



TOT

Training of Trainer

Buku Panduan

Mata Pelajaran

✚ Matematika

✚ Ilmu Pengetahuan Alam

✚ Bahasa Indonesia

✚ Bahasa Inggris

Oktober 2017

Oleh

Dr.Mardianto,M.Pd

Dr.Indra Jaya,M.Pd

Dr.Rusydi Ananda, M.Pd

Dr.Abdillah,M.Pd, dan Dr.Tin Rafida, M.Hum

Tim Pelatih

Dinas Pendidikan Kabupaten Labuhanbatu Selatan

Kota Pinang

2017

Overview



Menjadi pendidik berarti memberikan kepercayaan pada orang lain bahwa diri kita adalah pelayan, pembimbing, pembina dan menjadi propotye dunia pendidikan. Seorang pendidik identik dengan guru, dan guru memiliki kemampuan mengajar, mengelola belajar-mengajar dan mendayagunakan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas generasi berikutnya.

Menjadi pendidik selalu mendapat kehormatan karena kedudukannya yang mulia, akan tetapi ketika mengajar kadang kala selalu mendapat cercaan dari orang tua, karena berbagai hal terkait dengan interaksi dengan anak atau peserta didik. Belum lagi kini kegiatan pembelajaran harus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin maju bahkan hampir tidak terkendali. Kabar baiknya, tunjangan sertifikasi dapat menjadi pendukung upaya peningkatan profesionalisme guru. Disisi lain pemberdayaan keuangan, kemampuan dan kesempatan seorang guru, justru menjadi tantangan tersendiri dalam upaya peningkatan produktivitas kerja. Jelaslah kini ingin menjadi guru biasa saja, atau kita menerima tantangan untuk maju selangkah dari rekan guru lain. Tiga hal yang harus kita jawab dalam hal ini yakni:

1. Apa beda mengajar, belajar mengajar dan pembelajaran?
2. Apa sebenarnya tugas seorang pendidik, pengajar dan pelatih?
3. Mengapa guru perlu meningkatkan kompetensi untuk meningkatkan profesionalismenya?

Jadwal Kegiatan

Hari Pertama			
Waktu	Sesi	Materi Kegiatan	Petugas
08.00-09.00	Pembukaan	Dinas Pendidikan	Full
09.00-09.35	Istirahat		Panitia
09.30-09.45	1.1.Preetest		F
09.45-10.15	1.2.Overview		F
10-15-12.15	1.3.Materi I	Kotrak Belajar dan POD	F
12.15-13.45	Isoma		Panitia
13.45-15.15	1.4.Materi II	Perubahan Kurikulum 2017	F
15.15-15.45	Istirahat		Panitia
15.45-17.15	1.5.Materi III	Revisi RPP 2017	F

Hari Kedua			
Waktu	Sesi	Materi Kegiatan	Petugas
08.00-08.30	2.1.Refleksi I		F
08.30-10.00	2.2.Materi IV	Keterampilan Pelatihan: (1)Materi (bahan), (2)Rencana Sesi, (3)Power Point, dan (4)Game	F
10.00-10.15	Istirahat		Panitia
10.15-12.15	2.3.Materi V	Pengenalan Strategi Pelatihan	F
12.15-13.45	Isoma		Panitia
13.45-15.15	2.4.Materi VI	Simulasi I (1)Materi (bahan), (2)Rencana Sesi,	F
15.15-15.45	Istirahat		Panitia
15.45-17.15	2.5.Materi VII	Simulasi II , (3)Power Point, dan (4)Game	F

Hari Ketiga			
Waktu	Sesi	Materi Kegiatan	Petugas
08.00-08.30	3.1.Refleksi II		F
08.30-10.00	3.2.Materi VIII	Simulasi III, Pelatihan RPP, Pelatihan Evaluasi	F
10.00-10.15	Istirahat		Panitia
10.15-12.15	3.3.Materi IX	Simulasi IV, Pelatihan Media, Pelatihan Membaca Cepat	F
12.15-13.45	Isoma		Panitia
13.45-14.45	3.4.Materi X	Rencana Tindak Lanjut	F
14.45-15.15	3.5.Postes		F
15.15-15.45	Istirahat		Panitia
15.45-17.15	Penutupan	Dinas Pendidikan	

