakah cocok atau tidak?” misal= Subyek : cicak – Obyeknya : rumput Tempatnya: sawah”. Kalau di buat kalimat: Cicak memakan rumput di sawah (tidak cocok).
Jika cocok kelompok mendapatkan point 1 kalau tidak cocok 0, kemudian fasilitator memanggil perwakilan kelompok Obyek untuk memilih kelompok lain. Setelah semua kelompok mendapatkan giliran 3 kali. Fasilitator mempersilahkan saling mencari pasangannya.
7. Fasilitator menanyakan “dari kegiatan di atas, apa yang membuat siswa berfikir kreatif, analisis dan kritis?” jawaban diarahkan pada
 - a. Pada waktu bisa menyimpulkan cocok dan tidak cocok pasti mempunyai alasan dan itu merupakan proses berfikir kritis.

Scene IV----40 menit

8. Fasilitator mengajak peserta untuk membuat pertanyaan-pertanyaan yang HOTS .
 - a. Faktual VS Imajinatif



“Bapak/Ibu Guru buatlah pertanyaan dari gambar diatas”

Secara berkelompok golongankan pertanyaannya berdasarkan fakta atau imajinatif.

Contoh fakta :

Apa yang dinaiki?

Berapa mobil?

Apa warna baju?

Contoh Imajinatif

Apa yang dikatakan orang yang membawa helm?

b. Pasif VS Produktif

Pemateri menunjukkan telur "buatlah pertanyaan dari telur ini"

Pasif = apa warna telurnya

Produktif : pertanyaan yang bisa dijawab apabila siswa berkegiatan

Berapa berat telur tersebut.

c. Tertutup VS Terbuka

5 2 3 4 6 9 8

Dari angka-angka tersebut buatlah pertanyaan matematika?

Contoh tertutup $5+2 = \dots$

Terbuka : pertanyaan yang jawabannya benarnya lebih dari satu.

Contoh $9 =$

HARI KEDUA

SESI 1 : AGAR ANAK MENJADI PEMBACA ABADI (KELAS RENDAH 1-3)

PEMAHAMAN BACAAN: VISUALISASI DAN INFERENSI

Waktu : 90 menit

Bahan dan Alat :

- Tayangan Ayam dan Bebek
- Permainan duotet : kartu kata dan kartu gambar
- Tayangan visualisasi dan inferensi
- Buku-buku bacaan untuk memodelkan membaca ekspresif

Maksud dan Tujuan :

- Peserta memahami dan mengalami cara mendorong anak untuk menjadi pembaca abadi
- Peserta memahami dan mengalami beragam cara untuk mengajar anak membaca dengan suasana riang gembira dengan permainan duotet
- Peserta memahami dan mengalami beragam cara untuk mengajar anak tentang pemahaman bacaan dan menghargai opini anak dengan visualisasi dan inferensi

Metode :

- Modeling Membaca Ekspresif: Anak ayam dan anak bebek
- Diskusi
- Permainan duotet : seperti kwartet tapi berpasangan, yang paling banyak kartunya, mendapat hadiah buku cerita dan membacakan pada pasangannya (usahakan berganti-ganti pasangan, sehingga setiap anak merasakan pernah menang, jika ada anak yang sangat lambat membaca, bermainlah dengan gurunya, dan guru mengalah, agar si anak mengalami perasaan mampu)

Prosedur :

- Penyemangatkan: setelkan musik, lalu persilahkan peserta untuk berjalan sambil berjoget, musik berhenti, maka pilih pasangan yang paling dekat: diskusikan tentang buku yang paling menarik yang pernah dibaca dan mengapa Anda menyukai buku tersebut.

