



BELAJAR DAN PEMBELAJARAN



BELAJAR

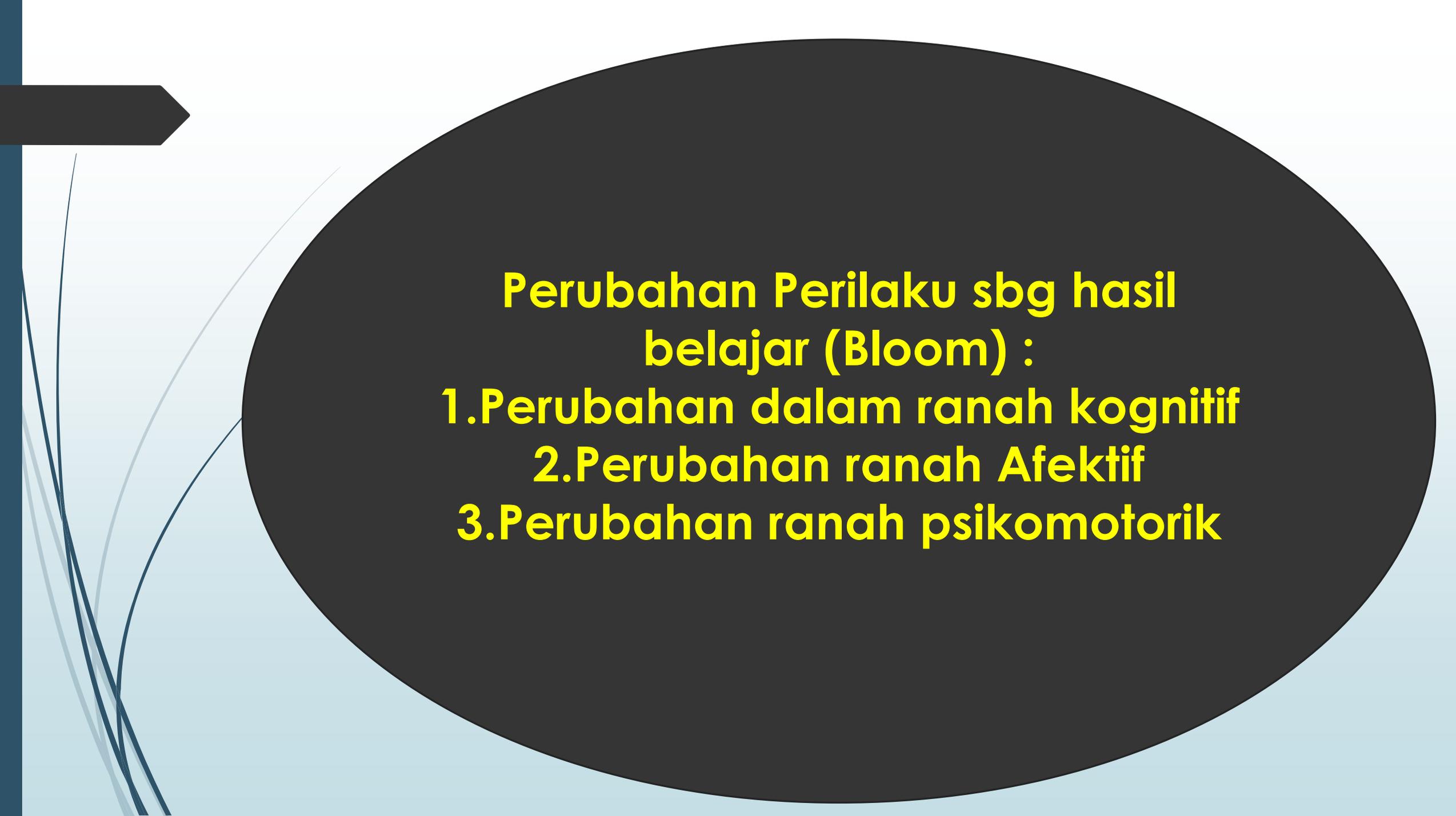
Adalah Proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu

Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan.
(Howard L.Kingskey)



Hasil Belajar

1. Kebiasaan
2. Keterampilan
3. Pengamatan
4. Berpikir asosiatif
5. Berpikir rasional dan kritis
6. Sikap
7. Apresiasi
8. Perilaku afektif



Perubahan Perilaku sbg hasil belajar (Bloom) :

- 1. Perubahan dalam ranah kognitif**
- 2. Perubahan ranah Afektif**
- 3. Perubahan ranah psikomotorik**

Taksonomi BLOOM dalam Evaluasi Hasil Belajar

Kognitif	Afektif	Psikomotorik
Knowledge (Pengetahuan)	Receiving Phenomena (Menerima Fenomena)	Perception
Comprensión (Pemahaman)	Responding to Phenomena (Menanggapi Fenomena)	Set Readiness to act. (Kesiapan untuk bertindak)
Application (Aplikasi)	Valueing (Menilai)	Guided Response (Respon terpandu)
Analysis (Analisis)	Organization (Organisasi)	Mechanism (Mekanisme)
Synthesis (Sintesis) evaluasi	Internalizing values (Internalisasi nilai-nilai)	Complex Overt Response (Kompleks respon terbuka)
Evaluation (Evaluasi) Mencipta		Adaptasi
		Oriaination

KOMPONEN PEMBELAJARAN





KOMPUTER

- ▶ Mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat **menerima informasi** input digital, kemudian **memprosesnya** sesuai program yang tersimpan dimemorinya dan **menghasilkan output berupa informasi** (Hamacher)

A decorative graphic on the left side of the slide. It features a dark grey arrow pointing to the right at the top. Below the arrow, several thin, light blue lines curve downwards and to the right, creating a sense of movement and flow.

MANFAAT KOMPUTER UNTUK TUJUAN PENDIDIKAN (Arsyad, 2002)

- 1. Dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban menerima pelajaran**
- 2. Merangsang siswa untuk mengerjakan latihan**
- 3. Dapat berinteraksi dengan siswa secara individu misalnya bertanya, menilai jawaban**
- 4. Dapat berhubungan dengan mengendalikan peralatan lain**



INTERNET

- International Networking**
- Jaringan komputer yang menghubungkan beberapa rangkaian**
- Salah satu aktivitas dalam memanfaatkan jaringan internet adalah e-learning.**
- E-learning : wujud penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya.**



BENTUK SISTEM PEMBELAJARAN MELALUI INTERNET

- 1. Suplemen (Tambahan) :** peserta didik dibolehkan mempunyai kebebasan memilih
- 2. Komplemen (Pelengkap) :** materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi.
- 3. Substitusi (Pengganti) :** Penggunaan internet untuk pembelajaran (bahan belajar, diskusi, penugasan, latihan dan ujian)