Rencana Sesi

Preetest

Sesi 1.1	Waktu: 09.30-09.45	Topik: Preetest
Hasil yg diharapkan	Peserta: - Peserta mendapatkan gambaran atas kemampuan awal yang dimiliki sebelum mengikuti pelatihan. - Peserta memiliki prakondisi kognitif tentang pelatihan ToT yang akan dilalui	
Strategi	Tes peserta	
Seting kelas	Kelas besar tempat duduk individu	
Media/Bahan	LK.1.1, PP.1.1	
Pendahuluan	3 menit	Fasilitator menayangkan powerpoint PP.1.1 Fasilitator lain membantu membagikan LK.1.1
Kegiatan Inti	10 menit	Peserta diminta untuk mengerjakan LK.1.1
Penutup	2 menit	Fasilitator mengumpulkan LK.1.1
Evaluasi	Catat ketertiban dan kedisiplinan peserta	

Overview

Sesi 1.2	Waktu: 09.45-10.15	Topik: Overview
Hasil yg diharapkan	Peserta: - Peserta mendapatkan wawasan tentang materi pelatihan yang akan dipelajari. - Peserta memiliki prakondisi kognitif dan afektif tentang pelatihan ToT yang akan dilalui	
Strategi	Tugas individu dan curah pendapat	
Seting kelas	Kelas besar	
Media/Bahan	LK.1.2, PP.1.2, in focus, kertas HVS A4-70grm	
Pendahuluan	5 menit	Fasilitator menayangkan powerpoint PP.1.2 Fasilitator lain membantu membagikan LK.1.2
Kegiatan Inti	10 menit	Peserta diminta untuk membaca dan mengerjakan LK.1.2 Fasilitator meminta secara sukarela salah seorang peserta membaca jawaban no.1, peserta lain membawa jawaban no.2, peserta lainnya menjawab no.3
	10 menit	
Penutup	5 menit	Fasilitator menutup sesi dengan memberi penegasan. Fasilitator lain mengumpulkan LK.1.2
Evaluasi	Catat keaktifan peserta khususnya yang mau membacakan hasil kerjanya.	

Refleksi I

Sesi 2.1	Waktu: 08.00-08.30	Topik: Refleksi I
Hasil yg diharapkan	Peserta: <ul style="list-style-type: none"> - Peserta memiliki rasa kenyamanan (merasa dilibatkan) mengikuti pelatihan berikutnya. - Peserta memiliki prakondisi kognitif dan afektif tentang pelatihan ToT yang akan dikembangkan hari kedua 	
Strategi	Curah pendapat, game	
Seting kelas	Kelas besar	
Media/Bahan	PP.2.1, Game 2.1, in focus,	
Pendahuluan	5 menit	Fasilitator menayangkan powerpoint PP.2.1
Kegiatan Inti	10 menit	Fasilitator menanyakan kabar peserta terkait dengan materi, permasalahan, serta harapan yang akan diperoleh hari ini.
	10 menit	Fasilitator mengidentifikasi berbagai masalah dalam PP.2.1
	3 menit	Fasilitator meminta salah seorang peserta memainkan game yang bernuansa psikomotor
Penutup	2 menit	Fasilitator menutup sesi dengan memberi penegasan.
Evaluasi	Catat keaktifan peserta khususnya yang mau berpartisipasi secara individu maupun kelompok.	

Keterampilan Pelatihan

Sesi 2.2	Waktu: 08.30-10.00	Topik: Keterampilan Pelatihan: (1)Materi (bahan), (2)Rencana Sesi, (3)Power Point, dan (4)Game
Hasil yg diharapkan	Peserta: <ul style="list-style-type: none"> - Peserta memiliki keterampilan dasar tentang pelatihan sebagai sebuah proses. - Peserta melakukan langsung untuk dapat merencanakan, mengembangkan dan mengevaluasi kegiatan pelatihan dalam hal; materi, rencana sesi, powerpoint dan game. 	
Strategi	Curah pendapat, diskusi kelompok, simulasi dan game	
Seting kelas	Kelas besar dan kelompok	
Media/Bahan	PP.2.2, BB.2.2, Game 2.2, in focus	
Pendahuluan	10 menit	Fasilitator membuka sesi dengan curah pendapat tentang berbagai hal terkait hal hal yang menarik dan membosankan dalam pelatihan.
Kegiatan Inti	10 menit	Fasilitator menyangkan powerpoint PP.2.2. Fasilitator membagi peserta dalam empat kelompok masing masing kelompok diberi tugas untuk mengembangkan "Pelatihan Profesionalisme Guru; (1)Materi (bahan), (2)Rencana Sesi, (3)Power Point, dan (4)Game
	30 menit	Peserta dalam kelompok berdiskusi mempersiapkan presentase.
	25 menit	Masing masing kelompok mengirimkan satu atau dua orang kekelompok lain untuk mendengarkan presentase secara paralel. Dalam kelompok seorang diangkat narasumber untuk mempresentasekan kepada anggota kelompoknya dan tamu dari tiga kelompok lain. Anggota kelompok lain diminta untuk bertanya atau memberi masukan terhadap hasil presentase.
	20 menit	Setiap tamu pulang ke kelompok asal untuk menyampaikan hasil diskusinya ketika berkunjung kekelompok lain.
Penutup	5 menit	Fasilitator menutup sesi dengan memberi penegasan.
Evaluasi	Catat keaktifan peserta khususnya yang mau menjadi tamu dan anggota kelompok yang presentase di dalam kelompok.	

