Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Pustekkom



IMPLEMENTASI RUMAH BELAJAR

DALAM MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

Narasumber:

FAKHRUDIN SUJARWO, S.Sos

Duta Rumah Belajar Provinsi Jawa Tengah

belajar.kemdikbud.go.id

Rumah Belajar
belajar untuk semua

Beranda Tentang Fitur utama Testimoni Partner Bantuan

Login



TUT WURI HANDAYANI

Rumah Belajar
belajar untuk semua

Belajar di mana saja, kapan saja, dengan siapa saja

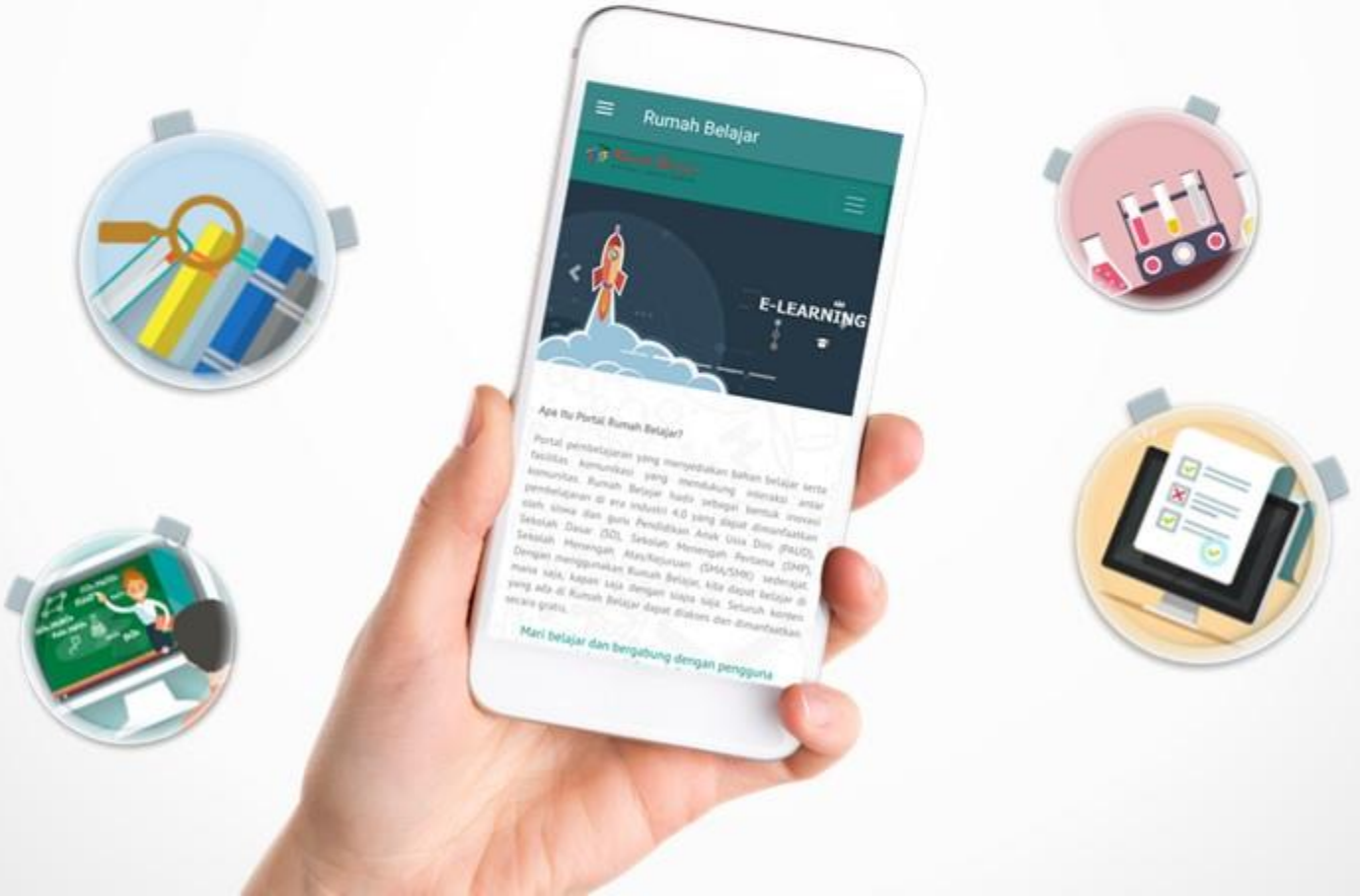
Angga Aldi Yunanda
Ambassador Rumah Belajar