1. Diskusi tentang minat terhadap Buku

Mengapa Anda menyukai satu buku tertentu dan kurang menyukai buku yang lain? (karena sesuai hobi, minat, pekerjaan, dll semua yang terkait dengan selera) bagaimana selama ini Anda mendorong anak didik untuk membaca? Apakah Anda menyuruhnya untuk membaca buku tertentu dan melarangnya membaca buku tertentu? Apakah Anda mencela ketika Anak anda suka membaca komik? Atau Cergam? Diskusikan dalam kelas besar. Ya, umumnya orang tua memberi batasan-batasan, dan kurang membebaskan sehingga anak kemudian hanya terpaksa membaca buku karena kewajiban, dan bukan membaca karena menyukai membaca. Bagi anak-anak yang belum bisa membaca, kira-kira upaya apa yang bisa kita

lakukan untuk mendorong mereka menyukai buku? (membelikan buku yang tahan air, tahan sobek, dll, dan juga membacakan buku bagi mereka dengan ekspresif)

2. Modelkan Membaca Ekspresif

tayangan anak dan bebek. Usahakan unsur ekspresi verbal dan non verbal yang bagus, dan diselingin pertanyaan-pertanyaan memancing berpikir, berimajinasi seperti: "kira-kira apa yang akan terjadi ya?" "Oooh, bagaimana pendapatmu kisah selanjutnya?"

3. Memberi kesempatan untuk mengalami membaca ekspresif

kembali berpasangan dengan musik, lalu memilih satu buku yang paling disukai, untuk membaca ekspresif, baca 4 halaman saja, bergantian. Diskusi: kira-kira unsur apa saja yang harus ada ketika membacakan buku secara ekspresif pada anak? Tuliskan di kertas flipchart

4. Games dutet

games ini bertujuan memberikan pemahaman bahwa mengajarkan membaca pada anak SD kelas rendah dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya adalah dengan permainan. Buatlah agar Peserta berpasangan, lalu dibagi kartu, pastikan pasangan tersebut, mendapatkan kartu gambar dan kartu kata secara berimbang, lalu aturan utamanya: 1) ping-sut, yang menang meletakkan kartu lebih dahulu, jika muncul kata, maka pasangannya meletakkan gambar, demikian seterusnya, yang bisa melengkapilah yang mendapatkan kartu lengkapnya, yang paling banyak kartu lengkap, dia yang menang, hadiahnya mendapat satu bintang dan membacakan kata-kata "terimakasih, kau membantuku membaca" pada pasangannya.

5. Visualisasi

Pernahkah bapak ibu guru melihat air terjun? Jika banyak yang mengacungkan tangan, mintalah peserta memejamkan mata putar musik yang berbunyi gemericik air, Lalu bacakan teks ini: "Aku menatap air terjun kecil itu, lalu kupenjamkan mataku, kudengar gemericik airnya yang bercampur desau angin, hatiku menjadi tentram" mintalah pesertamembuka matanya, lalu tanyakan: Apakah bapak ibu bisa melihat airt terjun kecil itu di pikiran bpak ibu? Apakah bapak ibu seakan mendengar gemericik air dan desau angin di pikiran bapak ibu?" Itulah visualisasi atau imajinasi. Visualisasi adalah proses berpikir di dalam otak kita, yakni kita seakan memiliki gambaran mental terhadap teks yang kita baca. Pada anak-anak visualisasinya terkadang masih terbatas, apa kita-kira yang dapat kita lakukan untuk membantu mereka melatih visualisasinya? Tayangkan slide lidah katak: bacalah bersama-sama peserta. Lalu mintalah peserta untuk mempraktekkan lidah katak dengan menggunakan anggota badan.

6. Inferensi

Setelah visualisasi, maka tingkat selanjutnya adalah memahami bacaan dengan inferensi, inferensi atau kesimpulan yang diambil berdasarkan pengalaman adalah proses berpikir tingkat tinggi, setiap saat kemampuan inferensi kita meningkat sesuai dengan pengalaman belajar kita dalam kehidupan. Tayangkan slide inferensi. Mintalah bapak-ibu untuk berpendapat, tidak ada jawaban yang salah. Mengapa kita memiliki inferensi yang berbeda-beda? Bagaimana jika kita menanggapi jawaban siswa yang berbeda-beda dalam menanggapi

suatu persoalan, atau sebuah soal yang menuntut jawaban terbuka? Apakah kita menghargai atau cenderung hanya memaksakan satu jawaban? Diskusikan.

