

**PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF, KREATIF,
EFEKTIF DAN MENYENANGKAN**

PAIKEM

oleh

Prof. Dr. Drs. Aprizal Lukman, M.Pd.

NIP 19570413 196503 1 003



**DIBERIKAN PADA PELATIHAN NOVEMBER 2011
HOTEL GOLDEN HARVEST JAMBI**

MENGAPA PAIKEM ?

1. Belajar Di Asumsikan sebagai:

- Individual Process
- Social Process
- Menyenangkan
- Tak pernah berhenti
- Membangun makna

MENGAPA PAIKEM ?

Lanjutan...

2. PERUBAHAN PARADIGMA

- Ø Mengajar → Pembelajaran
(teaching – learning)
- Ø Penilaian → Perbaikan Terus-menerus
(Continuous improvement)

MENGAPA PAIKEM ?

Lanjutan...

2. PERUBAHAN PARADIGMA

- Ø Mengajar → Pembelajaran
(teaching – learning)
- Ø Penilaian → Perbaikan Terus-menerus
(Continuous improvement)

MENGAPA PAIKEM ?

Lanjutan...

3. PENGERTIAN

- Pembelajaran yang memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan yang bervariasi untuk mengembangkan ketrampilan, sikap dan pemahaman dengan penekanan kepada belajar sambil berkarya, sementara DOSEN menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif

MENGAPA PAiKEM ?

Lanjutan...

4. PENGERTIAN

Menciptakan Lingkungan Belajar yang kondusif/bermakna yang mampu memberikan mahasiswa keterampilan, pengetahuan dan sikap untuk kelangsungan hidup.

MENGAPA PAIKEM ?

Lanjutan...

5. Ciri-Ciri

5.1 Pembelajaran

- Multi metode
- Multi media
- Praktik dan bekerja dalam Tim
- Memanfaatkan Lingkungan kampus

Multi Aspek :

- Logika
- Kinestika
- Estetika
- Etika

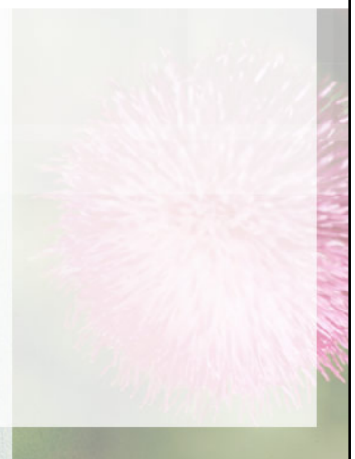
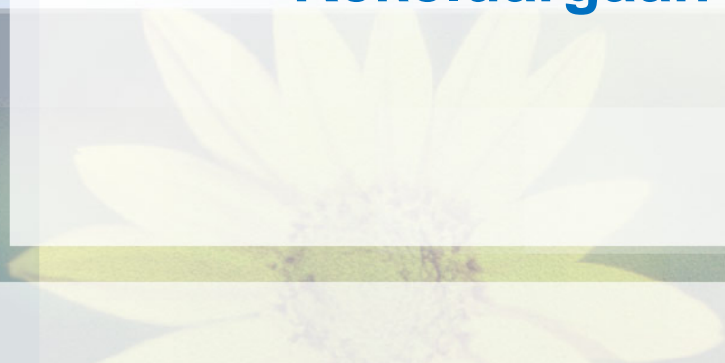
5. Ciri-Ciri

Lanjutan...



5.2 Melatih Kebiasaan yng Mengarah pada 6 K

- **Kebersihan**
- **Keindahan**
- **Kerindangan**
- **Ketertiban**
- **Keamanan**
- **Kekeluargaan**