Rumah Belajar
belajar untuk semua

Pustekkom

BELAJAR ASYIK
KOMPLIT - GRATIS

SUMBER BELAJAR – KELAS DIGITAL – BANK SOAL – LABORATORIUM MAYA - BUKU SEKOLAH ELEKTRONIK
MODUL DIGITAL – PETA BUDAYA – WAHANA JELAJAH ANGKASA – PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN



#RUMAHBELAJAR

GET IT ON Google Play

IDENTIFIKASI FITUR RUMAH BELAJAR



FITUR UTAMA

Sumber Belajar, BSE, Bank Soal, Laboratorium Maya, Peta Budaya, Wahana Jelajah Angkasa, Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, Kelas Maya

FITUR PENDUKUNG

Karya Komunitas, Karya Guru, Karya Bahasa & Sastra

SUMBER ALTERNATIF

Video on Demand, Mobile Edukasi, TV Edukasi, Suara Edukasi, Radio Edukasi



MODEL PEMBELAJARAN

Rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

PEMBELAJARAN INOVATIF

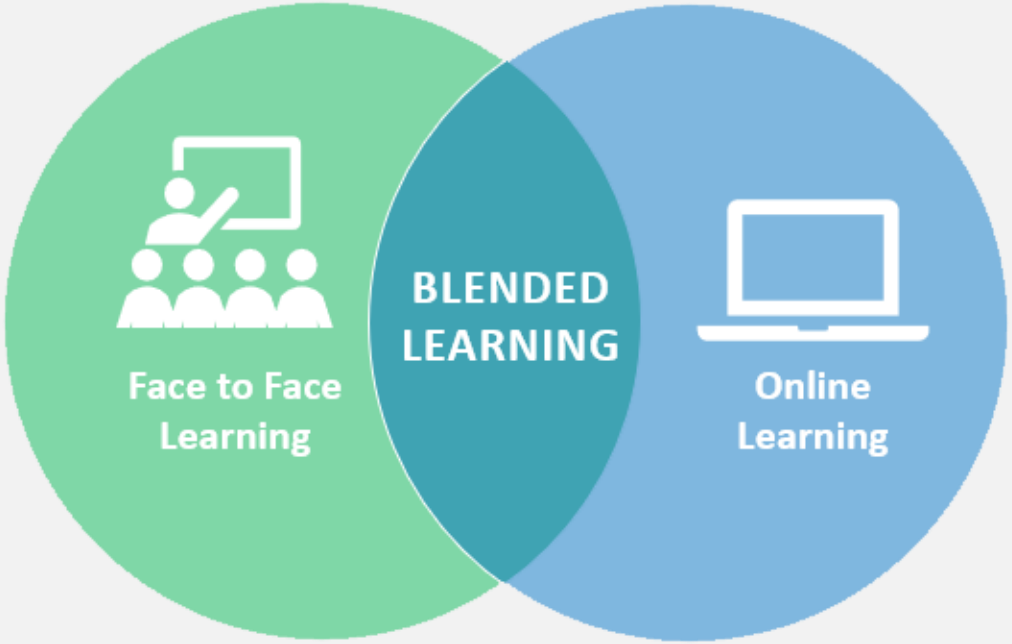
Pembelajaran yang dirancang oleh guru, yang sifatnya baru, tidak seperti yang biasanya dilakukan, dan bertujuan untuk menfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa.

BLENDED LEARNING

FLIPPED CLASSROOM

GAME BASED LEARNING

SOLE



Suatu cara dalam proses belajar mengajar yang menggabungkan, mengkombinasikan dan memadukan sistem pendidikan konvensional dengan sistem yang serba digital. E-Learning dan Blended Learning memiliki kesamaan karena menggunakan komputer dan internet sebagai perantaranya. Namun E-Learning dan Blended Learning merupakan metode pembelajaran yang berbeda.

