

FILSAFAT, TEORI PENDIDIKAN, TEORI BELAJAR

Oleh: Anik Ghufron

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2011**

FILOSOFI, TEORI PENDIDIKAN, KURIKULUM, DAN MODEL PEMBELAJARAN

Filosofi	Teori pendidikan	Kurikulum	Model pembelajaran
Perenialisme Esensialisme	Pendidikan klasik	Subject matter	Proses informasi
Progressivisme	Pendidikan teknologik	Kompetensi	Pembelajaran behavioristik
Progressivisme	Pendidikan personal	Humanistik	Humanistik
Rekonstruksionisme	Pendidikan interaksional	Rekonstruksi sosial	PBL

FILSAFAT DAN TEORI PENDIDIKAN

1. Philosophy may ... be defined as the general theory of education, and that the business of philosophy is to provide (the framework) for the aims and methods of schools (Dewey).
2. Philosophy provides educators, especially curriculum specialists, with a framework for organizing schools and classroom.
3. It helps them answer what are the school's purpose, what subjects are of value, how students learn, and what methods and materials to use.
4. Four major educational philosophies in the United States; perenialism, essensialism, progressivism, and reconstructionism.

BERBAGAI ALIRAN FILSAFAT PENDIDIKAN

PERENIALISME

1. Dasar filsafat; realisme.
2. Tujuan pembelajaran; mendidik anak rasional, intelektual.
3. Pengetahuan; pengetahuan permanen.
4. Peran guru; membantu siswa berpikir rasional.
5. Metode pembelajaran; ekpositoris

BERBAGAI ALIRAN

ESENSIALISME

1. Dasar filsafat; idealisme dan realisme.
2. Tujuan pembelajaran; anak berkembang intelektualnya dan kompeten.
3. Pengetahuan; ketrampilan esensial dan pengetahuan dasar.
4. Peran guru; otorita.
5. Metode pembelajaran; tradisional

BERBAGAI ALIRAN

PROGRESIVISME

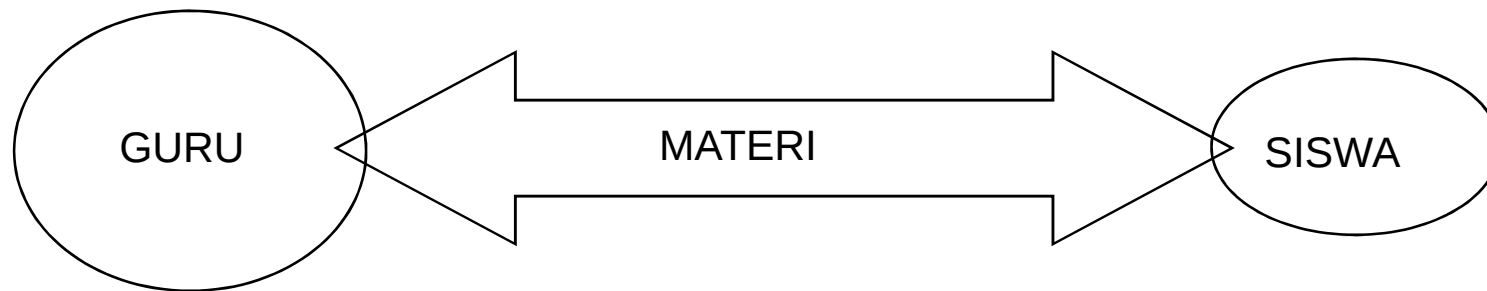
1. Dasar filsafat; pragmatisme.
2. Tujuan pembelajaran; anak hidup demokratis.
3. Pengetahuan; pengetahuan hidup demokratis.
4. Peran guru; pembimbing.
5. Metode pembelajaran; problem solving