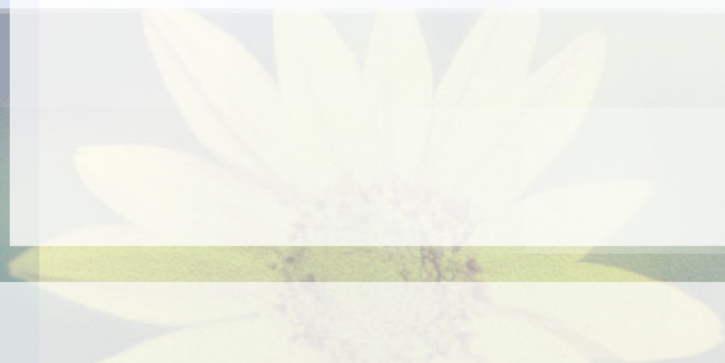
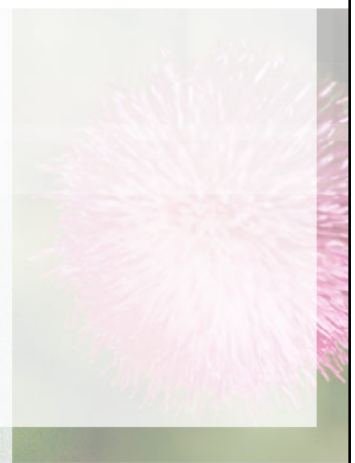
5. Ciri-Ciri

Lanjutan...