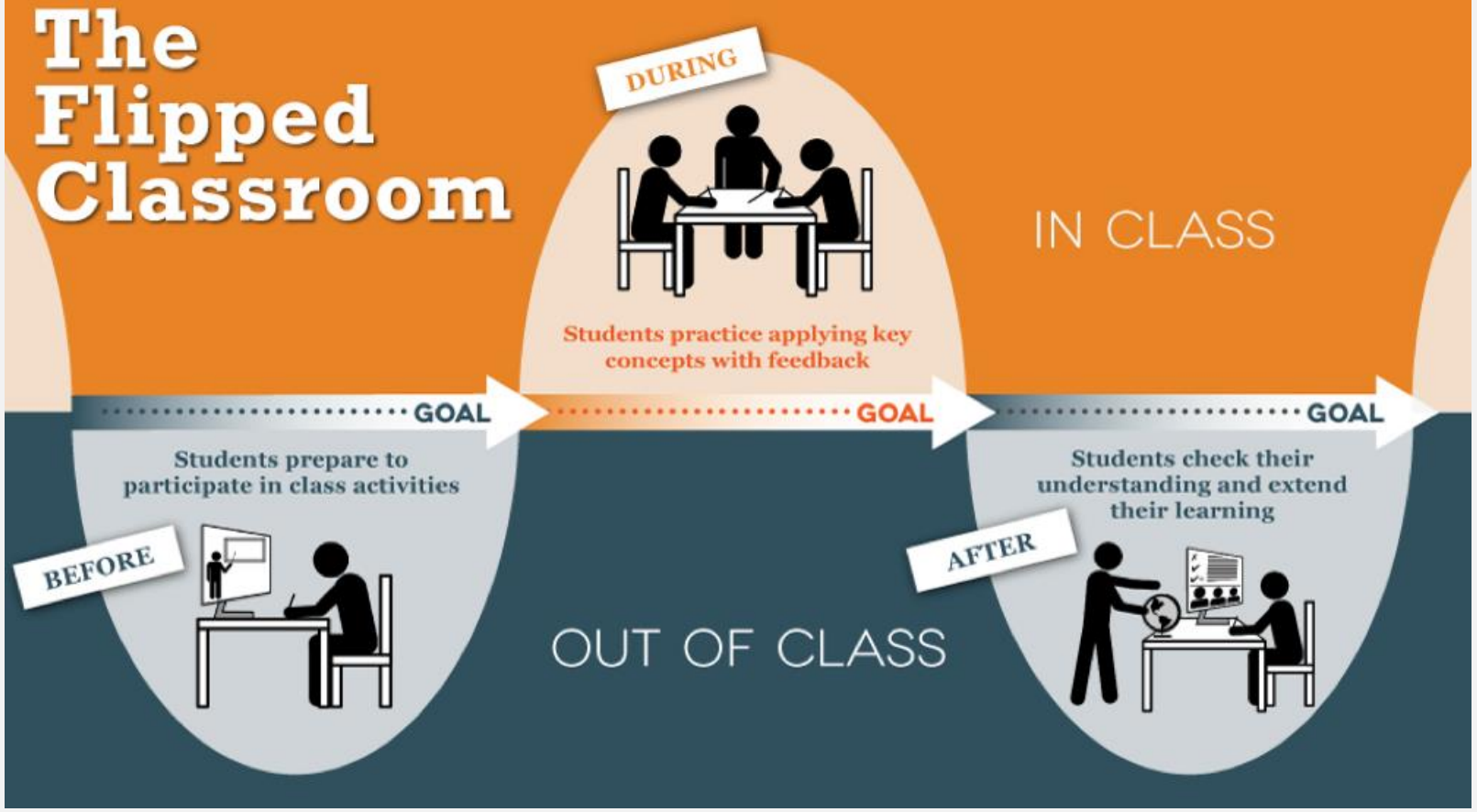
Dimana dengan menggunakan metode E-Learning tidak adanya hubungan timbal balik dalam proses belajar mengajar. Sedangkan dengan menggunakan metode Blended Learning terdapat interaksi secara langsung berupa diskusi langsung dalam proses belajar mengajar.