Pengenalan Strategi Pelatihan

Sesi 2.3	Waktu: 10.15-12.15	Topik: Pengenalan Strategi Pelatihan
Hasil yg diharapkan	Peserta: <ul style="list-style-type: none"> - Peserta memiliki rasa komitmen terhadap tugas tugas yang harus diselesaikan dalam mengikuti pelatihan. - Peserta memiliki target penyelesaian tugas tentang berbagai materi pelatihan ToT yang akan diselesaikan hari ketiga. 	
Strategi	Diskusi kelompok, Curah pendapat, Game	
Seting kelas	Kelas besar, luar kelas.	
Media/Bahan	LK.2.3, PP.2.3, Game 2.3. in focus,	
Pendahuluan	5 menit	Fasilitator menayangkan powerpoint PP.2.3
Kegiatan Inti	5 menit	Strategi 1 Fuzzel Fasilitator membagi peserta dalam empat kelompok. Fasilitator lain membantu membagikan LK.2.3.a.1
	15 menit	Peserta dalam kelompok mengerjakan tugas menggunakan LK.2.3.a.1 dan tolkit.
	10 menit	Peserta beserta kelompoknya diminta untuk safari ke kelompok lain memberi penilaian. Fasilitator menayangkan PP.2.3 untuk memberi kunci jawaban.
	10 menit	Peserta diminta kembali kekelompoknya untuk melihat hasil kerja. Fasilitator memberi refleksi.
	5 menit	Strategi 2 Tamu Berilmu Fasilitator mengidentifikasi berbagai masalah dalam PP.2.3.b. Peserta dibagi dalam dua kelompok yang seimbang.
	20 menit	Kelompok pertama diminta untuk tinggal di tempat berdiskusi dipandu oleh seorang peserta dgn bahan BB.2.3.b.1 Kelompok kedua diminta untuk keluar ruangan dan diberi BB.2.3.b.2 untuk dibaca secara individu.
	10 menit	Kelompok pertama diminta untuk duduk secara individu dan menyiapkan kursi tamu satu orang, siap menerima tamu. Kelompok kedua diminta masuk untuk mencari pasangan yang ada di dalam. Masing masing pasangan dipersilahkan untuk berbagi pengetahuan.
	5 menit	Strategi 3 Game Sekolah Terbakar
	30 menit	Fasilitator membagikan LK.2.3.c.1 Secara individu peserta diminta untuk mengerjakan LK.2.3.c.1 Peserta diminta untuk mengelompok dalam empat kelompok berbeda, dan diminta untuk menyelesaikan LK.2.3.c.1. Dalam kelompok peserta secara individual diminta untuk menyelesaikan LK.2.3.c.2

		Dari masing masing kelompok diminta untuk mewakili menyampaikan hasilnya.
Penutup	5 menit	Fasilitator menutup sesi dengan memberi penegasan dengan menayangkan PP.2.3.c.2.
Evaluasi		Catat keaktifan peserta khususnya yang mau berpartisipasi secara individu maupun kelompok.