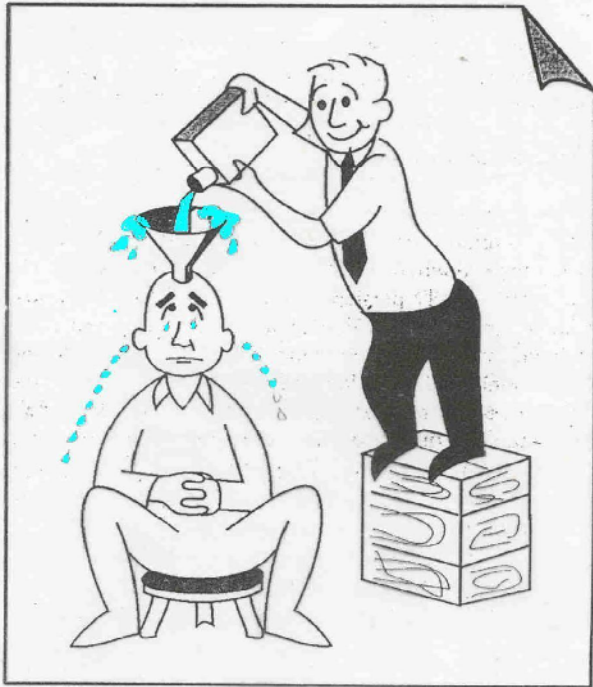


5.3 Suasana belajar Pembelajaran hendaknya:

- **Menyenangkan**
- **Mengasyikan**
- **Mencerdaskan**
- **Menguatkan**



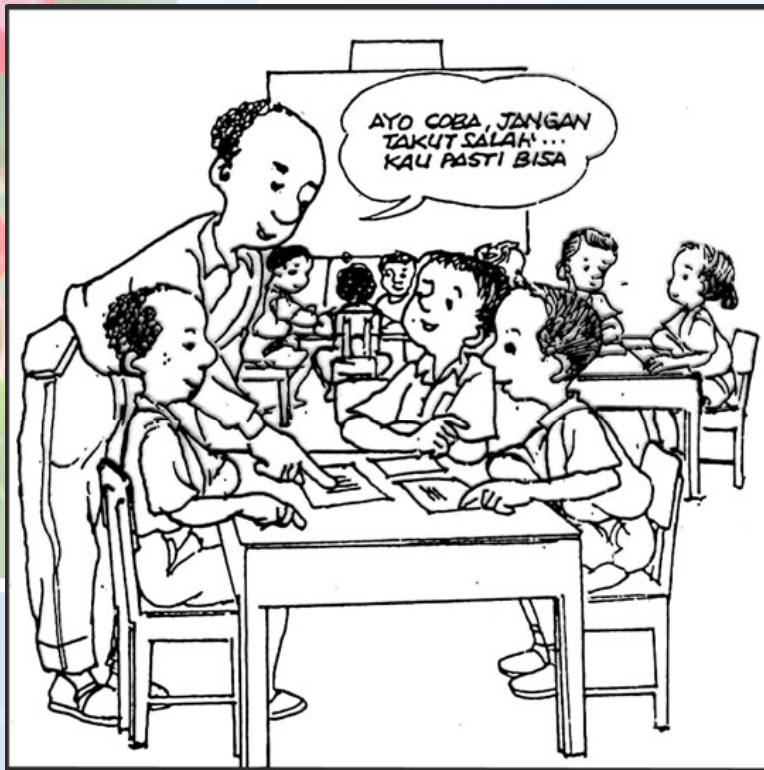
Belajar



proses membangun makna/pemahaman oleh si pembelajar terhadap *pengalaman dan informasi yang disaring dengan persepsi, pikiran, perasaan* .

Jadi, Belajar = memproduksi gagasan

Mengajar



Menciptakan suasana yang mengembangkan inisiatif dan tanggung jawab belajar si pembelajar ke arah pemahaman, sikap belajar sepanjang hidup

MANFAAT BAGI MHS.

- Belajar lebih efektif/mendalam
- Mhs. lebih kritis dan kreatif
- Suasana dan pengalaman belajar bervariasi
- Meningkatkan kematangan emosional/sosial
- Produktivitas siswa tinggi
- Siap menghadapi perubahan dan berpartisipasi dalam proses perubahan

Pembelajaran

Merubah dari konsep MENGAJAR
ke PEMBELAJARAN



Bagaimana pendapat anda?



Agar Mhs. Aktif

- Dosen mengajukan pertanyaan yang mengundang banyak jawaban mahasiswa



Agar Mhs. Aktif

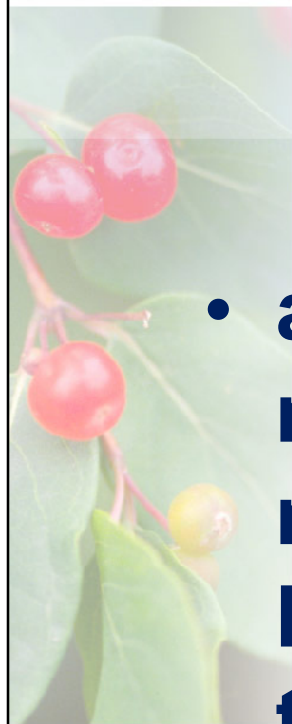
- Dosen merespon dan menghargai semua pendapat mahasiswa



Pembelajaran interaktif



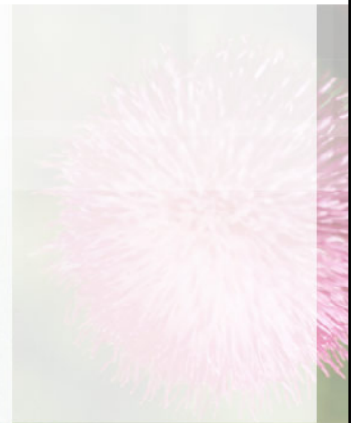
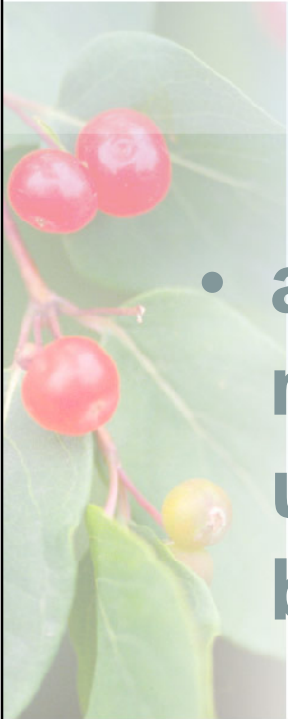
- **adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menjalin kerjasama yang bermakna dengan teman dan dosen.**



