

STRATEGI BELAJAR MENGAJAR

Karya: Prof. Syaiful Bahri Djamarah

Kategori E-Book: Strategi | Repositori STKIP Kieraha

Informasi Pratinjau Buku:

File ini merupakan salinan pratinjau digital (digital preview copy) yang disediakan resmi oleh Perpustakaan Digital (E-Library) STKIP Kieraha Ternate untuk mendukung referensi perkuliahan mahasiswa. Hak cipta dokumen dilindungi undang-undang dan penggunaan hanya dibatasi untuk kegiatan pembelajaran non-komersial.

Sinopsis Buku

Membahas secara mendalam tentang taktik dan strategi penyampaian materi perkuliahan/sekolah secara interaktif. Menyediakan contoh pembagian metode diskusi, penugasan kelompok, metode bermain peran, dan demonstrasi untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Daftar Isi Buku

KATA PENGANTAR	iii
BAB I: PENDAHULUAN KONSEP DASAR	1
BAB II: TINJAUAN METODOLOGI DAN MODEL	15
BAB III: APLIKASI DAN STUDI KASUS PEMBELAJARAN	38
BAB IV: EVALUASI SERTA PENILAIAN KOMPETENSI	62
BAB V: PENUTUP DAN PROSPEK MASA DEPAN	88
DAFTAR PUSTAKA	99

BAB I: PENDAHULUAN KONSEP DASAR

Pembahasan dalam bab ini membedah dasar-dasar teoretis dan paradigma utama dari bidang keilmuan yang ditelaah. Di era modernisasi abad ke-21 ini, pemahaman tentang dasar keilmuan kependidikan sangat mutlak diperlukan bagi mahasiswa keguruan agar memiliki kompetensi pedagogik profesional di sekolah nanti.

Dalam tinjauan praktis, guru dituntut tidak hanya menguasai materi secara kognitif, melainkan juga harus mampu menerapkan keterampilan interpersonal yang adaptif, menguasai teknologi pembelajaran modern, serta peka terhadap keberagaman psikologi belajar siswa di kelas.

BAB II: TINJAUAN METODOLOGI DAN MODEL

Pembahasan dilanjutkan pada aspek implementasi metodologi terapan dan model-model operasional yang relevan. Desain instruksional yang matang menjadi jembatan penghubung utama antara teori dasar dengan praktik nyata di ruang kelas. Pemilihan model yang tepat disesuaikan dengan karakteristik materi serta daya tampung siswa.

Beberapa model kontemporer yang dianalisis mencakup Problem-Based Learning (PBL), Project-Based Learning (PjBL), Discovery Learning, serta kerangka kerja integratif seperti STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics). Penekanan diberikan pada fleksibilitas implementasi model tersebut di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur digital.

BAB III: APLIKASI DAN STUDI KASUS PEMBELAJARAN

Pada bab ini disajikan rangkaian studi kasus lapangan yang menunjukkan penerapan praktis teori dan model yang telah dipelajari sebelumnya. Kajian lapangan dilakukan di sekolah-sekolah mitra STKIP Kieraha di Maluku Utara. Hasil dokumentasi dan observasi memberikan gambaran nyata mengenai respon siswa, peningkatan pemahaman, serta hambatan guru.

Melalui studi kasus ini, pembaca diajak untuk menganalisis berbagai skenario kelas nyata dan merumuskan langkah tindakan korektif yang responsif terhadap permasalahan yang muncul secara spontan dalam proses belajar mengajar.

BAB IV: EVALUASI SERTA PENILAIAN KOMPETENSI

Evaluasi merupakan instrumen penting untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Penilaian kompetensi mencakup tiga ranah utama: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Prinsip utama evaluasi adalah objektivitas, reliabilitas, dan kontinuitas.

Di dalam kurikulum merdeka, evaluasi formatif didorong untuk dilaksanakan secara mandiri dan berkelanjutan oleh guru guna merefleksikan proses ajar harian, sementara evaluasi sumatif digunakan untuk menentukan tingkat kelulusan siswa pada akhir periode akademik.

Daftar Pustaka Referensi

Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, S. B. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dimiyati, & Mudjiono. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Khodijah, N. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Rajawali Pers: Depok.

Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Thoha, M. C. (2018). *Teknik Evaluasi Hasil Belajar Perkuliahan dan Sekolah*. Depok: Rajawali Pers.