

**UJIAN TENGAH SEMESTER GENAP
TAHUN AJARAN 2020/2021**

(Diajukan untuk Memenuhi Ujian Tengah Semester Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran)

Dosen Pengampu: Lusiana Rahmatiani, M.Pd.



Oleh :

Anisah

18416287205061

PK.18 A

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS BUANA PERJUANGAN

KARAWANG

2021

1. Dua perubahan perilaku dalam proses belajar, yaitu:

- Perubahan perilaku secara Subyektif
- Perubahan perilaku secara obyektif

2. Ciri-ciri perubahan perilaku sebagai hasil dari proses pembelajaran yaitu:

- Perubahan yang di sadari : perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan.
- perubahan yang kontinu : bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya.
- perubahan yang bersifat fungsional : Perubahan perilaku yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan untuk masa sekarang atau masa depan.
- perubahan yang bersifat positif : perubahan perilaku yang terjadi bersifat normatif dan menunjukkan kearah kemajuan.
- perubahan yang bersifat aktif : Untuk memperoleh perilaku baru individu, aktif berupaya melakukan perubahan.
- perubahan yang bersifat permanen : perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.
- perubahan yang bertujuan dan terarah : Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah maupun jangka panjang.

3. Motivasi belajar antaranya yaitu:

- Motivasi instrinsik : yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri sendiri, karena hobi atau kesadaran diri sendiri
- Motivasi ekstrinsik: yaitu motivasi yang berasal dari luar atau rangsangan yang didapat seseorang dari luar

4. Teknik membangkitkan motivasi belajar:

- Penghargaan secara verbal
- Menumbuhkan rasa ingin tahu,
- sederhana, kompleks/CTL
- Metode simulasi
- Pelibatan siswa dalam pembelajaran
- Kesempatan eksplorasi diri
- Reward
- Metode media kreatif dan inovatif
- Suasana kelas atau sekolah
- Memicu persaingan
- Persaingan siswa yang sehat
- Hasil belajar siswa
- Guru menjaga wibawa
- Roll models

5. ARCS merupakan kepanjangan dari: Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction. ARCS sebagai model pendekatan dalam pembelajaran dikembangkan oleh Keller dan Kopp (1987) sebagai jawaban pertanyaan “bagaimana merancang pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi berprestasi dan hasil belajar. Model ARCS mengidentifikasi ada empat Konsep Penting untuk memotivasi pembelajaran:

a. Attention (perhatian): adalah bentuk pengarahannya untuk memusatkan tenaga dan energi psikis dalam menghadapi suatu obyek. Munculnya perhatian di dorong oleh rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu seseorang ini muncul karena dirangsang melalui elemen-elemen baru, aneh, lain dengan yang sudah ada, dan kontradiktif. Peserta didik diharapkan dapat menimbulkan minat yaitu kecenderungan untuk merasa tertarik pada pelajaran atau pokok pelajaran tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu melahirkan semangat yang baru dan dapat berperan positif dalam proses belajar mengajar selanjutnya.

b. Relevance (relevansi): yaitu adanya hubungan yang ditunjukkan antara materi pembelajaran, kebutuhan dan kondisi peserta didik. Ada tiga strategi yang dapat digunakan untuk menunjukkan relevansi dalam pembelajaran, yaitu:

- -Menyampaikan tujuan yang ingin dicapai setelah mempelajari materi pembelajaran.
- -Jelaskan manfaat pengetahuan/keterampilan yang akan dipelajari.
- -Berikan contoh, latihan/tes yang langsung berhubungan dengan kondisi peserta didik atau profesi tertentu.
- Relevansi menunjukkan adanya hubungan antara materi yang dipelajari dengan kebutuhan kondisi peserta didik. Peserta didik akan termotivasi bila mereka merasa bahwa apa yang akan dipelajari memenuhi kebutuhan pribadi atau bermanfaat bagi mereka.

c. Confidence (kepercayaan diri): yaitu merasa diri kompeten atau mampu merupakan potensi untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan. Motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatnya harapan untuk berhasil. Ada sejumlah strategi untuk meningkatkan kepercayaan diri, yaitu sebagai berikut:

- Meningkatkan harapan peserta didik untuk berhasil dengan memperbanyak pengalaman.
- Menyusun pembelajaran menjadi bagian yang lebih kecil, sehingga peserta didik tidak takut mempelajari banyak konsep sekaligus.
- Meningkatkan harapan untuk berhasil dengan menggunakan persyaratan untuk berhasil.
- Menggunakan strategi yang memungkinkan kontrol keberhasilan di tangan peserta didik.
- Tumbuh kembangkan kepercayaan diri peserta didik dengan pernyataan-pernyataan yang membangun.
- Berikan umpan balik konstruktif selama pembelajaran, agar peserta didik mengetahui sejauh mana pemahaman dan prestasi belajar mereka.

d. Satisfaction (kepuasan): adalah perasaan gembira, perasaan ini dapat positif yaitu timbul kalau orang mendapatkan penghargaan dalam dirinya. Perasaan ini meningkat kepada perasaan harga diri kelak, membangkitkan semangat belajar di antaranya dengan:

- Mengucapkan baik, bagus dan memberikan senyum bila peserta didik menjawab atau mengajukan pertanyaan.