Simulasi I

Sesi 2.4	Waktu: 13.45-15.15	Topik: Simulasi I (1)Materi (bahan), (2)Rencana Sesi,
Hasil yg diharapkan	Peserta: - Peserta mempunyai kemampuan untuk merencanakan dan mengembangkan materi pelatihan serta mensimulasikannya di dalam kelas. - Peserta mempunyai kemampuan untuk merencanakan dan mengembangkan rencana sesi serta menismulasikannya di dalam kelas.	
Strategi	Diskusi, tanya jawab, simulasi	
Seting kelas	Kelas besar	
Media/Bahan	PP.2.4, in focus	
Pendahuluan	5 menit	Fasilitator menyampaikan tujuan sesi, dan target yang akan dicapai dengan simulasi dua kelompok.
Kegiatan Inti	40 menit	Kelompok pertama berjudul Pengembangan materi (bahan) untuk pelatihan profesionalisme guru menyampaikan hasil diskusi di depan kelas besar.
	5 menit	Tanya jawab dan diskusi untuk perbaikan pada kelompok yang telah tampil
	40 menit	Kelompok kedua berjudul Pengembangan rencana sesi untuk pelatihan profesionalisme guru menyampaikan hasil diskusi di depan kelas
	5 menit	Tanya jawab dan diskusi untuk perbaikan pada kelompok yang telah tampil
Penutup	5 menit	Fasilitator menutup sesi dengan memberi penegasan.
Evaluasi	Catat keaktifan peserta khususnya yang tampil bermain peran atau memimpin diskusi dalam kelompok, serta anggota kelompok lain yang berpartisipasi (bertanya, menanggapi)	

Simulasi II

Sesi 2.5	Waktu: 15.45-17.15	Topik: Simulasi II (3)Power Point, (4)Game,
Hasil yg diharapkan	Peserta: <ul style="list-style-type: none"> - Peserta mempunyai kemampuan untuk merencanakan dan mengembangkan Powerpoint pelatihan serta mensimulasikannya di dalam kelas. - Peserta mempunyai kemampuan untuk merencanakan dan mengembangkan game serta menismulasikannya di dalam kelas. 	
Strategi	Diskusi, tanya jawab, simulasi	
Seting kelas	Kelas besar	
Media/Bahan	PP.2.5, in focus	
Pendahuluan	5 menit	Fasilitator menyampaikan tujuan sesi, dan target yang akan dicapai dengan simulasi dua kelompok.
Kegiatan Inti	40 menit	Kelompok ketiga berjudul Pengembangan powerpoint untuk pelatihan profesionalisme guru menyampaikan hasil diskusi di depan kelas besar.
	5 menit	Tanya jawab dan diskusi untuk perbaikan pada kelompok yang telah tampil
	40 menit	Kelompok kedua berjudul Pengembangan game untuk pelatihan profesionalisme guru menyampaikan hasil diskusi di depan kelas
	5 menit	Tanya jawab dan diskusi untuk perbaikan pada kelompok yang telah tampil
Penutup	5 menit	Fasilitator menutup sesi dengan memberi penegasan.
Evaluasi	Catat keaktifan peserta khususnya yang tampil bermain peran atau memimpin diskusi dalam kelompok, serta anggota kelompok lain yang berpartisipasi (bertanya, menanggapi)	

Refleksi II

Sesi 3.1	Waktu: 08.00-08.30	Topik: Refleksi II
Hasil yg diharapkan	Peserta: <ul style="list-style-type: none"> - Peserta memiliki rasa komitmen terhadap tugas tugas yang harus diselesaikan dalam mengikuti pelatihan. - Peserta memiliki target penyelesaian tugas tentang berbagai materi pelatihan ToT yang akan diselesaikan hari ketiga. 	
Strategi	Curah pendapat, game	
Seting kelas	Kelas besar	
Media/Bahan	PP.3.1, Game 3.1, in focus,	
Pendahuluan	5 menit	Fasilitator menayangkan powerpoint PP.3.1 Fasilitator meminta seorang peserta secara sukarela untuk membawakan acara refleksi II.
Kegiatan Inti	5 menit	Fasilitator Pengganti disingkat (FP) menanyakan kabar peserta terkait dengan materi, permasalahan, serta harapan yang akan diperoleh hari ini.
	10 menit	Fasilitator (FP) mengidentifikasi berbagai masalah dalam PP.2.1
	5 menit	Fasilitator (FP) meminta salah seorang peserta memainkan game yang bernuansa psikomotor
Penutup	5 menit	Fasilitator menutup sesi dengan memberi penegasan.
Evaluasi	Catat keaktifan peserta khususnya yang mau berpartisipasi secara individu maupun kelompok.	