BERBAGAI ALIRAN

REKONSTRUKSIONISME

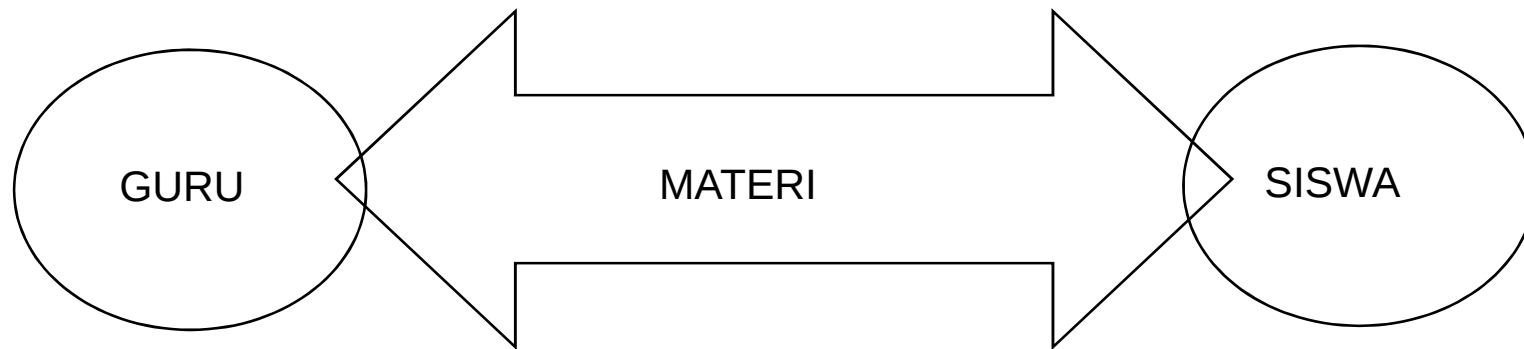
1. Dasar filsafat; pragmatisme.
2. Tujuan pembelajaran; rekonstruksi masyarakat.
3. Pengetahuan; pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan masyarakat saat ini.
4. Peran guru; agen perubahan.
5. Metode pembelajaran; problem solving

PENDIDIKAN KLASIK



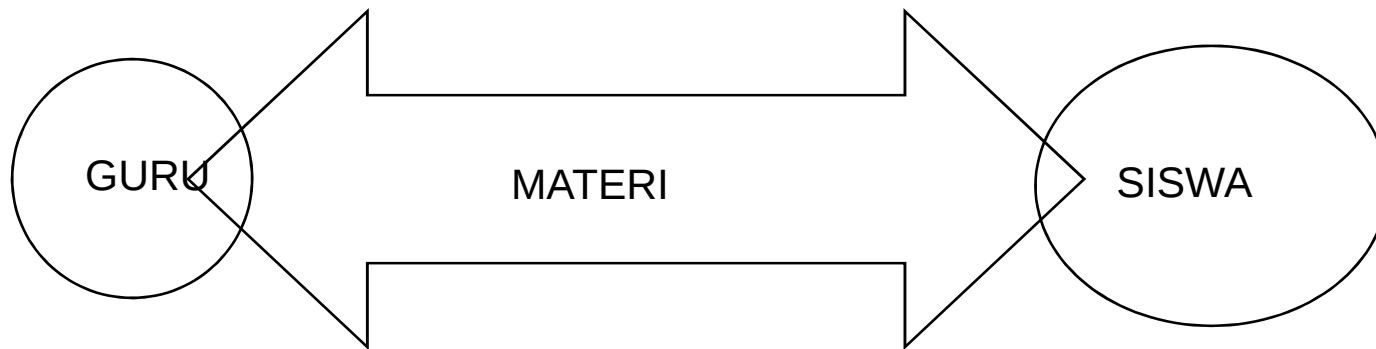
1. MATERI: pengetahuan yang berguna bagi siswa; terorganisasi secara logis dan jelas.
2. GURU: Ahli dan model
3. SISWA: Individu yang pasif