- Menunjukkan sikap non verbal positif pada saat menanggapi pertanyaan atau jawaban peserta didik.
- Memuji dan memberi dorongan dengan senyuman, anggukan dan pandangan yang simpatik atas prestasi peserta didik.
- Memberi tuntunan pada peserta didik agar dapat memberi jawaban yang benar.
- Memberi pengarahan sederhana agar peserta didik memberi jawaban yang benar.

6. Quantum teaching adalah pendekatan proses belajar yang dapat memunculkan kemampuan dan bakat alamiah siswa dalam membangun proses pembelajaran yang efektif (Porter, 2005:3). Model pembelajaran Quantum teaching menekankan pada teknik meningkatkan kemampuan diri dan proses penyadaran akan potensi yang dimiliki.

- Model multiple intelligences merupakan seperangkat pemikiran mengenai kegiatan mengajar yang mengembangkan multi intelegensi/kecerdasan majemuk yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah atau menciptakan suatu produk yang baru dan bernilai dalam mencapai suatu solusi untuk permasalahan.

-Metode E-Learning atau Elektronik Learning merupakan suatu cara dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik dan menggunakan internet sebagai perantara dalam proses belajar mengajar tersebut

- Pembelajaran active learning adalah satu model pembelajaran di mana terdapat suatu kesatuan beragam strategi-strategi pembelajaran yang dapat berbentuk beragam cara untuk membuat peserta didik menjadi aktif dalam belajar. Pembelajaran aktif (active learning) agak sulit memang untuk didefinisikan secara tegaskan karena semua cara belajar itu dapat memberikan efek keaktifan peserta didik, walaupun demikian tentu kualitas dan kadar keaktifannya dapat berbeda-beda. Keaktifan siswa untuk belajar dapat muncul dalam berbagai bentuk. Tetapi, keaktifan di sini harus memiliki satu karakteristik keaktifan yang penting yaitu harus ada keterlibatan intelektual, emosional dalam kegiatan belajar, adanya asimilasi dan akomodasi kognitif.

-Cooperative learning adalah metode pembelajaran dengan prinsip belajar untuk sukses bersama. Cooperative Learning biasa disebut dengan tutorial teman sebaya, artinya metode pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan siswa untuk saling membantu siswa yang lainnya, cooperative learning merupakan strategi pembelajaran untuk

mencapai sukses bersama dalam suatu kelompok kecil, yang beranggotakan para siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Cooperative learning dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Tiap anggota kelompok merespon bukan saja materi pelajaran yang diajarkan tetapi juga membantu belajar anggota tim lainnya agar berkreasi dalam suasana kondusif.

-Pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Model pembelajaran kontekstual tidak bersifat eksklusif akan tetapi dapat digabung dengan model-model pembelajaran yang lain, misalnya: penemuan, keterampilan proses, eksperimen, demonstrasi, diskusi, dan lain-lain.

-Problem-Based Learning (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah metode pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan (Duch, 1995).

-Metode Student Created Case Studies merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang menggunakan tipe diskusi kasus atau permasalahan pelajaran yang akan dipelajari. Menurut Liu (Nopitasari, 2012: 104) “Studi kasus adalah cara yang sangat tepat untuk mengeksplorasi kemungkinan efek pada pengajaran dan pembelajaran”

Reference

- <https://www.google.com/amp/s/eurekapedidikan.com/prinsip-model-pembelajaran-quantum/amp>
- <https://sevima.com/perbedaan-blended-learning-dan-e-learning/#:~:text=Metode E-Learning atau Elektronik,dalam proses belajar mengajar tersebut.&text=Dimana dengan menggunakan metode E,balik dalam proses belajar mengajar.>
- [https://gayahidupalami.wordpress.com/pendidikan/problem-based-learning/#:~:text=Problem-Based%20Learning%20\(PBL\),pengetahuan%20\(Duch%2C%201995\).](https://gayahidupalami.wordpress.com/pendidikan/problem-based-learning/#:~:text=Problem-Based%20Learning%20(PBL),pengetahuan%20(Duch%2C%201995).)
- PPT Lusiana Rahmatiani, M.Pd.