SESI 2 : GAMES PUISI WARNA DAN APRESIASI PUISI

Waktu : 90 menit

Bahan dan Alat :

Tayangan Puisi
Kertas manila warna-warni ditempel di sekitar dinding
puisi-puisi milik penyair-penyair indonesia
Kertas flipchart

Maksud dan Tujuan :

Peserta memahami dan mengalami bahwa mengajarkan puisi bisa dilakukan dengan cara sederhana
Peserta memahami dan mengalami bahwa menulis puisi itu mudah
Peserta memahami dan mengalami berbagai macam cara mengapresiasi puisi

Metode

Diskusi
Games
Praktik

1. Pembuka

Bacakan sebuah puisi, puisi yang dipilih yang mendalam, yang mengandung banyak makna, dimana tiap orang bisa mendapatkan gagasan yang berbeda-beda, tentang puisi itu. Mintalah para peserta untuk merenungkan puisi itu. Jangan ditanyakan apa maksud puisi itu, diam dan lanjutkan sesi.

2. Renungan

Tanyakan Siapa yang menyukai puisi? Siapa yang tidak? Mengapa menyukai puisi? Dan mengapa tidak? Mintalah mereka untuk membahas dengan pasangan, dan mintalah untuk kemudian menyampaikannya pada kelompok besar. Lalu tunjukkan dengan menampilkan kutipan dari Georgia Heard.

Puisi ada pada setiap manusia, ada pada ucapan selamat pagi yang anda berikan pada pasangan Anda, ada pada rangkaian kata sayang yang Anda ucapkan pada buah hati Anda. Puisi ada pada diri setiap orang yang paling dalam, hanya ada yang mengenalinya ada yang tidak. Saat kita menyuarakan sesuatu, suara itu hanya milik kita, yang alami, dan saat itu kita tidak berusaha menjadi yang lain, tapi diri kita sendiri, itulah puisi (Georgia Heard)

3. Apa warna perasaan Anda Hari ini?

Tunjukkan ketujuh warna di tampilan yaitu merah, kuning, hijau, biru, ungu, hitam, putih. Mintalah peserta untuk berpikir sejenak, memilih satu warna yang mewakili perasaan peserta pada saat itu. Mintalah peserta untuk menuju warna kertas yang telah ditempel disekitar ruang pelatihan, sesuai dengan warna perasaan masing-masing. Bila ada yang lebih dari 5 orang pada satu warna, bagilah menjadi misalnya, biru 1 dan biru 2. Tanyakan pada beberapa peserta mengapa memilih warna itu?

4. Biru adalah...

Kelompok diminta membahas dan menuliskan kata-kata yang mewakili warna kelompok mereka. Berikan kertas ukuran A3, biarkan salah satu anggota kelompok menuliskan kata-kata yang terlintas; misalnya: biru adalah laut, ikat rambut, samudra, langit dst. Lalu mintalah satu atau dua kelompok untuk membacakan daftar warna mereka. Apakah yang Anda rasakan saat membacanya? Iya, itu sudah menjadi puisi. Puisi ada dimana-mana, hanya ada yang merasakannya ada yang tidak. Mintalah masing-masing peserta mengembangkan daftar kata yang ada, dengan menambahkan kata, frasa dan kalimat secara bebas, dan menjadi puisi pribadinya. Tempelkan pada kertas yang ada di dinding. Adakan pameran puisi dengan iringan musik.

