

PEMBELAJARAN BERMAKNA

MGMP TIK SMA/SMK se-Kabupaten Nagan Raya

Dari “siswa tahu” menjadi “siswa memahami dan mampu menggunakan”

1. Apa Itu Pembelajaran Bermakna?

Inti konsep

Pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik tidak hanya mengetahui atau menghafal konsep, tetapi memahami hubungan konsep tersebut dengan pengetahuan sebelumnya, kehidupan nyata, dan mampu menggunakannya dalam situasi yang relevan.

TAHU

Memahami informasi atau konsep.

PAHAM

Menjelaskan hubungan dan alasan.

MAMPU

Menggunakan konsep untuk menyelesaikan masalah.

2. Pembelajaran Biasa vs Bermakna

Lebih berorientasi pada materi

- Fokus pada penyampaian materi
- Guru banyak menjelaskan
- Siswa menghafal konsep
- Soal cenderung terlepas dari konteks
- Keberhasilan sering diukur dari jawaban benar

Lebih berorientasi pada pemahaman

- Siswa aktif mengeksplorasi
- Konsep dihubungkan dengan pengalaman
- Ada masalah atau konteks nyata
- Pengetahuan digunakan untuk menghasilkan sesuatu
- Ada refleksi terhadap proses dan hasil

3. Contoh: Keamanan Digital

Materi sama, tetapi konteks pembelajaran dibuat lebih dekat dengan kehidupan siswa.

Pendekatan biasa

Guru menjelaskan:

- phishing
- password
- OTP
- malware

Kemudian siswa mengerjakan soal tentang definisi dan contoh.

Pendekatan bermakna

Kasus: siswa menerima pesan WhatsApp yang mengaku dari bank dan meminta OTP.

Siswa:

- menganalisis tanda-tanda penipuan
- menentukan tindakan yang aman
- membuat panduan singkat untuk keluarga

4. Contoh: Spreadsheet

Jangan berhenti pada fungsi

“Hari ini kita belajar SUM, AVERAGE, dan IF.”

Ubah menjadi masalah nyata

“Sekolah ingin mengetahui rata-rata nilai siswa dan menentukan apakah siswa mencapai kriteria tertentu. Bagaimana spreadsheet dapat membantu?”

Siswa menggunakan fungsi untuk menyelesaikan persoalan dan menjelaskan hasilnya.

5. Pola Sederhana Merancang Pembelajaran Bermakna

01

Konteks nyata

02

Masalah

03

Konsep

04

Praktik

05

Refleksi

6. Lima Pertanyaan untuk Guru

Apa yang harus benar-benar dipahami siswa?

Mengapa siswa perlu mempelajarinya?

Apa kaitannya dengan kehidupan siswa?

Apa yang akan dilakukan siswa dengan pengetahuan tersebut?

Bagaimana kita mengetahui bahwa siswa benar-benar memahaminya?

7. Aktivitas MGMP: Ubah Pembelajaran Biasa Menjadi Bermakna

Langkah 1

Pilih satu materi TIK/Informatika yang biasa diajarkan.

Langkah 2

Identifikasi masalah nyata yang dekat dengan kehidupan siswa.

Langkah 3

Rancang aktivitas siswa: analisis, praktik, produk, dan refleksi.

Langkah 4

Presentasikan perubahan dan alasannya.

8. Contoh Hasil Rancangan

Materi

Algoritma

Masalah nyata

Prosedur pendaftaran siswa baru

Aktivitas

Menyusun algoritma dan flowchart

Produk

Flowchart / pseudocode yang menggambarkan prosedur secara runtut.

Refleksi

Apakah algoritma sudah efektif, jelas, dan dapat diikuti orang lain?

Pembelajaran bermakna bukan tentang membuat pembelajaran lebih rumit.

Yang penting adalah membuat siswa memahami
mengapa mereka belajar sesuatu dan bagaimana menggunakannya.

MGMP TIK SMA/SMK se-Kabupaten Nagan Raya