



# BELAJAR DAN PEMBELAJARAN



# BELAJAR

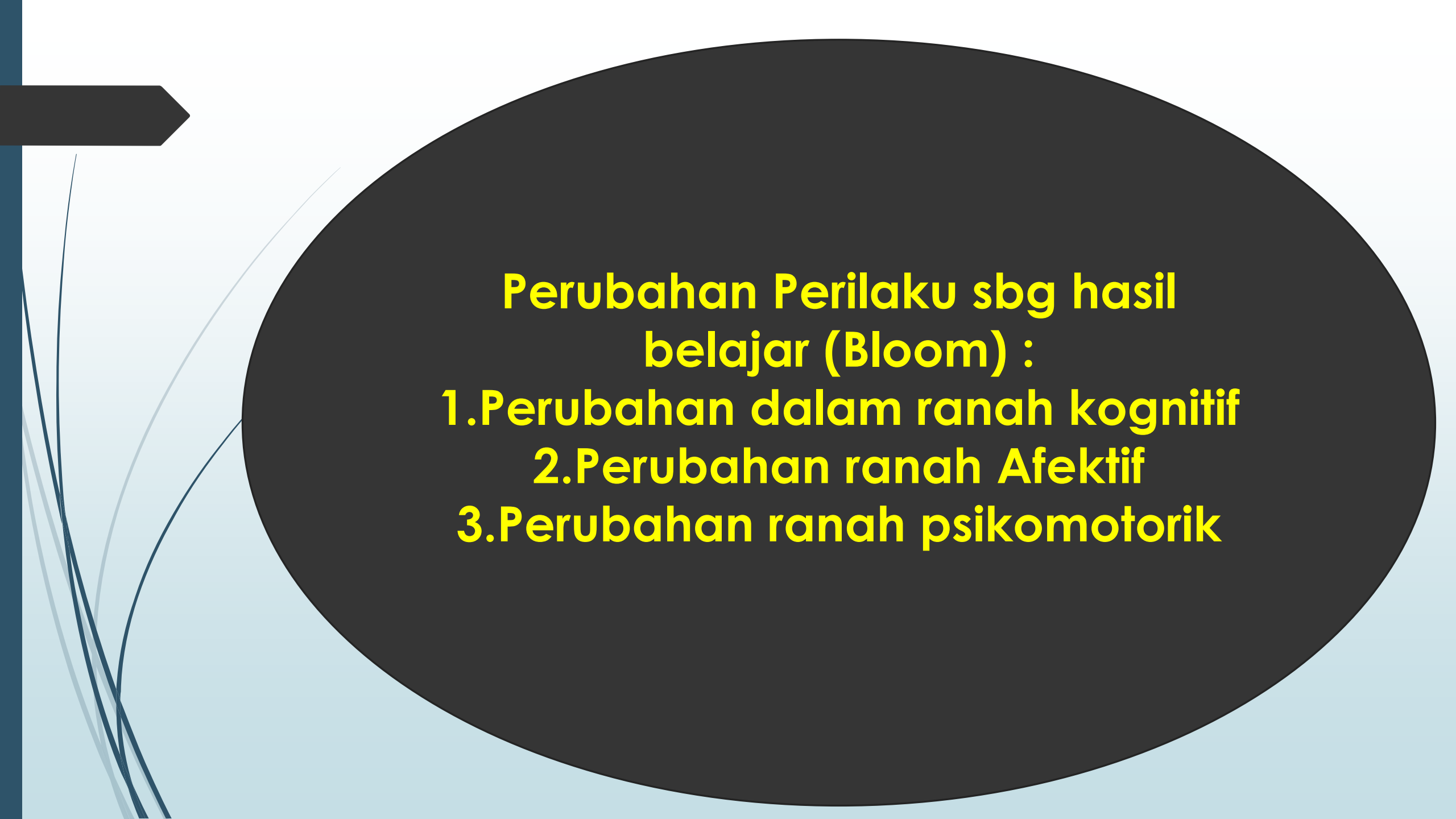
Adalah Proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu

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) <b>evaluasi</b>	Internalizing values (Internalisasi nilai-nilai)	Complex Overt Response (Kompleks respon terbuka)
Evaluation (Evaluasi) <b>Mencipta</b>		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)



# 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)