



BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN

HASNAWATI DAN AULIA EVAWANI NURDIN



TUJUAN PEMBELAJARAN ADALAH

**Perilaku yang hendak dicapai
atau yang dapat dikerjakan
oleh peserta didik pada
kondisi dan tingkat
kompetensi tertentu**

ROBERT F. MAGER (1962)

Merumuskan TUJUAN PEMBELAJARAN diperlukan dalam rancangan program pembelajaran sebab:

Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan jelas akan dapat digunakan untuk mengatasi efektivitas keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam merancang evaluasi hasil belajar harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya

Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dalam rangka pencapaian tujuan, karena itu tujuan ini akan dijadikan dasar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran

Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran

MANFAAT TUJUAN PEMBELAJARAN



- Memberikan arah proses pembelajaran yang akan dilaksanakan
- Menentukan awal prasyarat pembelajaran
- Memberikan arah dalam merancang strategi pembelajaran
- Menjadi pedoman atau patokan dalam memilih dan menentukan media atau sumber belajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
- Memberikan arah dalam menyusun instrumen evaluasi pembelajaran
- Bermanfaat dalam melakukan tindakan perbaikan pembelajaran

TAKSONOMI TUJUAN PEMBELAJARAN

DOMAIN KOGNITIF

berkenaan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan keterampilan berpikir.

Jenjang domain kognitif terdiri atas: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi

DOMAIN AFEKTIF

proses seseorang dalam mengenali dan mengadopsi nilai dan sikap tertentu yang menjadi pedoman baginya dalam bertingkah laku.

Krathwohl mengelompokkan tujuan ke dalam lima tingkatan yaitu: pengenalan/penerimaan, pemberian respon, penghargaan nilai, pengorganisasian dan pengalaman

DOMAIN PSIKOMOTORIK

berkenaan dengan keterampilan. tujuan pembelajaran domain ini dikembangkan oleh Harrow (1972) dengan lima tingkatan yaitu: meniru, manipulasi, ketepatan gerakan, artikulasi dan naturalisasi

Bagaimana cara MERUMUSKAN TUJUAN PEMBELAJARAN

AUDIENCE

diartikan sebagai pebelajar yakni peserta didik. Contoh rumusan tujuan: Peserta didik diharapkan dapat menuliskan pengertian belajar. Dari contoh tersebut yang menjadi audience adalah peserta didik

BEHAVIOR

merupakan perilaku atau aktivitas suatu proses. Contoh rumusan tujuan: Peserta didik diharapkan dapat menuliskan pengertian belajar. Dari contoh tersebut yang menjadi behavior adalah menuliskan pengertian belajar

CONDITION

diartikan sebagai keadaan atau kondisi. Contoh rumusan tujuan: Peserta didik diharapkan dapat menuliskan pengertian belajar menurut Slavin dengan benar. Dari contoh tersebut yang menjadi condition adalah menurut Slavin

DEGREE

diartikan sebagai perbandingan atau bandingan. Contoh rumusan tujuan: Peserta didik diharapkan dapat menuliskan pengertian belajar menurut Slavin dengan benar. Dari contoh tersebut yang menjadi degree adalah benar