Pembelajaran inspiratif

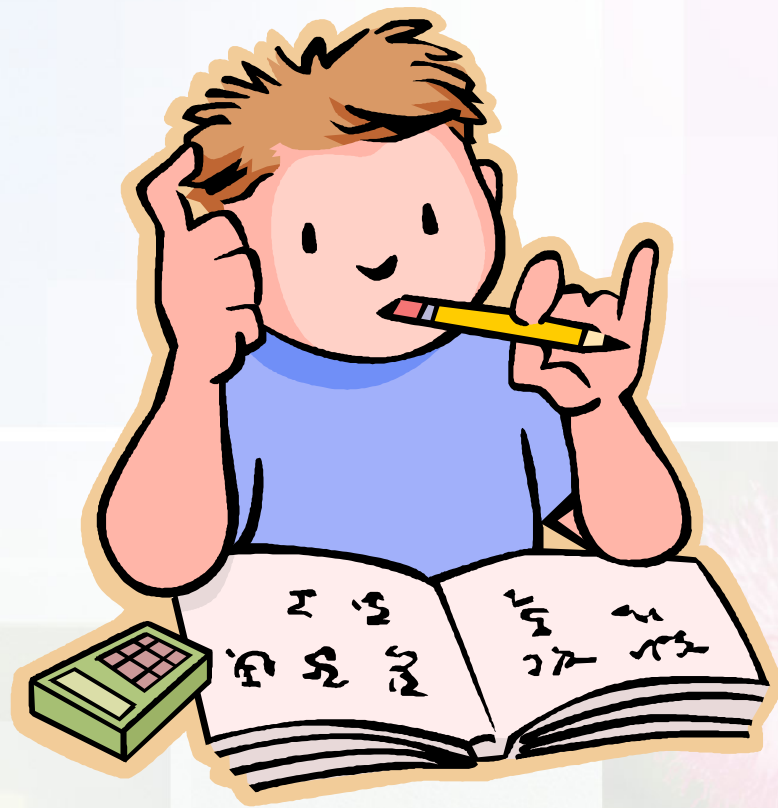


- adalah pembelajaran yang mendorong dan memicu mahasiswa untuk menearitemukan hal-hal yang baru dan inovatif.



Agar Mhs. Kreatif

- Dosen meminta mahasiswa untuk menghasilkan karya atau kreativitas



Agar Mhs. Kreatif

- **Dosen menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, bervariasi dan kreatif.**

Agar Mhs. Kreatif

- Dosen menghargai dan memamerkan hasil karya semua mahasiswa



Agar Pembelajaran Efektif

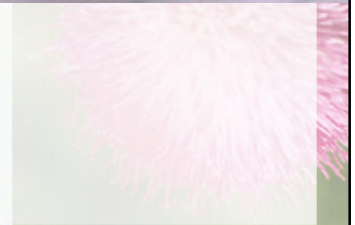
- Dosen memperhatikan efisiensi waktu



Agar Pembelajaran Efektif



- **Dosen memberikan tugas-tugas dengan panduan yang jelas**



Pembelajaran yang menyenangkan



- **adalah pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa kuliah dalam suasana tanpa tekanan, bebas, terlibat secara psikis dan fisik.**



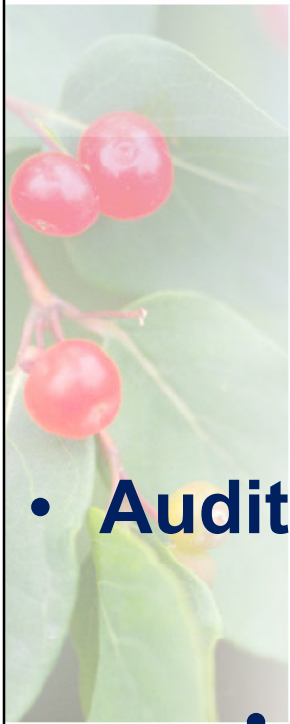


- **Pembelajaran multi-indra :**

- 1. Dengan membaca dan memvisualisasikan bahan ajarberarti Anda telah melihatnya -----> Visual**

- 2. Dengan mengajukan pertanyaan dan menjawabnya dengan suara keras.....berarti Anda telah mendengarnya --> Auditorial**

- 3. Dengan menuliskan pokok masalah pada kartu dan menyusunnya dalam urutan logis.....berarti Anda telah melakukannya---> Kinestetik/Fisik**