5. Puisi khayalan dan aku ingin

berilah contoh puisi khayalan, lalu mintalah peserta memikirkan puisi khayalan seperti apa yang akan dituliskannya. 10' Masing-masing peserta diminta memikirkan satu kalimat yang bertuliskan: aku ingin....Lalu tulisan itu dikumpulkan menjadi puisi bersama dan dipamerkan di dinding 5'

Apresiasi Puisi

Bacakan sebuah puisi :

Contoh puisi:

KATANYA KAU

Sapardi Djoko Damono

Katanya kau keturunan pisau

Katanya kau keturunan pisau yang terengah

Katanya kau keturunyan pisau yang terengah dan mengucurkan darah

Katanya kau keturunan pisah yang terengah dan mengucurkan darah sehabis menikam ombak laut dan terkubur

Di rahimnya

1973

Tanyakan pada peserta, umumnya bagaimana cara mengapresiasi puisi? Misalnya puisi ini. Biasanya peserta akan menyampaikan teori-teori apresiasi puisi. Lalu katakan bahwa, Kita bisa mengajarkan pada anak untuk mengapresiasi puisi dengan cara yang sederhana, karena apresiasi adalah pemaknaan, maka salah satu cara mengapresiasi adalah dengan membalasnya, seperti kita membalas surat, karena dengan membalas puisi tersebut, bisa jadi orang tersebut telah mengerti makna puisi itu. Contoh apresiasi dengan membalas puisi:

AKU BUKAN

Intan savitri

Aku bukan keturunan pisau

Aku bukan keturunan pisau yang terengah

Aku bukan keturunyaan pisau yang terengah dan mengucurkan darah

Aku bukan keturunan pisah yang terengah dan mengucurkan darah sehabis menikam hutan dan tak pernah terkubur

Di jantungnya yang berdebur

Minta setiap orang dalam kelompok menginterpretasi puisi tersebut dan memintanya berbagi dalam kelompok besar.

- Apresiasi puisi

Tempelkan puisi-puisi sekitar 10 buah puisi di sekitar ruangan, lalu mintalah peserta melihat dan membaca satu persatu puisi 15-20'. Mintalah peserta untuk memilih dan berdiri disamping puisi yang dipilihnya. Diskusi, ajaklah peserta mendiskusikan mengapa mereka memilih puisi tersebut. 10'

- Peserta membuat apresiasi

dalam bentuk gambar atau menjawab puisi tersebut. Pelatih memodelkan. Ambil satu puisi lalu tuliskan jawabannya. Waktu 10'

- Pagelaran apresiasi puisi

peserta diminta menempelkan apresiasinya, atau gambarnya pada puisi yang dipilihnya, lalu adakan galeri puisi, dengan musik. 10'

Sesi. 3 Inovasi Pembelajaran

Sesi. 4 Inovasi Pembelajaran

HARI KETIGA

SESI 1.

- **MEMAHAMI BILANGAN (KELAS RENDAH 1-3)**

Waktu

90 menit

Bahan dan Alat

Papan Puzzle Karet angka 1 – 10 (tiga set)

Tayangan "Mengapa Mengajarkan Matematika dengan Permainan Penting"

Tayangan "5 Modus Pemahaman"

biji kedelai besar

piring kertas kue

Maksud dan Tujuan

Peserta memahami dan mengalami bahwa tujuan mengajar adalah pemahaman siswa bukan target kurikulum

Peserta memahami & mengalami urutan pemahaman: kongkrit → gambar → hubungan → abstrak

Peserta memahami & mengalami 5 modus pemahaman: konteks kehidupan → benda

Metode:

Diskusi

Games: memahami bilangan

Praktik

Prosedur:

Tanyakan pada guru, bagaimana selama ini mengajarkan matematika?

Bagaimana strategi yang bisa kita pakai agar siswa benar-benar memahami? Misalnya tentang angka 5. Diskusi apa itu angka "5?" tuliskan hasil diskusi di papan tulis.