Postest

Sesi 3.10	Waktu: 14.45-15.15	Topik: Postest
Hasil yg diharapkan	Peserta: <ul style="list-style-type: none"> - Peserta mendapatkan gambaran akhir kemampuan yang dimiliki setelah mengikuti pelatihan. - Peserta memiliki gambaran atas kemungkinan untuk menjadi fasilitator pelatihan di unit kerja masing masing 	
Strategi	Tes peserta	
Seting kelas	Kelas besar tempat duduk individu	
Media/Bahan	LK.3.10, PP.3.10	
Pendahuluan	3 menit	Fasilitator menayangkan powerpoint PP.3.10 Fasilitator lain membantu membagikan LK.3.10
Kegiatan Inti	10 menit	Peserta diminta untuk mengerjakan LK.3.10
Penutup	2 menit	Fasilitator mengumpulkan LK.3.10
Evaluasi	Catat ketertiban dan kedisiplinan peserta	

Preetest

Preetest

Nama	
Mata pelajaran	
Sekolah	

No	Item pertanyaan/ pernyataan	Pillihan Jawaban	Skor
1	Undang Undang No.14 Tahun 2005 adalah tentang Guru dan Dosen	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
2	Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
3	Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses filsafat	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
4	Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
5	RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Standar Kompetensi (SK).	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
6	Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan SK, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
7	Dalam komponen silabus salah satunya terdapat: materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
8	Kompetensi inti sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas: a. kompetensi inti sikap spiritual; b. kompetensi inti sikap sosial; c. kompetensi inti pengetahuan; dan d. kompetensi inti keterampilan	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
9	Metode saintific terdiri atas; mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, saja	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
10	Dalam evaluasi contoh jenis penilaian antara lain; observasi, penilaian diri, penilaian antar teman.	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
11	Kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk: pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya.	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
12	Tugas guru dalam UU RI No.20 Tahun 2003 adalah hanya mendidik, melatih,dan membina	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
13	15 x 6 sesungguhnya dengan 6 x15	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
14	MGMP dan KKG memiliki tujuan yang berbeda, dengan anggota yang sama	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	

Posttest

Nama	
Mata pelajaran	
Sekolah	

No	Item pertanyaan/ pernyataan	Pillihan Jawaban	Skor
1	Undang Undang No.14 Tahun 2005 adalah tentang Guru dan Dosen	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
2	Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
3	Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
4	Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
5	RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
6	Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
7	Dalam komponen RPP salah satunya terdapat: materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
8	Kompetensi inti sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas: a. kompetensi inti sikap spiritual; b. kompetensi inti sikap sosial; c. kompetensi inti pengetahuan; dan d. kompetensi inti keterampilan	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
9	Metode saintific terdiri atas; mengamati, menanya, mengumpulkan informasi,	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
10	Dalam evaluasi contoh teknik penilaian antara lain; observasi, penilaian diri, penilaian antar teman.	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
11	Kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk: pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya.	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
12	Tugas guru dalam UU RI No.20 Tahun 2003 adalah mendidik, melatih, membina	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
13	15 x 6 berbeda dengan 6 x15	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	
14	MGMP dan KKG memiliki tujuan yang sama, dengan anggota yang berbeda	<input type="checkbox"/> benar <input type="checkbox"/> salah	