- **Pendekatan SAVI**
- **Somatis: Belajar sambil bergerak**
- **Auditori: Belajar dengan berbicara dan mendengar**
- **Visual: Belajar dengan mengamati dan menggambarkan**
- **Intelektual: Belajar dengan memecahkan masalah dan merenung/refleksi**





- **Pelibatan Otak Kiri dan Kanan**

Otak Kiri

- **Perencanaan**
- **Outline**
- **Tata Bahasa**
- **Penyuntingan**
- **Penulisan Kembali Naskah – Imajinasi**
- **Penelitian**
- **Tanda Baca**
-

Otak Kanan

- **Semangat**
- **Spontanitas**
- **Emosi**
- **Warna**
- **Gairah**
- **Ada unsur baru**
- **Kegembiraan**



KOMPONEN UTAMA PAIKEM

KURIKULUM &
PERANGKATNYA

SARANA
PRASARANA

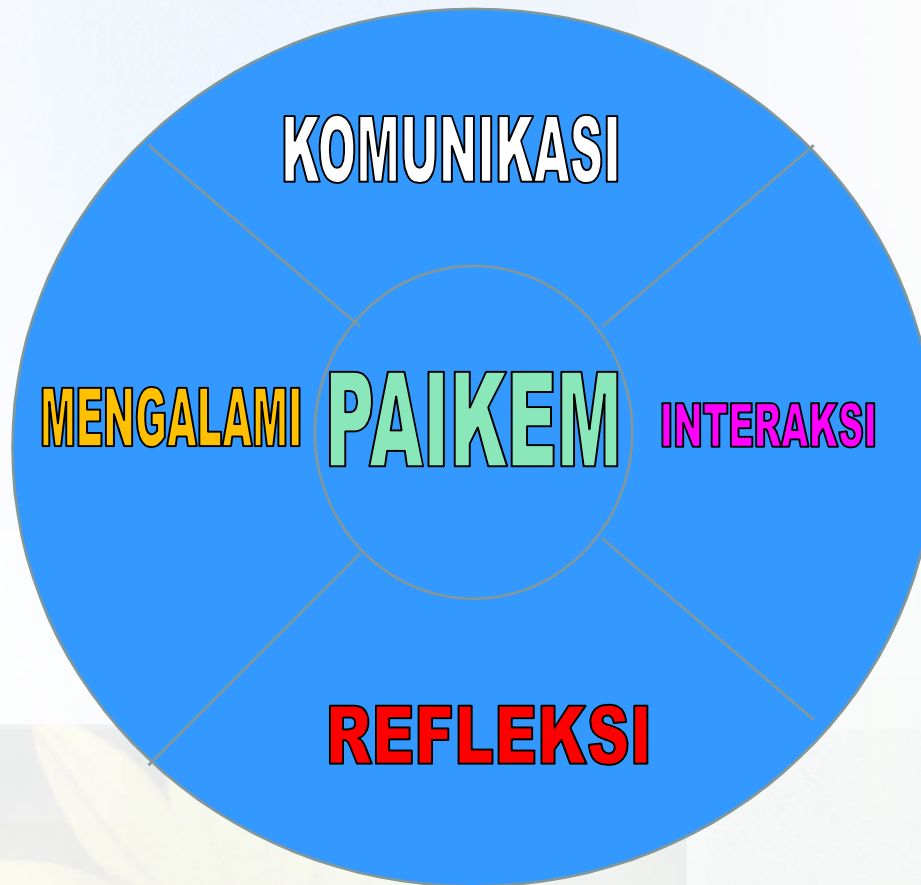
SDM

MANAJEMEN

1. PAKEM
2. PEMBELAJARAN YANG MENGARAH PAS.
3. PENILAIAN YANG BERKELANJUTAN

Standarisasi mutu Pendidikan Secara Berkelanjutan Menghadapi Tuntutan lokal, Nasional, dan global.