PENDIDIKAN TEKNOLOGIK



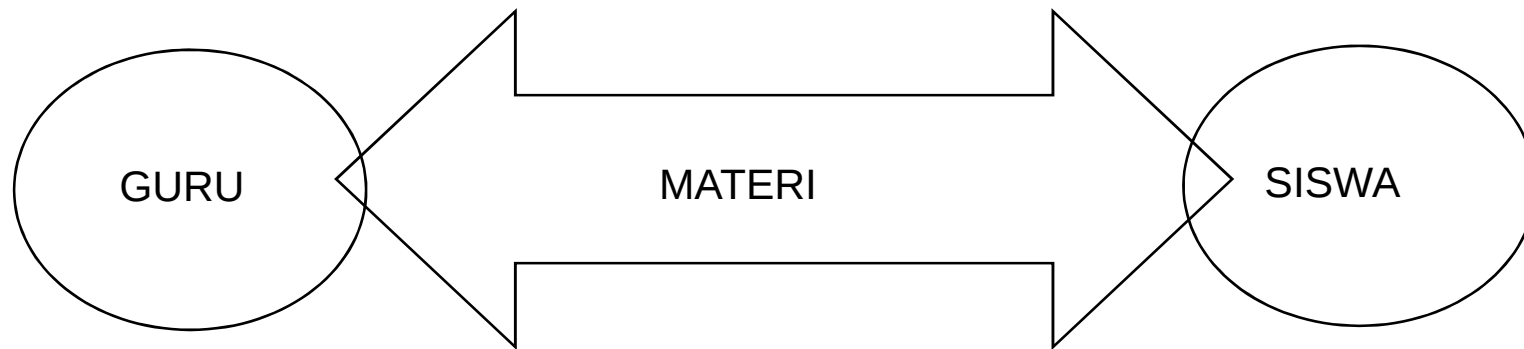
1. MATERI: Competencies.
2. GURU: Expert
3. SISWA: Active person

PENDIDIKAN PERSONAL



1. MATERI: student's experiences.
2. GURU: facilitator
3. SISWA: whole person

PENDIDIKAN INTERAKSIONAL



1. MATERI: Particular problems of our contemporary socio cultural world.
2. GURU: Facilitator
3. SISWA: Student learn in his dialogic relationship with others, learning is an independent effort.