Lk.2.3.a.1

<p>Critical Incident (Mengkritisi Pengalaman Penting),</p>	<p>Strategi yang digunakan oleh guru dgn maksud mengajak siswa untuk mengingat pengalaman yg pernah dijumpai atau dialami sendiri kemudian dikaitkan dengan materi bahasan.</p>	<p>Langkah-langkah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan topik apa yg akan dipelajari pada pertemuan kali ini. • Berikan kesempatan kepada siswa untuk mengingat-ingat pengalaman mereka yg tidak terlupakan berkaitan dgn materi yg sedang dipelajari. • Tanyakan pengalaman apa yg tidak pernah terlupakan, kepada semua siswa, agar terlatih keberaniannya. • Sampaikan pembelajaran dengan mengaitkan pengalaman siswa tersebut.
<p>Reading Guide (Penuntun Bacaan),</p>	<p>Strategi yg digunakan guru dgn maksud mengajak siswa untuk mempelajari sesuatu dgn cara membaca suatu teks bacaan (buku, majalah, koran dll) sesuai dgn materi bahasan.</p>	<p>Langkah-langkah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tentukan teks bacaan yg akan dipelajari. • Buatlah pertanyaan sebanyak-banyaknya atau siswa disuruh membuat pertanyaan sendiri sesuai dgn skenario waktu yg sdh direncanakan, kemudian siswa menjawabnya dgn cara mencari jawabannya dalam teks bacaan tersebut. • Suruh siswa maju ke depan atau berdiri ditempat untuk membacakan pertanyaan dan hasil jawabannya, siswa yg lain mencocokkannya. • Guru mengulasnya dgn jawaban yg tepat.
<p>Poster Comment (Mengomentari Gambar),</p>	<p>Strategi yg digunakan guru dgn maksud mengajak siswa untuk memunculkan ide apa yg terkandung dlm suatu gambar. Gambar tersebut tentu saja berkaitan dgn materi bahasan yg sedang dipelajari</p>	<p>Langkah-langkah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyediakan potongan gambar yg dihubungkan dgn materi bahasan. • Jangan ada tulisan apapun dalam gambar tersebut. • Siswa disuruh berkomentar dgn bebas secara bergiliran, kira-kira ide apa yg akan dimunculkan setelah melihat gambar tersebut. • Siswa boleh mengeluarkan pendapat yg berbeda, karena pikiran manusia juga berbeda-beda. • Guru sudah mempersiapkan rumusan jawaban yg tepat mengenai gambar tersebut, sehingga siswa merasa dapat penjelasan sekaligus dapat pula menyaksikan gambarnya.
<p>Index Card Matc (Mencari Pasangan Jawaban),</p>	<p>Strategi yg digunakan guru dgn maksud mengajak siswa untuk menemukan jawaban yg cocok dengan pertanyaan yg sudah disiapkan</p>	<p>Langkah-langkah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siapkan materi yg sudah dipelajari dirumah, dan atau yg sudah pernah dialami sebagai pengalaman. • Buatlah potongan kertas sejumlah siswa di kelas, yg berisi tentang pertanyaan dan jawaban. • Potongan kertas berisi pertanyaan dibagikan kpd separuh jumlah siswa, dan yg berisi jawaban juga sejumlah separuh siswa yg hadir. • Siswa disuruh mencari pasangan soal dan jawabannya, setelah ketemu suruh mereka duduk berdekatan. Dan mulailah satu persatu membacakan atau mencocokkan soal dan jawabannya, yg lain mendengarkan barangkali ada kekliruan pasangan. • Guru mengoreksi dgn cara mendengarkan dan sekaligus menjelaskan bahwa strategi ini sebagai latihan persiapan ujian akhir atau ulangan.