1. Mainkan games "Memahami Bilangan" :

- Kenalkan pada peserta angka 1 – 10 dengan menunjukkan angka yang tertera pada puzzle, bagikan puzzle secara acak pada peserta, lalu panggillah angkanya urut dari 1 – 10, mintalah mereka berurutan dari angka kecil ke besar, lalu berurutan dari besar ke kecil, kiri besar makin kekanan kecil, kanan kecil makin ke kiri besar dan segala variasinya.
- Letakkan papan puzzle angka menyebar di berbagai tempat. pastikan jumlah papan puzzle kurang 1 dari jumlah peserta
- Lalu Minta seluruh peserta berkumpul di tengah ruang
- lalu mintalah peserta masing-masing berlari mendapatkan papan puzzlenya, hingga sisa 1 orang saja yang tidak dapat.
- Tanyakan pada masing-masing peserta, "Anda berdiri pada angka berapa?"
- mintalah peserta yang tidak dapat papan puzzle memanggil temannya dengan sebutan angka.
- Misalnya: angka 1, 2, 3, lalu yang berdiri angka 1,2,3 akan datang ke tengah, kemudian berlomba dengan yang memanggil untuk mendapatkan tempat diatas puzzle, bisa juga dipanggil angka diantara 1 dan 5, maka peserta dengan angka 2, 3, 4 akan berkumpul, lalu berlomba lari lagi dst.

2. Tunjukkan slide Belajar Matematika melalui Permainan

Apa manfaat bermain matematika?

- Pengalaman langsung
- Coba dan salah
- Menemukan Pola
- Menemukan rumus

3. Tunjukkan Slide 5 Modus Pemahaman

Benda kongkrit gambar → simbol gambar → simbol tulisan → abstrak

Misalnya:

Tanyakan bagaimana cara yang biasa anda lakukan ketika mengajarkan $2 + 3 = ?$

- kemungkinan ada yang menggunakan benda
- ada juga yang langsung menghitung dengan jari

Jumlah 5 itu apa? Peserta biasanya menjawab: ya itu → menunjuk gambar, atau lima adalah ini, menunjuk jari lima. Nah, pelatih kemudian membawa kotak korek api berisi 5 buah batang korek api. Hmm 5 adalah:

- 1 batang korek api di luar, 4 batang di dalam
- 2 batang korek api di luar, 3 batang di dalam

- dst. Ini adalah kemungkinan jumlah angka 5.

Sekarang di cobakan pada peserta:

Carilah kemungkinan pasangan biji kacang kedelai yang berjumlah 5. lalu pasang biji kedelai berjumlah 7 dst.

Pelatih membuat tabel, dan biarkan masing-masing peserta menyumbang satu pasangan kacang kedelai berjumlah lima atau tujuh secara acak. Terus cari kemungkinannya, sebab penjumlahan berjumlah komutatif

$$(a + b) = (b + a)$$

- Penekanan pada proses ini adalah:
- Pengalaman menggunakan benda kongkrit (biji kedelai)
- Pengalaman coba dan salah
- mencoba berbagai kemungkinan
- Akhirnya menemukan pola

Apakah proses ini akan terjadi jika guru langsung mengajarkan modulus abstrak? Apa yang akan terjadi pada siswa? Diskusikan metode permainan apa yang bisa kita rancang untuk memahami **operasi pengurangan**, menggunakan lima modulus. (benda kongkrit-kehidupan sehari-hari-simbul gambar-simbul tulisan, abstrak):

Refleksi:

Apa saja yang kita pelajari pada sesi ini?

SESI 2.

- **FLEKSIBILITAS BERPIKIR DALAM MATEMATIKA**
- **SOAL MENCONGAK YANG MELATIH CARA BERPIKIR DIVERGEN**

Waktu

90 menit

Bahan dan Alat

Tayangan soal cerita

Tayangan mencongak untuk berpikir divergen

Maksud dan Tujuan

Agar guru memahami bahwa yang terpenting dalam matematika adalah mengajarkan BANYAK CARA untuk menyelesaikan soal matematika

Agar guru mampu merancang berbagai strategi untuk memahamkan siswa ttg persoalan matematika dengan berbagai macam cara

Metode:

Diskusi

Games

Praktik

Prosedur:

Games

Membilang acak: ajak peserta untuk duduk dalam posisi tidak beraturan, katakan bahwa kita akan membilang mulai dari satu, hingga 30 (jika peserta 30 orang), aturan mainnya, siapa saja boleh memulai dan dilanjutkan oleh siapa saja, tetapi jika ada yang berbarengan dalam membilang, maka harus dimulai lgi dari angka satu. Permainan selesai jika, lancar membilang tanpa berbarengan dari 1 – 30.