Komponen PAIKEM



Mengalami



- Melakukan pengamatan
- Melakukan percobaan
- Melakukan penyelidikan
- Melakukan wawancara

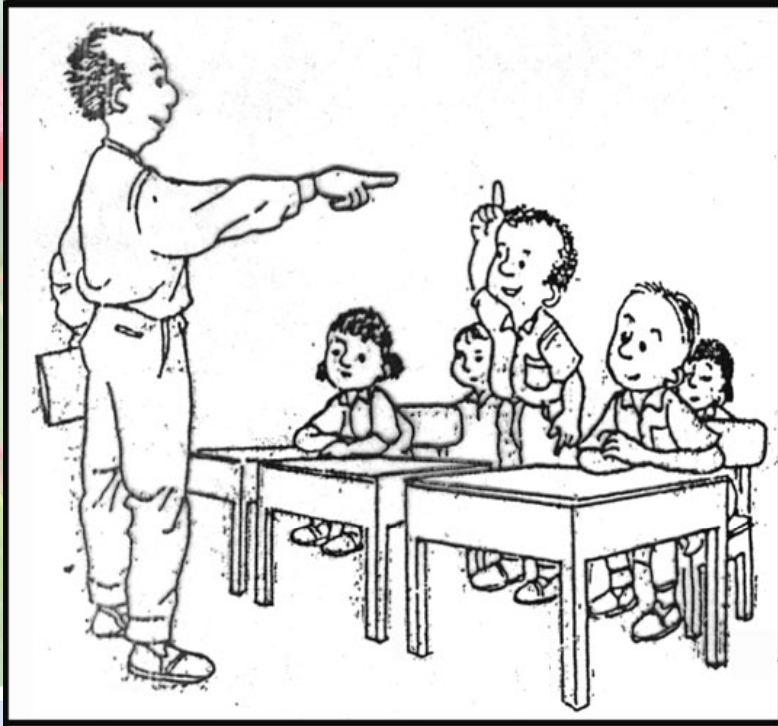
- Mhasiswa banyak berbuat
- Pengalaman langsung mengaktifkan banyak indera

Hasil Penelitian Dr. Vernon Magnesen.

- **Persentase apa yang kita ingat jika**

- **Membaca ---→ 20 %**
- **Mendengar ----→ 30 %**
- **Melihat -----→ 40 %**
- **Mengucapkan -----→ 50 %**
- **Melakukan ----→ 60 %**
- **Melihat, mengucapkan, mendengar & melakukan → 90 %**

Komunikasi



- Mengemukakan pendapat
- Presentasi laporan
- Memajangkan hasil kerja

Ungkap gagasan

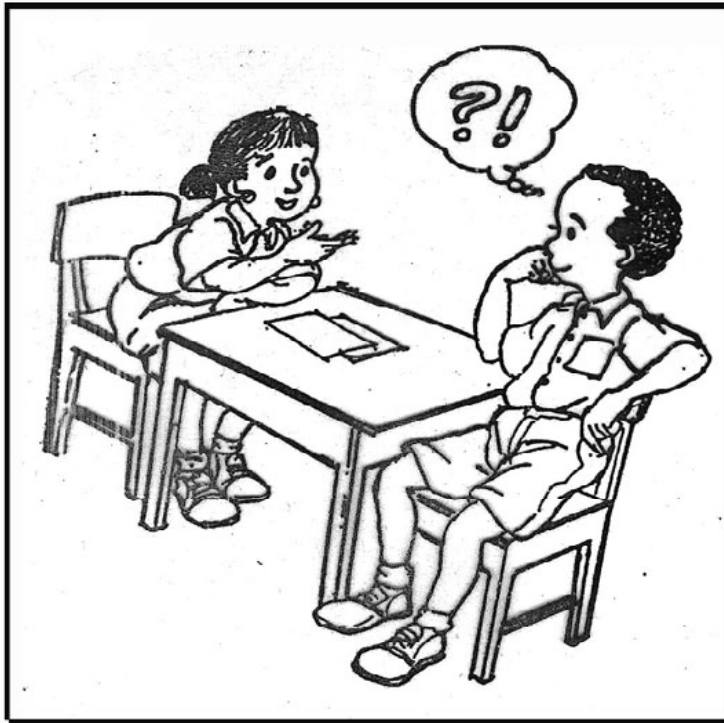
- Konsolidasi pikiran
- Gagasan yang lebih baik berpeluang keluar
- Dapat memancing gagasan orang lain
- Bangunan makna mahasiswa diketahui dosen