TEORI BELAJAR

Behaviorisme

Kognitivisme

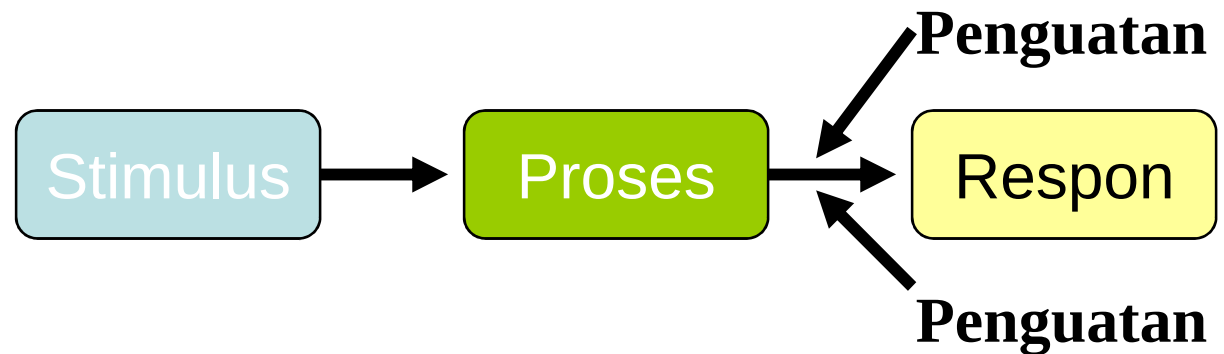
Humanistik

Konstruktivisme

BEHAVIORISME

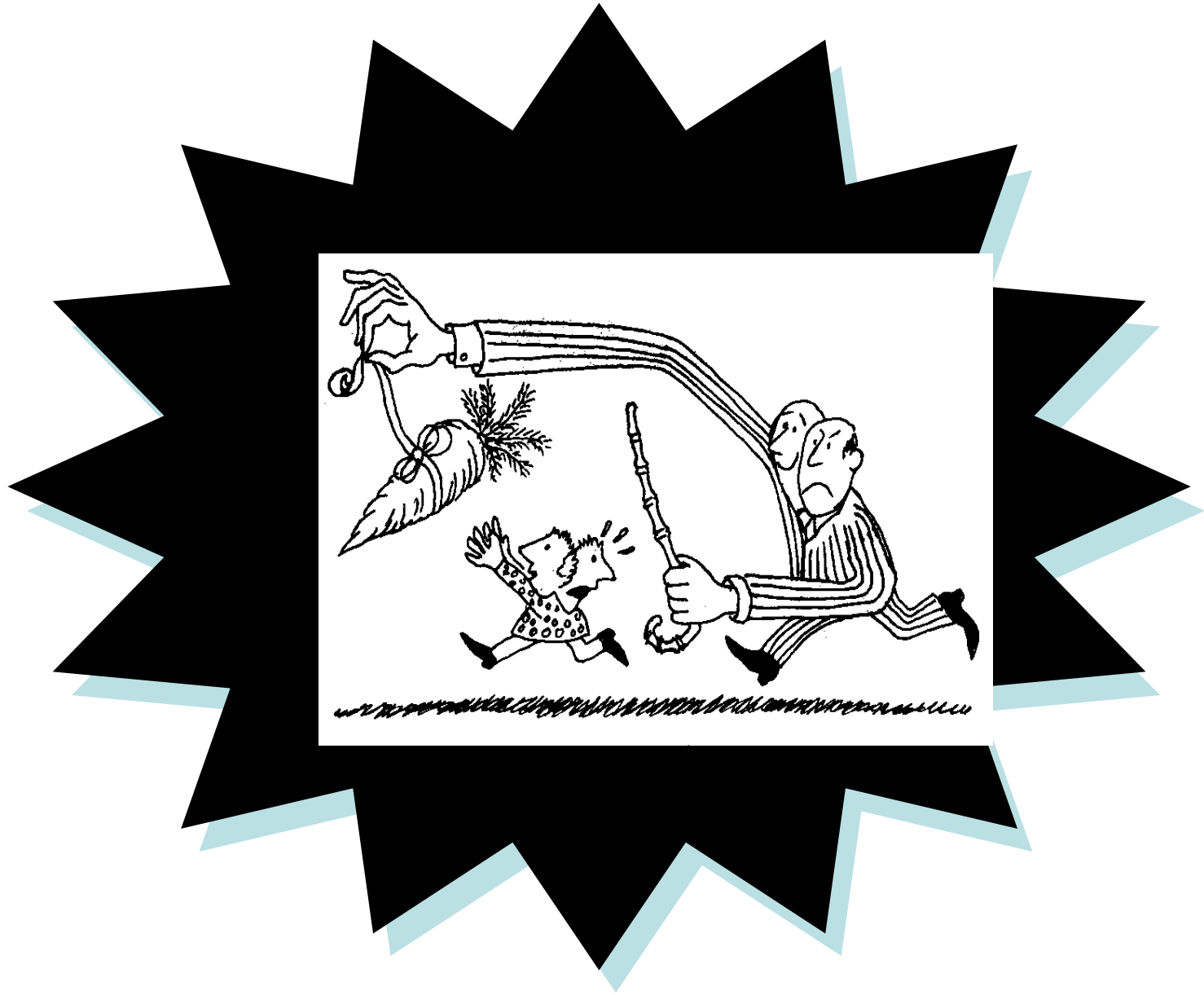
■ Belajar : Perubahan tingkah laku

■ PBM :



■ Kritik : ○ Proses belajar yang kompleks tidak dijelaskan

○ Asumsi “stimulus-respon” terlalu sederhana



Contoh Aplikasi Teori Behaviorisme

1. Menentukan tujuan-tujuan instruksional
2. Menganalisis lingkungan kelas yang ada saat ini termasuk mengidentifikasi “*entry behavior*” mahasiswa (pengetahuan awal mahasiswa)
3. Menentukan materi pelajaran (pokok bahasan, topik)
4. Memecah materi pelajaran menjadi bagian kecil-kecil (sub pokok bahasan, sub topik)
5. Menyajikan materi pelajaran
6. Memberikan stimulus berupa:
 - ☐ pertanyaan
 - ☐ tes
 - ☐ latihan
 - ☐ tugas-tugas