Insight Games

Kesabaran, empati, menunggu, kerjasama: Sabar dalam menunggu proses berpikir anak-anak, terutama dalam memahami soal matematika, empati pada pola pikir anak-anak yang umumnya harus diawali dengan contoh kongkrit.

1. Jelaskan bahwa soal cerita umumnya adalah segala sesuatu yang kita kerjakan sehari-hari. Berapa banyak dari Anda yang merasa gugup dan berat ketika melihat soal seperti ini? Apakah ada yang merasa tidak nyaman ketika pertama kali membacanya? Berapa banyak yang merasa nyaman dan percaya diri melihat soal ini? Yang kita inginkan dari siswa adalah agar siswa merasa nyaman membaca soal ini, karena ini adalah persoalan sehari-hari, sehingga mereka harus percaya bahwa mereka dapat menyelesaikannya dan menghitungnya di luar kepala. Oke sekarang coba kita kerjakan bersama-sama. Siapa saja yang telah memiliki jawabannya? Bisakah di jelaskan bagaimana cara menghitungnya? Adakah cara lain untuk menghitungnya? Berapa banyak dari Anda yang menggunakan cara menggambar, menulis, kira-kira, pecahan, persentase?

Ya, betul jawabannya adalah 307 gelas. Tetapi CARA MENGERJAKANNYA BISA BERMACAM-MACAM. Inilah titik tekan yang harus kita dorong pada anak-anak, bahwa matematika mengajarkan kita untuk fleksibel dalam mengerjakan soal-soalnya.

2. Diskusikan dengan pasangan:

Buatlah contoh cara mengerjakan matematika yang bermacam-macam cara, dengan satu soal cerita, tetapi berbagai macam cara penyelesaiannya. Mintalah salah satu dari pasangan yang ada untuk menceritakan hasil diskusinya.

3. Mencongak untuk berpikir Divergen

Bagaimana selama ini Anda memberi soal mencongak pada anak-anak? Coba berikan contoh. Mintalah peserta memberi contoh mencongak. Biarkan peserta memberikan pendapatnya. Catatlah pendapat-pendapat peserta. Adakah peserta yang memberi pertanyaan pada siswa dengan cara seperti ini: Siapakah yang bisa menuliskan lebih dari satu cara untuk mendapatkan angka 10? Tayangkan slide mencongak. Jika tidak ada, bahaslah ini. Metode ini adalah salah-satu cara yang bisa dilakukan guru untuk mengetahui, konsep operasi bilangan apa saja yang telah dikuasai siswa, dan mendorong siswa untuk menemukan berbagai cara dalam menyelesaikan matematika (berpikir divergen)

Angka 10 bisa didapat dari:

- $7 + 3$, $5 + 5$, dst (jika anak telah menguasai penjumlahan)
- $20 - 10$, $11 - 1$ dst (jika anak telah menguasai pengurangan)
- $20 : 2$, $30 : 3$ dst (pembagian)
- 10% dari 100 (prosentase, pembagian, perkalian)
- $100/10$; (pecahan) dst.

Diskusikan dengan pasangan/kelompok kecil: Bagaimana cara memberikan soal-soal matematika yang melatih berpikir divergen.

Refleksi:

Apakah yang kita pelajari pada sesi ini?

Sesi. 3 Inovasi Pembelajaran

Sesi. 4 Inovasi Pembelajaran