SAMPEL MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING



https://youtu.be/7ZWlZIkr89A

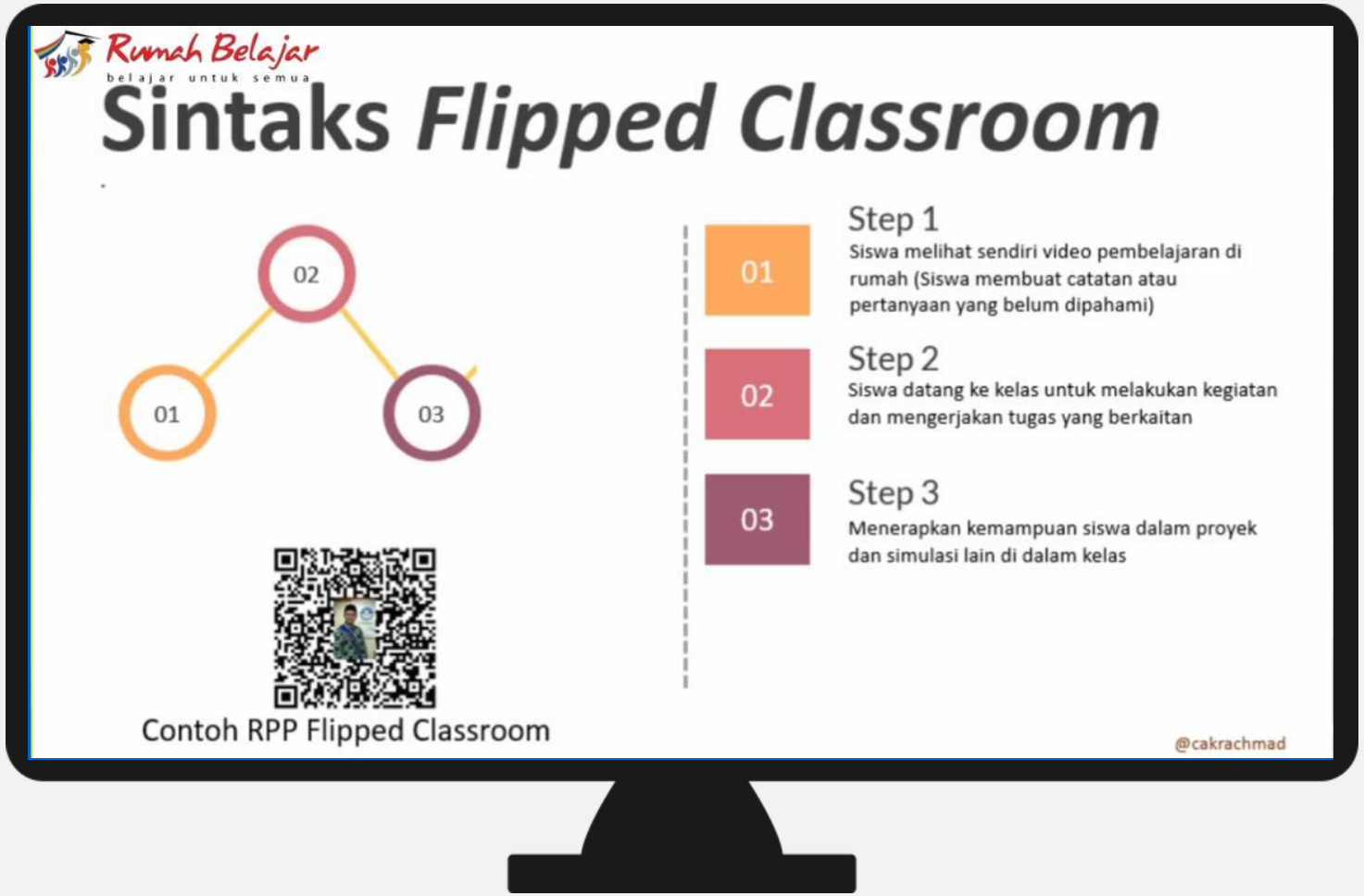
Rekomendasi Fitur Rumah Belajar:
Karya Guru – Bank Soal – Lab. Maya – Peta Budaya – Wahana Jelajah Angkasa



Flipped classroom adalah pembelajaran model terbalik. Flipped classroom merupakan inovasi pembelajaran dimana peserta didik mempelajari konten (belajar) di luar kelas atau di rumah secara mandiri, kemudian melakukan diskusi atau active learning di kelas.

Alasan dikatakan ‘terbalik’ karena siswa mendengarkan pelajaran dari guru di rumah melalui rekaman video (e.g., YouTube/ Khan Academy/ TED-Ed), kemudian siswa mengerjakan ‘PR’ dan berdiskusi di kelas.

SAMPEL MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM



https://youtu.be/txCCQtCI3PY

Rekomendasi Fitur Rumah Belajar: **Kelas Maya**



SOLE Structure:

1. Question
2. Investigation
3. Review

Model pembelajaran SOLE (Self Orginized Learning Environment) digunakan oleh guru dalam mengeksplorasi kedalaman pemahaman materi kepada peserta didik dengan memanfaatkan rasa keingintahuan yang dimiliki oleh peserta didik tersebut.

SOLE Menitik beratkan proses pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh siapapun yang berkeinginan untuk belajar dengan memanfaatkan internet dan perangkat pintar yang dimilikinya.

SAMPEL MODEL PEMBELAJARAN SOLE



https://youtu.be/ABYF6XOQnIA

Rekomendasi Fitur Rumah Belajar:
Karya Guru –Lab. Maya – Peta Budaya – Wahana Jelajah Angkasa



GAME BASED LEARNING

Dalam pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.

Permainan dapat disusun pendidik dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok.

SAMPEL MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS GAME



https://youtu.be/0aV3WR6I99U

Rekomendasi Fitur Rumah Belajar:
Peta Budaya – Next Door Island – AR Rumah Belajar



/bungfahdisjro

@fahdisjro

Bung Fahdisjro

085228155522