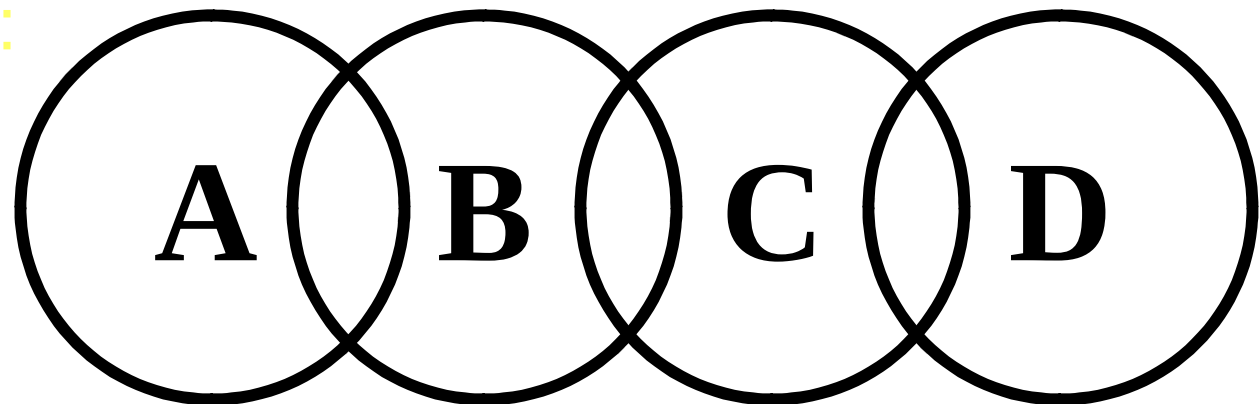
Contoh Aplikasi Teori Behaviorisme

7. Mengamati dan mengkaji respons yang diberikan
8. Memberikan penguatan/*reinforcement* (positif ataupun negatif)
9. Memberikan stimulus baru
10. Mengamati dan mengkaji respons yang diberikan (mengevaluasi hasil belajar)
11. Memberikan penguatan
12. dan seterusnya

KOGNITIVISME

■ Belajar: Perubahan persepsi/pemahaman

■ PBM :



A, B, C, D → Struktur kognitif mahasiswa

- **Kritik:**
- *lebih dekat ke psikologi*
 - *sulit melihat “struktur kognitif” yang ada pada setiap individu*

Contoh Aplikasi Teori Kognitif (*Piaget*)

- 1. Menentukan tujuan instruksional**
- 2. Memilih materi pelajaran**
- 3. Menentukan topik yang mungkin dipelajari secara aktif oleh mahasiswa**
- 4. Menentukan dan merancang kegiatan belajar yang cocok untuk topik yang akan dipelajari mahasiswa.**
- 5. Mempersiapkan pertanyaan yang dapat memacu kreatifitas mahasiswa untuk berdiskusi atau bertanya**
- 6. Mengevaluasi proses dan hasil belajar**

Contoh Aplikasi Teori Kognitif

(Bruner)

1. Menentukan tujuan-tujuan instruksional
2. Memilih materi pelajaran
3. Menentukan topik yang bisa dipelajari secara induktif oleh mahasiswa
4. Mencari contoh-contoh, tugas, ilustrasi, yang dapat digunakan mahasiswa untuk belajar
5. Mengatur topik-topik pelajaran:
 - sederhana → kompleks
 - enaktif → ikonik → simbolik
6. Mengevaluasi proses dan hasil belajar

Contoh Aplikasi Teori Kognitif

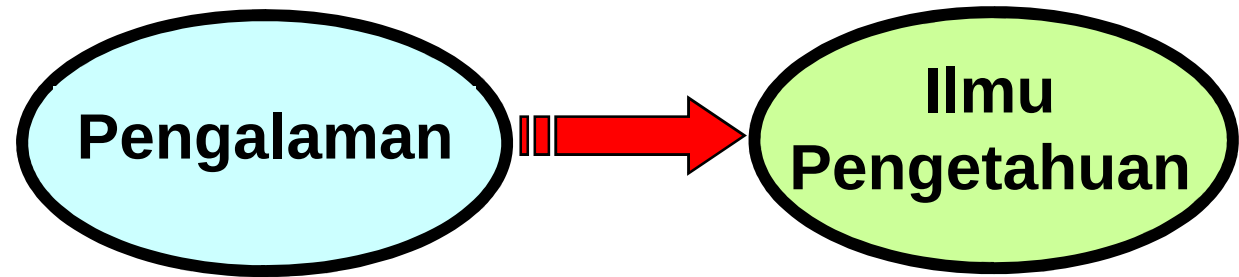
(Ausubel)