<p>Concept Mapping (Peta Konsep).</p>	<p>Cara yg digunakan oleh guru dgn maksud meminta siswa untuk membuat konsep atau kata-kata kunci dari suatu pokok persoalan sebagai rumusan inti pelajaran</p>	<p>Langkah-langkah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tentukan topik bahasan hari ini. • Suruh siswa membaca buku teks yg berhubungan dgn topik bahasan. • Kemudian siswa diminta membuat rumusan kesimpulan atau konsep kalimat dlm beberapa paragraf sbg kesimpulan penting, atau dlm bentuk peta, skema, bagan, yg dapat digunakan untuk menjelaskan kesimpulan dari isi bacaan teks tersebut. • Guru sudah mempersiapkannya dirumah untuk dikonfirmasi dgn hasil buatan siswa.
<p>Jigsaw,</p>	<p>Strategi kerja kelompok yang terstruktur didasarkan pada kerjasama dan tanggungjawab. Strategi ini menjamin setiap siswa memikul suatu tanggung jawab yang signifikan dalam kelompok</p>	<p>Langkah-langkah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelas diatur ke dalam sejumlah kelompok 'pangkalan' dgn kira-kira enam anggota masing-masing. • Tugas dibagi kedalam jumlah bagian yg sama dengan topik yg berbeda-beda. • Didalam tiap kelompok pangkalan, setiap siswa meneliti satu dari isu atau pertanyaan yg berbeda-beda itu. • Kelompok menugaskan tugas khusus untuk anggota-anggota kelompok pangkalan atau membiarkan kelompok berunding diantara mereka mengenai siapa yg akan melakukan apa. • Apa hasil simpulan dari masing-masing topik bacaan tersebut, setelah selesai meneliti dan membacanya. Kemudian siswa disuruh menguraikan atau membacakan.
<p>Brainstorming (Curah Pendapat),</p>	<p>Strategi yg digunakan oleh guru dgn maksud meminta siswa untuk mencurahkan pendapatnya atau memunculkan ide' gagasan secara lisan.</p>	<p>Langkah-langkah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memulai dgn mengajukan suatu ide atau gagasan. • Siswa diminta menuangkan pendapatnya dgn cara menuliskan beberapa kata atau kalimat penting di papan tulis. • Manakah dari gagasan-gagasan ini yang disetujui atau tdk disetujui dan mengapa?''Apakah beberapa gagasan ini perlu dikelompokkan bersama?''. • Guru sudah memiliki kata kunci untuk kesimpulan akhir setelah siswa menyimpulkannya sendiri, dari gagasan-gagasan yangdimunculkannya.
<p>Information Search</p>	<p>cara yang digunakan oleh guru dgn maksud meminta siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yg diajukan baik oleh guru maupun siswa sendiri, kemudian mencari informasi jawabanya lewat membaca untuk menemukan informasi yg akurat</p>	<p>Langkah-langkah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buatlah pertanyaan-pertanyaan yg dapat dijawab dgn cara mencari informasi dari sumber belajar. • Bagikan pertanyaan tersebut kepada siswa untuk dicari jawaban informasinya lewat sumber belajar. • Sumber belajar bisa berupa buku teks (koran, majalah, televisi, radio internet, komputer dll., • Informasi yg akan dicari diusahakan berkenaan dgn hal-hal yg berhubungan dgn sikap dan prilaku kehidupan sehari-hari. • Siswa disuruh menjawab dgn cara kompetisi, dan saling melengkapi. • Guru memberi respon terhadap jawaban-jawaban siswa.

Teori Belajar Preskriptif

Adalah teori pembelajaran yang mempreskripsikan metode pembelajaran yang optimal untuk mencapai hasil yang diinginkan. Teori preskriptif adalah teori yang berorientasi pada tujuan, yaitu mempreskripsikan metode pembelajaran yang optimal untuk kondisi yang ditetapkan dan hasil yang dikehendaki. Teori ini menempatkan kondisi dan hasil pembelajaran pada posisi *givens* serta metode pembelajaran yang optimal ditetapkan sebagai variabel yang diamati menurut Degeng dalam teori ini hal utama adalah variabel kondisi dan hasil adalah yang diinginkan, yang mungkin juga berinteraksi dan parameter kedua variabel ini digunakan untuk menetapkan metode pembelajaran yang optimal, yang menjadi variabel tergantung.

Hasil pembelajaran yang diamati dalam teori preskriptif adalah hasil pembelajaran yang diinginkan (*desrred outcomes*) yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Dengan demikian proposisi yang dapat digunakan untuk teori preskriptif adalah. In order to..., do this....., (untuk..., maka dilakukan ...). dengan struktur kalimat untuk mendapatkan hasil C dengan kondisi B, maka dilakukan A. Contoh proposisi dalam sebuah pernyataan untuk meningkatkan kemampuan olahraga, pada kondisi anak sekolah, maka harus dilakukan strategi praktek.

(bahan dikutip dari berbagai sumber)

Teori Belajar Deskriptif

adalah memposisikan variabel kondisi dan metode sebagai variabel bebas, dan hasil pembelajaran sebagai variabel tergantung. teori ini menempatkan variabel kondisi dan metode pembelajaran sebagai *givens* dan mendeskripsikan hasil sebagai variabel yang diamati. Dengan kata lain, kondisi dan metode pembelajaran sebagai variabel bebas dan hasil pembelajaran sebagai variabel terikat. Jadi teori pembelajaran deskriptif adalah bebas tujuan (*goal free*). Degeng mengartikan teori deskriptif adalah kondisi dan metode pembelajaran sebagai variabel bebas dan parameter kedua variabel ini berinteraksi dengan menghasilkan efek pada variabel hasil pembelajaran, sebagai variabel terikat. Hasil pembelajaran yang dideskripsikan pada teori deskriptif adalah hasil nyata (*actual outcomes*) sebagai akibat dari digunakannya metode tertentu di bawah kondisi tertentu. Dengan demikian proposisi yang bisa digunakan untuk teori deskriptif adalah struktur logis "bila..., maka ...", seperti dalam struktur kalimat "bila metode pembelajaran A diterapkan pada satu kondisi B, maka akan muncul hasil C. Jadi bisa saja, bila metode praktek digunakan dalam mengajarkan olah raga, maka diperoleh hasil belajar akan meningkat. Dalam proposisi teori deskriptif di atas model pengorganisasian pembelajaran (model elaborasi) ditetapkan sebagai perlakuan, di bawah karakteristik isi bidang studi, untuk mendeskripsikan perubahan unjuk kerja (*actual outcomes*) berupa peningkatan perolehan belajar dan retensi.