Interaksi



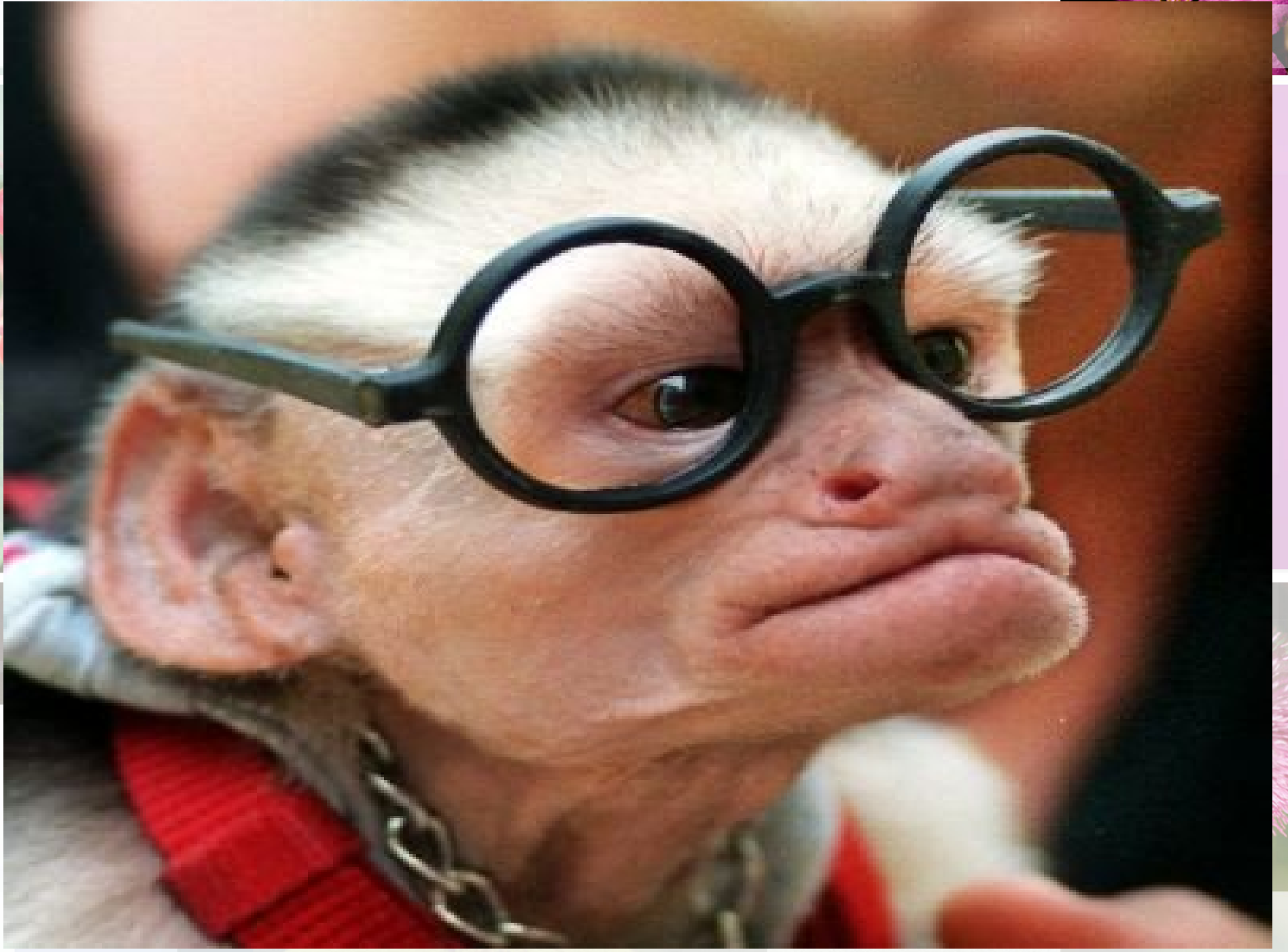
- **Diskusi**
- **Tanya jawab**
- **Lempar lagi pertanyaan**
- **Kesalahan makna berpeluang terkoreksi**
- **Makna yang terbangun semakin mantap**
- **Kualitas hasil belajar meningkat**

Refleksi



- **Memikirkan kembali apa yang diperbuat/dipikirkan**
 - ☺ mengapa demikian?
 - ☺ apakah hal itu berlaku untuk ...?