1. Menentukan tujuan-tujuan instruksional
2. Mengukur kesiapan mahasiswa (minat, kemampuan, struktur kognitif)
3. Memilih materi pelajaran dan mengaturnya dalam bentuk penyajian konsep-konsep kunci
4. Mengidentifikasi prinsip-prinsip yang harus dikuasai mahasiswa dari materi tersebut
5. Menyajikan suatu pandangan secara menyeluruh tentang apa yang harus dipelajari
6. Membuat dan menggunakan “*advanced organizer*”
7. Memberi fokus pada hubungan yang terjalin antara konsep-konsep yang ada
8. Mengevaluasi proses dan hasil belajar

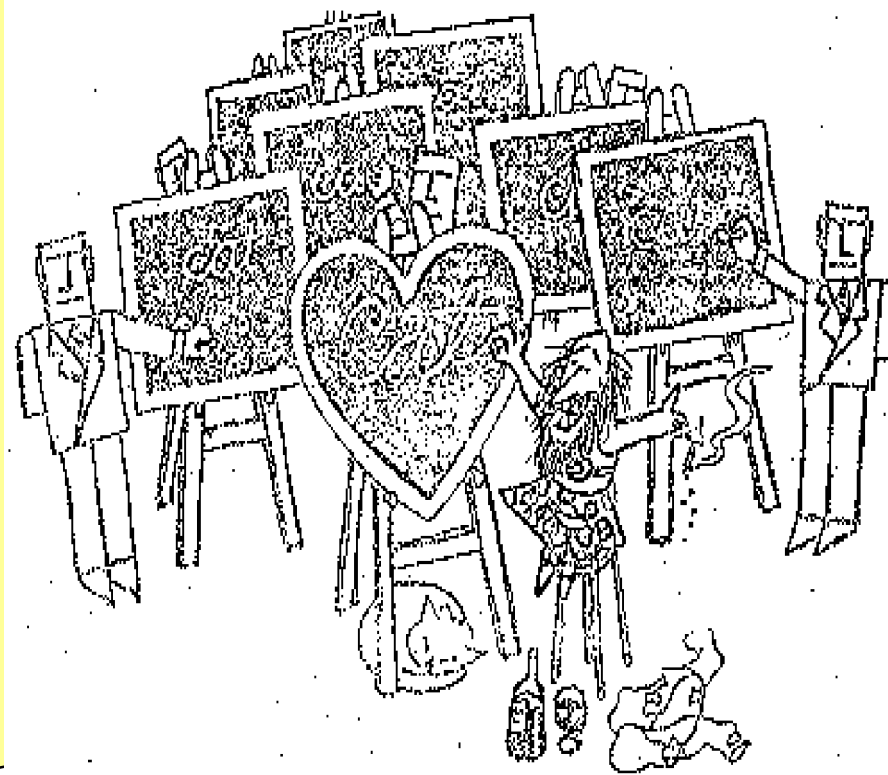
HUMANISTIK

■ Belajar: Memanusiakan Manusia

■ PBM :