(bahan dikutip dari berbagai sumber)

6 TIPS MENINGKATKAN DAYA INGAT

1. **Kurangi makanan yang berlemak.** Diet dengan membatasi total kalori serta konsumsi lemak sebesar 15 - 20% dapat membantu mencegah kepikunan. Efek negatif konsumsi lemak tinggi adalah menyebabkan terciptanya plak aterosklerosis, berkembangnya penyakit-penyakit kardiovaskuler, arteri koronari, dan cerebrovaskuler sehingga menghambat asupan oksigen ke otak melalui pembuluh arteri.
2. **Banyak mengonsumsi ikan** yang kaya asam lemak omega 3 dokosaheksasenoat (DHA), seperti ikan tuna dan salmon, dapat mengurangi penurunan kinerja kognitif pada orang-orang tua. Di otak, DHA berperan dalam mengatur fluiditas dan permeabilitas membran sel, menjaga aktivitas enzim-enzim yang terikat membran dan kinerja neurotransmitter (dopamin dan serotonin). Neurotransmitter ini bekerja sebagai penghubung antara otak ke seluruh jaringan saraf dan pengendali seluruh fungsi tubuh. Serta mengonsumsi beberapa vitamin yang bisa menjaga kesehatan otak seperti vitamin B kompleks, vitamin C dan E, fosfatidilserin, ubiquinon, asetil - L - karnitin dan ginkgo biloba.
3. **Sedangkan berpuasa** berfungsi menekan otak untuk melakukan pengimbangan MEM. Hal ini dapat dilihat ketika seseorang berpuasa, otak akan banyak mengeluarkan omega 3 yang sangat dibutuhkan oleh sel-sel saraf. Di samping itu, berpuasa dapat menurunkan kadar kortisol dan memperbaiki mekanisme pelepasan kortisol. Kortisol dalam aksinya akan mencegah/menahan penggunaan glukosa oleh hipokampus, menghambat transisi sinapsis dan menyebabkan neuron/sel saraf luka (injury) serta kematian sel. Puasa juga dapat menurunkan level lipid peroksidase, yaitu enzim yang dapat menghasilkan radikal-radikal bebas dan meningkatkan level dehidroepiandrosteron, yaitu suatu hormon yang penting untuk optimalisasi fungsi otak.
4. **Olahraga.** Para ahli berpendapat bahwa olahraga yang teratur ternyata dapat memperbaiki aspek-aspek fungsi kognitif sebesar 20 - 30%. Oleh karena itu, olahraga sangat disarankan karena dapat menahan laju kepikunan. Dalam suatu studi, orang tua yang berusia 40 - 60 tahun dan mau melakukan olahraga secara teratur memiliki resiko kepikunan yang lebih rendah dibanding mereka yang tak berolahraga. Olahraga diketahui meningkatkan aliran darah otak dan produksi faktor-faktor pertumbuhan untuk syaraf.
5. **Latihan otak.** Yang dimaksud dengan latihan otak adalah memberikan stimulasi kognitif, seperti berdiskusi tentang topik aktual, mengisi teka-teki, main catur, mendengarkan musik nostalgia dan berkesenian, dapat membantu mempertahankan kemampuan kognitif. Latihan tersebut mendorong berkembangnya dendrit dan meningkatnya plastisitas sistem syaraf pusat.
6. **Keyakinan dan kesungguhan** merupakan salah satu kunci kesembuhan dari suatu penyakit. Karena itu, ada baiknya anda memprogram kegiatan anda guna bisa melakukan poin-poin tersebut di atas secara teratur dan maksimal. Di samping itu, anda juga bisa mengonsumsi Omega 3 Kapsul, Habba Sauda dan Teh Herbal untuk mempercepat dan menyempurnakan proses kesembuhan.

(bahan dikutip dari berbagai sumber)