- **Peluang lahirkan gagasan baru**
- **Untuk perbaikan gagasan/makna**
- **Untuk tidak mengulangi kesalahan**

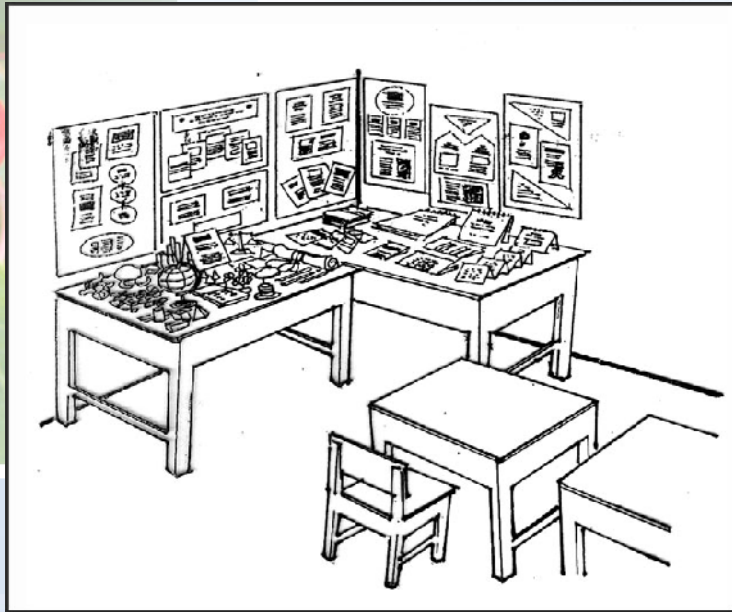


Sikap dan Perilaku Dosen



- Mendengarkan mahasiswa
- Menghargai mahasiswa
- Mengembangkan rasa percaya diri mahasiswa
- Menanamkan rasa *tidak takut salah*
- Memberikan tantangan

Suasana Ruang Kuliah



- **Banyak sumber belajar:** a.l. buku, majalah, koran, dan benda nyata;
- **Banyak alat bantu belajar:** a.l. batu, lidi, tanaman, alat peraga;
- **Banyak hasil karya mahasiswa:** a.l. gambar, puisi, laporan percobaan
- **Mobilitas dosen dan mahasiswa mudah**
- **Interaksi D-M, M-M mudah**
- **Akses ke sumber belajar mudah**
- **Variasi kegiatan (diskusi, percobaan, seminar)**



Belajar = Membangun makna, oleh karena itu ...

Perlu	Agar	Caranya
Mengalami langsung	banyak indera yang terlibat sehingga proses membangun makna terbantu	Pengamatan, uji coba, wawancara, alat peraga. Cara Lain ?
Komunikasi	makna terkomunikasikan kepada orang lain sehingga terbuka untuk mendapat tanggapan	Pajangan, presentasi, laporan. Cara lain ?



Perlu	Agar	Caranya
Interaksi	<ul style="list-style-type: none">•Mempermudah pembangunan makna•Persepsi atau makna yang keliru akan terkoreksi	<ul style="list-style-type: none">•Belajar kelompok•Diskusi•Lempar kembali pertanyaan•Cara Lain ?
Refleksi	<ul style="list-style-type: none">•Menyadari kekurangan dan kelebihan diri•Makna yang terbangun semakin mantap	Umpan balik (mengapa demikian, apakah hal itu berlaku untuk, cara lain ?)

Belajar = proses memproduksi gagasan, bukan mengkonsumsi gagasan orang lain

SEPULUH MASALAH MAHASISWA



SEPULUH MASALAH DOSEN



10.PENYAKIT DOSEN





pip.rubberfeet.org