■ **Kritik** : Lebih dekat ke filsafat dari pada pendidikan



Contoh Aplikasi Teori Humanistik

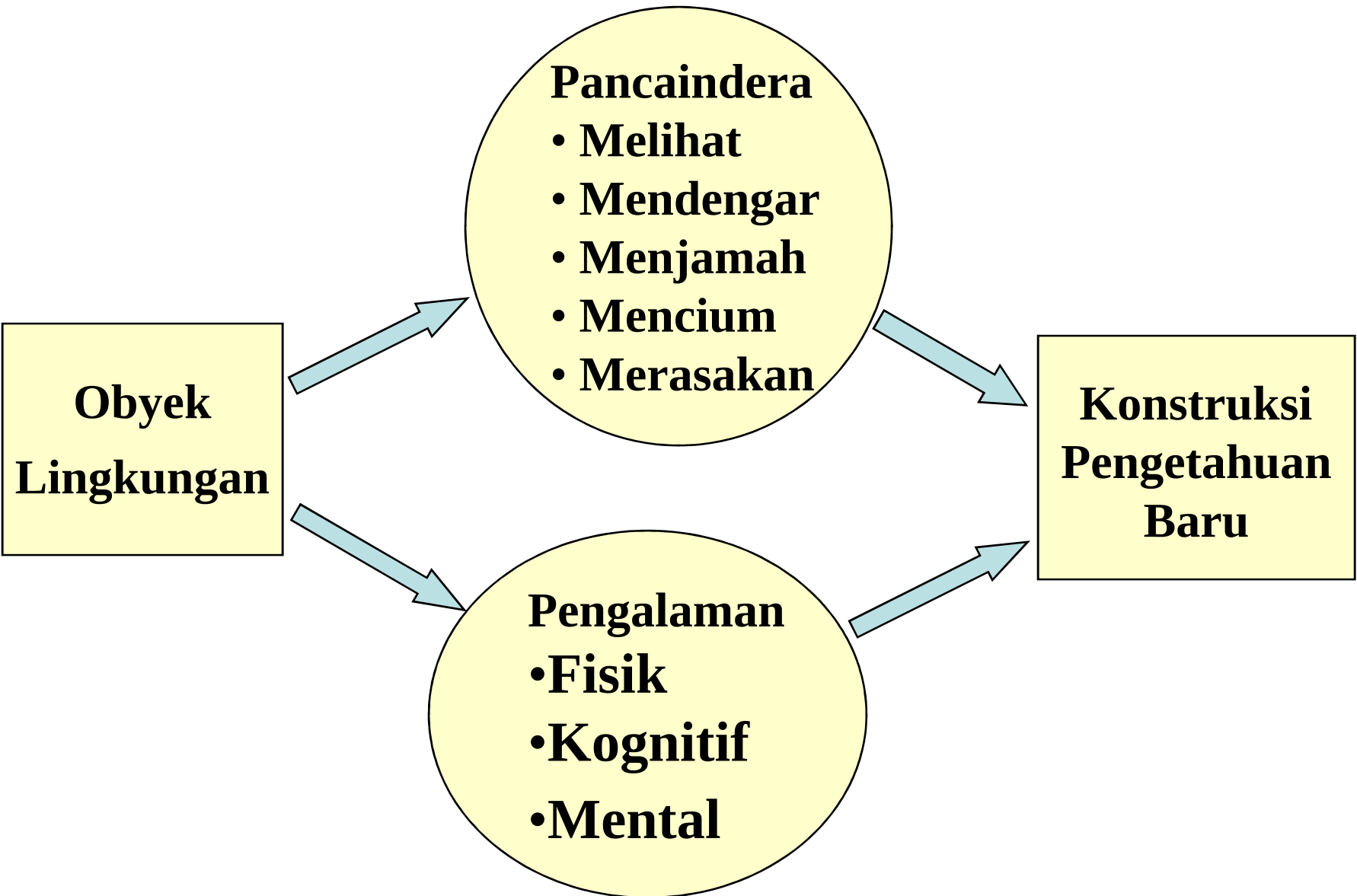
- 1. Menentukan tujuan instruksional**
- 2. Menentukan materi pelajaran**
- 3. Mengidentifikasi “*entry behavior*” mahasiswa**
- 4. Mengidentifikasi topik-topik yang memungkinkan mahasiswa mempelajarinya secara aktif (mengalami)**
- 5. Mendesain wahana (lingkungan, media, fasilitas, dsb) yang akan digunakan mahasiswa untuk belajar**

Contoh Aplikasi Teori Humanistik

- 6. Membimbing mahasiswa belajar secara aktif**
- 7. Membimbing mahasiswa memahami hakikat makna dari pengalaman belajar mereka**
- 8. Membimbing mahasiswa membuat konseptualisasi pengalaman tersebut**
- 9. Membimbing mahasiswa sampai mereka mampu mengaplikasikan konsep-konsep baru ke situasi yang baru**
- 10. Mengevaluasi proses dan hasil belajar-mengajar**

KONSTRUKTIVISME

Aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil konstruksi (bentukan) kita sendiri
(Von Glaserfeld dalam Battencourt, 1989; & Matthews, 1994)



STRATEGI PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISME

(Student-centered learning strategies)

- ✱ Belajar aktif,
- ✱ Belajar mandiri,
- ✱ Belajar kooperatif dan kolaboratif,
- ✱ Self-regulated learning,
- ✱ Generative learning,
- ✱ Model pembelajaran kognitif:
 - *problem based learning,*
 - *discovery learning,*
 - *cognitive strategies,*
 - *project based learning*

Terima kasih